

Mexico City by Night

Мехико в Ночи

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ: ПАДШИЙ АНГЕЛ	2
ГЛАВА 1: СЦЕНАРИЙ КРОВИ (ИСТОРИЯ)	7
ГЛАВА 2: ЦВЕТОК, РАСТУЩИЙ В ЯДЕ (ГЕОГРАФИЯ)	26
ГЛАВА 3: ПЕРСОНАЖИ	44
ГЛАВА 4: СЮЖЕТНЫЕ НИТИ	101
ГЛАВА 5: ПОВЕСТВОВАНИЕ	116

ВВЕДЕНИЕ: ПАДШИЙ АНГЕЛ

*Гордится собой город Мехико-Теночтитлан
Здесь никто не боится умереть на войне.*

Это наша слава

Это твой приказ

О даритель жизни

Имейте это в виду, о принцы

Кто покорит Теночтитлан?

Кто сможет поколебать основание Небес?

Стихотворение на языке науатль

В самом центре Мехико на высоком постаменте возвышается золотая статуя крылатой женщины. Это монумент Независимости, который чаще называют Ангелом Независимости.

Революция, реформы, независимость — эти понятия занимают важное место в истории и культуре Мексики. Величайшие герои Мексики революционеры и реформаторы. Мексиканцы почитают отца Мигеля Идальго, священника, который положил начало войне за независимость страны от Испании; Бенито Хуареса, президента девятнадцатого века, заложившего основы Мексиканской Республики; а также Густаво Мадеро, Панчо Вилью, Эмилиано Сапату и других героев гражданской войны за реформы начала двадцатого века.

Шабаш придерживается схожих взглядов. Секта началась с революции. Он призывает к войне против смертельной хватки допотопных людей и старших каинитов, которые служат их доверенными лицами. Это обещает свободу и равенство для всей нежити.

В 1985 году в Мехико произошло мощное землетрясение. Это сбilo золотую статую с пьедестала, и мексиканцы шутили, что Ангел Независимости пытался взлететь.

Ангел не полетел. Она упала и разбилась, точно так же, как это произошло, когда предыдущее землетрясение опрокинуло статую в 1957 году.

Революции в Мексике продолжают терпеть неудачу. Через несколько лет после обретения независимости от испанской монархии мексиканский генерал провозгласил себя императором. Реформатора Хуареса сменил Порфирио Диас, который десятилетиями правил как диктатор. Институциональная революционная партия, которая восстановила порядок после гражданской войны против Диаса, использовала машинную политику, взяточничество и откровенные убийства, чтобы оставаться у власти более 70 лет.

Шабаш тоже не оправдывает своих прекрасных слов. Его лидерам много веков, точно так же, как и "Сородичам", которым он якобы противостоит. В секте, основанной на

верности и свободе, эти старейшины предают и эксплуатируют своих младших ради власти. Шабаш пережил три гражданские войны с момента своего основания.

После третьей гражданской войны клика могущественных старейшин захватила власть и восстановила порядок. Лидер кабалы, Мелинда Гэлбрейт, стала регентом Шабаша. Ее политическая машина десятилетиями доминировала в консистории Шабаша. Никто не мог собрать коалицию, достаточно сильную, чтобы ослабить ее хватку; ни один каинит не выжил в открытом конфликте с Гэлбрейтом.

Теперь Гэлбрейт мертв. Что-то уничтожило ее больше года назад, и ее место занял самозванец. Разоблачение этого самозванца угрожает коалиции Гэлбрейта. Руководство Шабашем открыто для всех. У секты есть реальный шанс реформировать себя — или она может скатиться к четвертой гражданской войне или впасть в откровенную диктатуру.

Еще раз ангел пытается взлететь...

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Ночной Мехико знакомит игроков-вампиров с главным городом Шабаша черным Вавилоном секты. Консистория лидеров Шабаша собирается в Мехико. По оценкам, 500 каинитов бродят по его улицам. Каждый год все больше Шабашей посещают их, чтобы заключить сделки, устроить вендетту, просить об одолжении и отмечать праздники секты. Некоторые из самых могущественных старейшин Шабаша называют Мехико своим домом. Здесь Шабаш безраздельно правит ночью. Камарилья здесь не имеет власти, и даже каиниты из независимых кланов ходят тихо. Только дурак бросит вызов Мечу Каина в самом сердце его могущества. Мехико-Сити это не просто город Шабаша: это настоящий город Шабаша.

В Мехико найдется что-то для любого стиля игры. Хроники Шабаша могут стать очень политизированными, и каждая фракция в "Мече Каина" имеет свое представительство в Мехико. Если задача повествования "Пути просвещения" завораживает ваших игроков, их персонажи

могут найти учителей в городе, а также множество испытаний своей человечности и бесчеловечности. Амбициозные персонажи могут видеть вершину лестницы власти Шабаша в Мехико: простые новички не могут надеяться получить места в консистории, но приски, серафимы и кардиналы нуждаются в помощниках, как и смертные политики. В хронике о старейшинах персонажи игроков могут стремиться к членству в консистории. Те, кто подыгрывает печально известному насилию Шабаша, могут буйствовать в крупнейшей в мире панк-антиутопии.

Рассказчики, которые не ведут "Хроники Мехико", все равно могут найти применение этой книге, если герои путешествуют. Шабашиты из других городов могут легко найти причины посетить "столицу" своей секты. Придумать причины, по которым независимые вампиры посещают город, требует немного больше работы. Персонажам Камарильи потребовалась бы экстраординарная мотивация, чтобы посетить Мехико, и им потребовались бы экстраординарные навыки и осмотрительность, чтобы избежать разрушения. Но не смотрите на это как на сдерживающий фактор, смотрите на это как на сторителлинг-вызов.

Ночной Мехико разделен на пять глав.

В первой главе рассказывается об истории Мехико — как обычного города, так и его каинитов. Мехико-Сити семь столетий, и Шабаш не первые каиниты, поселившиеся в нем. В этой главе рассказывается о городе с момента его возникновения как столицы империи ацтеков до наших дней.

Во второй главе представлен обзор географии города, от колониальных дворцов исторического центра до кишаших трущоб на периферии. У каждого подразделения города есть свои особые интересы в отношении Шабаша.

В третьей главе представлены многочисленные персонажи со всех уровней Шабаша, от могущественных старейшин в консистории до детей, недавно втянутых во тьму. Несколько каинитов из-за пределов секты также появляются.

В четвертой главе предлагается несколько сюжетов, которые Рассказчики могут использовать в хронике Мехико, с особым акцентом на угрозе Гражданской войны Четвертого Шабаша. Рассказчики получают предложения о том, какие персонажи связаны с какими сюжетными нитями. Это хорошее место, чтобы начать планирование хроники, решив, какие аспекты Мехико и Шабаша вы хотите подчеркнуть.

Пятая глава завершает книгу советами по ведению хроники Мехико. В этой главе обсуждаются темы, настроение и методы повествования, а также дополнительные заметки о том, как Шабаш действует в Мехико. Глава завершается подборкой специальных

способностей, которыми обладают некоторые персонажи.

Как и любой крупный мегаполис, Мехико слишком велик, чтобы описывать его в деталях, а ночной Мехико и не пытается. Вместо этого он (как и его сопутствующие тома "Нью-Йорк ночью" и "Каир ночью") просто предоставляет основу, которую рассказчики могут использовать для создания своих собственных хроник.

Огромные размеры Мехико и его каинитовское население в любом случае сделали бы полное описание невозможным. Никто не знает, сколько смертных живет в Мехико, но в 1990 году его население перевалило за 20 миллионов — и оно по-прежнему быстро растет. Вне всякого сомнения, Мехико самый большой город в мире. Вполне уместно, что в Мехико также проживает самое большое население каинитов, но мы не можем — просто не можем — опубликовать книгу из 500 символов!

По правде говоря, мы этого не хотим. Мы не собираемся диктовать вам, как вы играете в свои игры. Ночной Мехико-Сити это ресурс, который вы можете добавить в свой набор инструментов для рассказывания историй. Это набор базовой информации, примеров персонажей и сюжетных линий, которые вы можете адаптировать для собственного использования. Вы можете прочитать эту книгу один раз и сразу же начать рассказ о Мехико. Однако мы надеемся, что точно так же, как Мехико вырос далеко за пределы того, что могли себе представить его основатели, ваша хроника выходит далеко за рамки этой книги, с вашими собственными персонажами и историями.

ТЕМА И НАСТРОЕНИЕ

Любая тема и настроение Шабаша могут сработать в хронике Мехико. Однако некоторые темы и настроения становятся особенно уместными в центре силы Шабаша. Хроника Мехико дает Рассказчикам возможность исследовать сокровенную природу секты.

ТЕМА

Темы лицемерия и распада пронизывают Мехико по ночам. Внутренние конфликты Шабаша бушуют все более яростно в его величайшем центре власти. Старейшины секты сохраняют свою власть с помощью лжи, пропаганды и откровенной жестокости. Несмотря на все разговоры секты о равенстве, ее лидеры сокрушают любого младшего, который осмеливается бросить им вызов или вызвать их недовольство. Даже малейшее притворство равенства исчезает, когда речь идет о кадрах секты, состоящих из рабов-гулей и ревенантов.

Старейшины болтают о лояльности и солидарности, но они держатся вместе лишь настолько, насколько это необходимо, чтобы обезопасить себя от толпы новорожденных. Они подстегивают молодых шабашитов к революционному пылу, а затем бросают их на старейшин Камарильи, которые чаще всего убивают их. По крайней мере, таких дураков можно назвать мучениками за дело Шабаша; гораздо больше шабашитов находят окончательную Смерть в бессмысленных Мономахиях и драках между стаями. Смертные, принятые в Шабаш, получают только свободу убивать и свободу умирать.

Посреди этого жестокого лицемерия разоблачение одной-единственной лжи приводит Шабаш в штопор. По иронии судьбы, это не ложь могущественного старейшины — просто испуганный новорожденный пытается спасти свою собственную нежизнеспособность, скрыв убийство регента секты. Разоблачение уничтожения регента натравливает старейшину на старейшину, и конфликт затягивается до конца Шабаша.

Междоусобица не могла начаться в худшее время. Возрождающаяся Камарилья только что нанесла Мечу Каина сокрушительное поражение в Нью-Йорке. Большинство кровавых колдунов секты, антитрибу Тремер, очевидно, сожгли себя дотла. Возможно, эта странная катастрофа имеет какое-то отношение к таинственному врагу, который посылает отрубленные, но все еще немертвые головы Шабаша лидерам секты. На антитрибу Равноса обрушилась волна братоубийственного безумия. Самопровозглашенные пророки заявляют, что Геенна приблизилась. Допотопные враги секты и враги Мафусаила пробуждаются — и в это время окончательного кризиса старейшины Шабаша нападают друг на друга.

Неуверенность в грядущем будущем также хорошо работает в хронике Мехико. Что бы ни случилось с Шабашем в Мехико, это имеет огромное значение для секты в целом. Хаос или революция среди каинитов города могут предвещать радикальные изменения для всего Шабаша — возможно, даже роспуск секты.

НАСТРОЕНИЕ

Увеличьте громкость! Шабашу Мехико не нужно сдерживаться, поэтому они этого не делают. Они настолько раскованные и сумасшедшие, насколько хотят быть. В городских трущобах стая Шабашитов может снести лачугу, убить семью и поиграть в уличный футбол с отрубленными головами — и власти ничего не услышат. В таких условиях вампиры действительно могут быть вампирами.

Не бойтесь заселить свой Мехико законченными маньяками. Какой бы ни была сцена, от сплаттерпанк-стычки между стаями до

торжественной мессы в колониальной церкви, постарайтесь довести ситуацию еще на шаг до истерического экстаза. Не говорите просто, что некоторые пожилые женщины молятся в богато украшенной старой церкви. Опишите, как слезы текут по их щекам, когда они молят Деву Марию о помощи, и как вы едва можете разглядеть стены церкви за всеми позолоченными херувимами, виноградными лозами и драпировками. Когда два *капиталино-каинита* дерутся на дуэли, они дерутся не просто клыками и когтями они дерутся бензопилами! На гигантской статуе головы Бенито Хуареса! С огненным кольцом вокруг него и десятками их собратьев-монстров, подбадривающих их!

Сдержанность? Хороший вкус? Элементарный здравый смысл? Оставьте их этим слабакам из Камарильи. Для "Ночной хроники Мехико" продемонстрируйте всю сдержанность римского развратника, хороший вкус шутки о мертвом ребенке и здравый смысл убийцы-гуляки. Каждая ночь кажется концом света, настолько интенсивно каиниты города преследуют свои удовольствия, страдания и кровную месть.

РЕСУРСЫ

Вы можете начать вести хронику Мехико сразу после прочтения этой книги, но длительная хроника требует дальнейших исследований. Книги, фильмы и другие источники могут предоставить гораздо больше справочных материалов и сюжетных идей, чем когда-либо могло бы предоставить одно небольшое игровое дополнение. По мере того, как вы будете узнавать больше о Мехико, ваша хроника будет становиться богаче и более уникальной, чем ваша собственная.

КНИГИ

В любой книге о Мексике, вероятно, обсуждается Мехико: до такой степени город доминирует над страной. Детские книги хорошее место для начала чтения. Они содержат основную информацию об истории Мексики, правительстве, еде, фестивалях и культуре, а также множество фотографий. Гораздо проще создать сцену, если вы можете показать игрокам изображение здания, парка или улицы и сказать: "Вот вы где, только сейчас ночь".

Мексика Фодора. Если вам нужны карты, списки отелей и ресторанов, тарифы на такси и другие подробности о жизни Мехико, Fodor's дает больше, чем вы когда-либо сможете использовать. Конечно, в нем основное внимание уделяется районам, привлекательным для туристов: ожидайте много информации о церквях, дворцах, музеях и художественных галереях и немного о трущобах и промышленных зонах. Fodor's ежегодно обновляет свои

путеводители, чтобы вы могли найти достоверную и актуальную информацию о городах Мехико. В путеводителе также описаны регионы по всей Мексике.

Смотрите также "Мехико" Джона Нобла "Одинокая планета", "Мексика: приблизительный путеводитель" Джона Фишера и "Мехико: крупнейший мегаполис мира" Эндрю Коу. Последний особенно выделяется своими дискуссиями на более узкие темы, такие как пульке (уникальный мексиканский алкогольный напиток), мифология ацтеков, величайшая кинозвезда Мексики и борцы в масках.

Мехико: Культурный и литературный спутник, Ник Кейстор. Вместо простого путеводителя в этой книге представлена серия виньеток из прошлого и настоящего города. Рассказчики, которые хотят связать своих персонажей и сюжеты с событиями в истории города, могут найти здесь много вдохновения.

В книге Роберта Янга Пелтона "Самые опасные места в мире" есть глава о Мексике. Пелтон дает информацию о наркокартелях, организованной преступности, высокопоставленных военных лидерах и коррумпированных властью имущих. Любый Рассказчик, отправляющий свою хронику в страны Третьего мира, может найти в этой книге что-то полезное.

Столица Лос-Анджелеса: Биография Мехико Джонатана Канделла. Это почти исчерпывающий взгляд на прошлое Мехико с интересными анекдотами, которые оживляют личности через их слабости и махинации. Хотя она заканчивается в середине 1980-х годов, вы можете совершить набег на нее в поисках концепций персонажей (возможно, не реальных исторических людей, а похожих на них каинитов).

"Новое время для Мексики" Карлоса Фуэнтеса. Сухой и, возможно, чрезмерно напряженный политический и социологический взгляд на Мексику, ее прошлое и будущее. Однако Фуэнтес предлагает несколько интересных идей, которые заслуживают места в библиотеке мексикофилов.

Нарезанная игуана: Путешествия по неизвестной Мексике от Изабеллы Три. Путешествия по Мексике глазами посетителя, имеющего некоторые связи и контакты в регионе. Дерево содержит анекдоты такого рода, которые никогда не раскрываются в учебниках истории, в том числе замечательные эпизоды из жизни в Федеральном округе Мексики.

Мексика: Высшее видение, Майкл Калдервуд и Габриэль Бренья. Это книга аэрофотоснимков Мексики с разделом о Мехико. Как фотокнига, она, как правило, скупится на справочную информацию. Однако то, что он предоставляет, интересно и полезно для тех, кто ищет информацию об истории и значении изображенных мест.

Фотография Мехико: достопримечательности нового поколения, от Фонда Дж. Пола Гетти. Фонд объединил фотографов с молодыми людьми из разных районов и попросил их сфотографировать людей и места, которые они считают "достопримечательностями" своего города. Молодые люди дают свои собственные комментарии. В результате получается вид на Мехико с улицы, от обычных парков и памятников до кафе, гостиных и лачуг скваттеров. Даже туристические достопримечательности предстают в новом свете благодаря комментариям подростков.

Мексика также может похвастаться сильными традициями поэтов и романистов, которые критически оценивают свое общество. Октавио Пас, Елена Понятовски и вышеупомянутый Карлос Фуэнтес пользуются особенно высокой репутацией. Несколько их романов были экранизированы.

МУЗЫКА

Рассказчики, которые любят создавать "саундтреки" для своих игровых сессий, не найдут недостатка в музыке из Мексики или о Мексике, или, по крайней мере, с латиноамериканским звучанием. Музыка Мариачи мгновенно создает атмосферу "Мексики". Классическая музыка на испанские темы, такая как "Кармен" Бизе, "Любовь Брухо" де Фальби или "Фантазия для джентльмена" Родриго, может служить аналогичной цели, особенно для знакомства со старейшинами секты.

Такие лейблы, как Fonovisa и Cintas Acuario, выпустили компакт-диски с narcocorridos. Песни о преступности, зазывалах и пересечении границы хорошо подходят для the Sabbath

— но вся лирика настроена на веселый вальс или польку. Игривая музыка с гангстерской лирикой может стать сюрреалистическим сопровождением сцены кровавой бойни. Некоторые из громких имен в наркоридосе включают Лос-Тигрес-дель-Норте, Луиса и Хулиана, Чалино Санчеса и Лос-Паяритос-дель-Сур.

КИНО, ВИДЕО И ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Ваш лучший источник это, вероятно, сами мексиканские фильмы. Загляните в иностранный раздел вашего дружелюбного местного пункта проката видео и молитесь. В Мексике развита киноиндустрия, но слишком немногие ее фильмы получают широкое распространение к северу от границы.

Эль Мариачи один из тех немногих. Этот фильм рассказывает историю молодого музыканта, которого ошибочно принимают за

печально известного убийцу. Его грубое, кровавое изображение бандитского насилия может послужить источником вдохновения для вендетт Шабаша. Фильм также включает в себя запоминающееся изображение коррупции в мексиканской полиции. Его полу-сиквел "Отчаянный", также от режиссера Роберта Родригеса, более гладкий, американского производства и менее полезный в качестве путеводителя по повседневной жизни Мексики. Родригес также снял фильм "От заката до рассвета", который может послужить источником вдохновения для Шабаша и его охотников в их самых мрачных и жестоких проявлениях, хотя его вампиры имеют мало общего с вампирами: Маскарад.

Возможно, вам будет сложнее найти "серьезное" мексиканское кино. "Лос Ольвидадос" и "Эль Бруто" Луиса Бунюэля показывают, что знаменитый режиссер-сюрреалист мог бы также снимать суровые, реалистичные фильмы о жизни бедных людей в Мехико. Эти фильмы были сняты в 1950-х годах, но многое остается актуальным. "Переулок Мидак" режиссера Хорхе Фонса нельзя превзойти за то, что он изображает жизнь представителей рабочего и среднего класса в столице. Худший мальчик в городе (реж. Энрике Гомес Вадильо) показывает уличную жизнь Мехико во всей ее красе через историю о молодом крутом парне, который ведет двойную жизнь как гей-хастлер. Темно-малиновый (реж. Артуро Рипштейн), безумная история любви о серийных убийцах, может быть о Шабаше в его самом безумном проявлении.

Мексика также производит большое количество малобюджетных фильмов ужасов о колдунах, вампирах, ацтекских мумиях и тому подобном. Некоторые из них были переведены на

английский язык. Например, "Вторжение вампиров" натравливает молодого оккультиста на графа вампиров и его легион приспешников-нежити. Большинство из них откровенно ужасны, но они дают представление о мексиканской фантастической жизни.

Для самых низких и сумасшедших посмотрите сериалы о супергероях-рестлерах в масках. Типичные названия включают "Эль Санто против женщин-вампиров" и "Нейтрон против роботов смерти". Это могло бы вдохновить некоторые шабашные игры инстинкта на создание хроники, в которой подчеркивается абсурдное и причудливое.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

Всемирная паутина содержит слишком много информации о Мехико, чтобы быть полезной каким-либо прямым образом. Общие путеводители по Мехико редко содержат больше информации, чем вы можете найти в Fodor's или других печатных источниках. С другой стороны, поисковая система, такая как Google или Yahoo! может обнаруживать всевозможные странные фрагменты данных: наблюдения за НЛО, списки компаний, марши протеста, отчеты о миссионерской работе и многое другое. Лучшей стратегией, по-видимому, является поиск по названиям конкретных соседей-вытяжек. Имейте в виду, что шаблоны иногда говорят больше, чем сами веб-страницы. Например, поиск по запросу "Город-спутник" в основном выявил коммерческие предложения со многими международными компаниями. Это кое-что говорит вам о том, на что похож город-спутник.

ГЛАВА 1: СЦЕНАРИЙ КРОВИ

Людам дано, сэр, посягать на права других, отбирать их собственность, покушаться на жизнь тех, кто защищает их свободу, и превращать свои добродетели в преступление, а собственные пороки в добродетель. Но есть одна вещь, которая находится за пределами досягаемости извращения, и это ужасный вердикт истории. История рассудит нас.

— Президент в изгнании Бенито Хуарес своему преемнику, эригерцогу Максимилию

Добро пожаловать в федеральный округ Эль-Дистрикт, более известный как Мехико для нас, аборигенов (зовите нас чилангос), или Теночтитлан для моих союзников-цимисхи, очарованных обычаями ацтеков. Мехико-Сити — это столкновение эпох. Ее история разворачивается в Темпло Майор, который предшествовал многим европейским городам, в уникальных фресках Диего Риверы и в сохранившихся гасиендах Золотого века эпохи Порфириато. Что еще более важно, Мехико рисует свою историю кровью, факт, за который она остается непримиримой; это источник ее страсти и очарования.

Денди Камарильи — и даже наши собственные тупицы — считают, что мы несем ответственность за частую убийственную ситуацию дел в городе. По правде говоря, el D.F. влияет на нас больше, чем мы это делаем. Вы не найдете слишком много Сыновей и Дочерей Каина, которые это признают, но это правда. Мы хвастаемся, что нас 500 человек в городе с семнадцатью миллионным населением, но действительно ли мы на что-то влияем, когда власти арестовывают 443 преступника в день в Мехико? Или когда они реагируют на 700 преступлений каждый день, из которых 182 являются насильственными? Или 15 000 убийств в год? Или 70 000 краж автомобилей? Или миллион ограблений? Вы действительно думаете, что каиниты являются источником всех этих бед? Угадай, что... мы — капля в море по сравнению с тем, что смертные делают с собой. Мы просто шакалы, следующие по их кровавому следу, потому что у нас нет ни размаха, ни воображения, чтобы сравниться с изобретательностью смертных.

Я сказал, что история региона залита кровью, но мало кто понимает, что такое насилие было вызвано необходимостью. Молодые тваки говорят об ацтеках как об оккультистах и фанатках младшей лиги. Они восхищаются присутствием им каннибализмом и жертвоприношениями, не признавая, что ацтеки потворствовали таким обычаям из нужды. Возможно, некоторые наслаждались насилием ради него самого, но большинство придерживалось стандартов, важных для их существования... очень похоже на ранний Шабаш.

Опять же, как и Шабаш, Мехико пережил революции и гражданские войны, но не ради беспорядков, а из-за реальных социальных

проблем и недовольства. Однако сейчас преступность свирепствует среди смертных, и наши младшие члены секты следуют их примеру, потому что они забывают, почему мы сражаемся. Вместо этого количество краж автомобилей подсакивает на 100 процентов, и мы выходим на улицы, чтобы внести свой вклад в этот дополнительный один процент. Вместо этого продавец пиццы переживает 23 ограбления за один год, и мы обнимаем дурака, чтобы увидеть удивление на лицах грабителей, когда он дает отпор.

Но что происходит после того, как он дает отпор? Что же мы тогда ему предложим? Его существование больше не является чем-то, что укрепляет секту. Все это было одной большой шуткой — и мы удивляемся, почему Нью-Йорк пал!

Мы забыли, за что сражаемся, как и Мехико. Пришло время снова вспомнить.

— Алиссандро Мотолония

ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ КЕЦАЛЬКОАТЛЯ

Как сказал Хуанчо, Проток Узловой розы

Одна вещь, которая произвела на меня впечатление в ацтеках, — это их фатализм. Каждые 52 года они готовились к внезапному разрушению своей Империи; это был Се Акатль, Год Тростника. Согласно ацтекам, до этого существовало четыре мира, и каждый из них погиб под проливными ветрами, вулканическим огнем или разрушительными наводнениями. Ацтеки знали, что их правлению рано или поздно придет конец. Это было вполне естественно, поскольку история была цикличной: ацтеки сменили тольтеков, которые, в свою очередь, узурпировали Теотиуакано.

В последнюю ночь каждого 52-летнего цикла (их было несколько) жрецы Уицилопочтли тушили все пожары по всему королевству и молили своего бога снова принести рассвет. Однако, даже делая это, они знали, что их конец все равно означает продолжение жизни. Один набор богов узурпировал бы их, как они сделали с толтеками, но люди продолжали бы свой бизнес более или менее по-прежнему. Тем временем новые правители заявляли о своем

происхождении от своих завоеванных предшественников, тем самым узаконив свое правление.

Как же тогда были удивлены ацтеки, когда прошло еще 52 года и саранча, называемая испанцами, поглотила их цивилизацию и образ жизни?

ДО КОРОЛЕЙ-КАННИБАЛОВ

Мексиканская долина была свидетелем расцвета и упадка нескольких цивилизаций, некоторые из которых обладали культурой, способной унижить европейцев. Однако до этого первые племена, заселившие долину, оказали глубокое влияние на этот район. Они охотились на большую часть местной дикой природы, особенно на тех, кого они могли бы одомашнить, до полного исчезновения. Таким образом, не было одомашненных животных, которые могли бы обрабатывать поля и тащить тяжелые грузы. Индейцы сделали это сами, позже используя озеро для транспортировки и сбора урожая (например, собирая комариные яйца, покрывающие поверхность озера, и разминая их в пасту с высоким содержанием белка). Эта нехватка животных также означала, что большинство людей не могли охотиться ради мяса, когда засухи или наводнения уничтожали посевы. Это привело к детоубийству в неурожайные годы и, что более важно, к каннибализму, оба из которых были общепринятой практикой.

Однако, несмотря на отсутствие домашних животных, различные племена процветали и росли, как теотиуакано. С тех времен сохранилось мало записей, но предположение о существовании оцепеневшего Мафусаила под потоком лавы Педрегал в Куикуилько — это лишь одна из мучительных загадок нежити, преследовавшей тольтеков и Теотиуакано. Другой легендой была легенда о Кецалькоатле, пернатом змее, также описываемом как “белый герой рассвета”. Это был бородатый белый человек, некрасивый, но искусный в плавке и металлургии. Этот образ бога также выступал против жертвоприношений, страстно желая золота и серебра. Именно эта легенда спасла испанского завоевателя Кортеса от гибели от рук обычно свирепых ацтеков (он был бородатым, белым, уродливым и “искусным” в металлургии, о чем свидетельствуют его доспехи и жажда золота).

ХАСК

Когда ацтеки служили племени кульхуакан (которое они ненавидели) в качестве наемников и рабов, они предложили жениться на дочери вождя, чтобы укрепить свой союз. Вождь Кульхуакана согласился и прибыл в их храм,

чтобы засвидетельствовать бракосочетание своей дочери. Однако священник, приветствовавший его, был одет в платье из содранной человеческой кожи... кожа и лицо его дочери, если быть точным. Ацтеки принесли в жертву дочь вождя, чтобы объявить о своем отделении от кульхуакана.

Есть один шабашит, который преданно практикует этот древний ритуал, используя Изменчивость, чтобы надеть кожу своей жертвы на свою собственную, но никто не помнит его имени или настоящего лица. Он большой, потому что, как говорят мои ватосы, он носит по меньшей мере сотню шкур и никогда не снимает плоть со своих предыдущих жертв. Вместо этого слои растягиваются и трескаются, покрывая его трещинами глубиной в несколько дюймов. Мы зовем его Хаск.

Кем бы ни был Кецалькоатль, остается неизвестным, если не считать множества теорий, связанных с его существованием. Некоторые считают его каинитом, как и нас, хотя мало свидетельств, подтверждающих наше присутствие в Долине Мехико на столь раннем этапе истории. Более популярная теория состоит в том, что Кецалькоатль был ужасным видением будущего, предзнаменованием грядущих событий, которое толтеки позже антропоморфизировали в личность. Конечно, это согласуется со многими предзнаменованиями и предзнаменованиями, связанными с прибытием испанцев.

Как и во всех смертных империях, правление теотиуакано в конечном итоге пало по причинам, которые будут продолжать всплывать на протяжении всей истории Мексики: сельскохозяйственные и территориальные проблемы. Проще говоря, земля — это власть. В случае с теотиуакано они агрессивно вырубали и сжигали горные леса, чтобы собирать древесину и создавать сельскохозяйственные угодья. Эта вырубка лесов препятствовала поглощению почвой воды, что, в свою очередь, приводило к засухам. К этому времени главным городом долины Мехико был Теотиуакан, город, который был больше императорского Рима и имел население в 100 000 человек.

Когда засухи стали сильными, теотиуаканцы вынудили вассальные племена вносить большую долю урожая для Теотиуакана. Многие племена не смогли этого сделать, и последовавшие за этим голод и войны положили конец империи. Теотиуакано потеряли власть, потому что народ и военные поверили, что боги больше не подчиняются своим правителям. Сам город столкнулся с варварскими ордами, которые нашли сторонников среди голодающих племен и в конце концов разграбили и сожгли некогда великий город.

Как ни странно, падение Теотиуакана также совпало с крахом империй майя и Оахакана, и все это из-за засухи или эрозии почвы в джунглях. Сторонники теории заговора среди

Шабаша (я смотрю в вашу сторону, ноддисты) утверждают, что люпины вызвали повсеместный экологический сбой по всему полуострову, что привело к увеличению численности смертных. Конечно, численность смертных в долине значительно сократилась, по оценкам археологов, на 100 000 человек. Это придает некоторую достоверность этой теории... но не очень.

Следующие три столетия были свидетелями того, как волны варваров хлынули в долину Мехико, в конечном итоге приведя с собой толтеков. Тольтеки построили великолепные города, но правили всего два столетия, прежде чем сильные засухи и сельскохозяйственные проблемы нанесли ущерб и им. Варвары пронеслись по региону, уничтожив тольтеков и оставив долину кишасей конкурирующими племенами.

КОРОЛИ-ЛЮДОЕДЫ И БОГИ-ЛЮДОЕДЫ

Когда приближалось падение последнего ацтекского императора Монтесумы, большой камень за пределами города говорил о его надвигающейся гибели. Каинит Шабаша по имени Гектор де Веласко обнаружил монолит столетие спустя и убедил свою стаю перенести его в свое подземное убежище. Стая Гектора общалась с камнем десятилетиями, пока его секреты не разжижили их кровь, а их кожа не почернела и не потрескалась, как мясо на открытом огне. Они погибли, а их суеверные союзники закопали камеру, никому не сообщив о ее точном местонахождении. Теперь, в определенные вечера на площади Гарибальди, после того, как бары закрываются, а оркестры мариачи расходятся по домам, вы найдете дюжину бездомных, прижавших уши к земле и прислушивающихся к слабому шепоту огромного камня где-то под ними.

За те годы, что Гектор слушал камень, он расшифровал некоторые из его разговоров, что означает, что мы получили довольно много информации о некоторых сверхъестественных событиях эпохи ацтеков. Сами ацтеки утверждали, что их происхождение происходит из мистического царства изобилия под названием Ацтлан, прежде чем их изгнали в суровую пустыню. Кто изгнал их из этого рая и почему, остается загадкой как для историков, так и для археологов, но их многовековой исход в конечном итоге привел их в долину Мехико.

Защищала ли долина каких-либо каинитов или нет, когда пришли ацтеки, остается только догадкой, но по крайней мере двое Проклятых, возможно, существовали в этом регионе. Их присутствие, однако, переходит из мифа в реальность только после эпохи ацтеков. Сами ацтеки поклонялись ночному зверю по имени Уицилопочтли, “Колибри-слева” или “Волшебнику колибри”.

Во время своего путешествия ацтеки наткнулись на храм Уицилопочтли среди тарасков в Мичоакане. По-видимому, тарасканцы уже приняли Уицилопочтли в свой пантеон, но происхождение божества/каинита до сих пор остается загадкой. Великий камень Гектора де Веласко назвал Уицилопочтли “бесплодным” и утверждал, что он не может размножаться.

ФАВОРИТ ВЕЧЕРИНКИ

Однажды я пошел на стадион перед боем быков и скормил немного своей биографии одному из быков. Это было весело. Видели бы вы выражение лиц толпы, когда бык забодал матадора так сильно, что тот потерял руку. Затем он одним грациозным прыжком запрыгнул на трибуны и выпотрошил шесть человек, прежде чем они, наконец, убили его. Это было здорово.

Если в легендах ацтеков есть хоть капля правды, мы знаем, что Уицилопочтли отделился от своей матери Коатликуэ, Богини-Матери, и расчленил свою сестру Койолксауки, Богиню Луны. Ученые Шабаша считают, что это говорит о диавлери, но даже после отслеживания различных клановых линий у них мало информации о том, как каиниты поселились в Латинской Америке. Те теории, которые действительно существуют, остаются сомнительными даже при самых благоприятных обстоятельствах.

Большинство ноддистов верят, что Уицилопочтли сопровождал ацтеков в долину Мехико, предсказав им землю обетованную, где они найдут орла, сидящего на кактусе и пожирающего змею (что-то, что он, возможно, даже создал с помощью Даров Крови, таких как Протеан или Химерия). Другая теория, однако, заключается в том, что каинитский “Уицилопочтли” заменил бога ацтеков после того, как они поселились в этом регионе. Уицилопочтли изначально был в основном мирным божеством, прежде чем ацтеки превратили его в соответствии со своим кровожадным темпераментом. Этот сдвиг личности мог совпасть с появлением каинита или другого сверхъестественного существа; того, кто выдавал себя за бога ацтеков вскоре после их прибытия.

Как бы то ни было, когда ацтеки впервые вошли в долину Мехико, они были жалкими беженцами, которые выжили, продав свои навыки наемников тепанекам. Соперничающее племя под названием кулхуакан в конце концов покорило ацтеков и вынудило их жить в суровых землях вулканических пород и ядовитых змей. Ацтеки выжили и в конце концов заслужили свободу, за которую они отплатили тем, что сняли шкуру с дочери вождя Кульуакана и бежали на крошечный остров в поисках защиты. Именно там они нашли орла на кактусе, пожирающего змею, и там они поселились.

Ацтеки переименовали остров Теночтитлан в 1325 году, что ознаменовало официальное основание Мехико, хотя ацтекам потребовалось больше времени, чтобы подавить соседние племена и править долиной. За кулисами развернулась война теней. Рост Теночтитлана привел к созданию первого города-государства в этом районе после падения Теотиуакана. Теночтитлан стал торговым центром — сердцем расширяющейся империи ацтеков.

Но в то время как город набирал популярность и затмевал своих соседей, Уицилопочтли обнаружил соперников своей божественности. Первый из них был в форме Тлалока, местного водного божества. Как и Уицилопочтли, природа Тлалока остается загадкой. Он обитал в озере как своего рода стихийный дух, требуя жертвоприношений за свою постоянную благотворительность. Некоторые шабашиты верили, что Тлалок был призрак, утонувшим в озере столетия назад, но, возможно, он был духом, попавшим в ловушку в долине Мехико после того, как Теотиуаканцы вырубали леса на склоне горы и превратили долину в своего рода водохранилище. Как бы то ни было, ацтеки нуждались в местных водах, чтобы выжить, что вынудило Уицилопочтли заключить союз с Тлалоком.

Тлалок стал самым сильным союзником Уицилопочтли, помогая ему навязывать союзы другим “каинитам”, таким как Великая богиня Тоси, а также Тецкатлипока или “Дымящееся зеркало”, тольтекский бог Ночи. Согласно великому камню, Тескатлипока существовала дольше всех в долине Мехико. Он отразил множество вторжений на свою территорию, в том числе одно, совершенное его соперником Кецалькоатлем, но он не смог преодолеть союз между Уицилопочтли и Тлалоком. Обладая несравненной силой, эти два существа заключили союзы с теми существами, которых они не могли уничтожить, такими как Точи и Тецкатлипока, тем самым привлекая горстку божеств толтеков в пантеон ацтеков и гарантируя их поклонение.

Интересно, что Ласомбра утверждают, что Тецкатлипока принадлежит им, хотя они не уверены, как потенциальный Мафусаил попал в Латинскую Америку так рано. Однако каинит Гектор де Веласко записал кое-что, представляющее потенциальный интерес, относительно Тескатлипоки. Великий камень утверждал, что это существо было “отражением того, что зеркало не показывало другим”, и “отрешенным лицом Кровожадного существа, настолько могущественного, что даже его отражение отказывалось исчезать”. Веласко понял это так, что Тескатлипока был отражением могущественного Ласомбры, который принял форма в другом месте.

ЦВЕТОЧНЫЕ ВОЙНЫ

Правление ацтеков было залито кровью. Они освящали свои храмы тысячами жертвоприношений, опустошая покоренные племена. Профессиональные освежеватели и повара затем собирали тела, сброшенные с лестницы храма, и подавали их городской элите на массовых каннибальских пирах. В некоторых случаях жертвы были настолько велики (одна из них насчитывала 5000 жертв), что даже нищие носили ободранную плоть. В конце концов ацтеки поняли, что они не могут продолжать проводить жертвоприношения такого масштаба, не разжигая восстания среди вассальных государств (которые несли на себе основную тяжесть поставок жертв).

С этой целью ацтеки создали Цветочные войны.

Цветочные войны были полностью притворством, после чего ацтеки вызывали вассальное племя на “войну” за какую-то воображаемую слабость (или наоборот). Затем две армии встретились на поле боя, но генералы, противостоявшие ацтекам, специально привели свои силы к разорению и пленению. Таким образом, у ацтеков был постоянный запас жертв, и вассальные вожди выглядели так, как будто они противостояли жажде жертвоприношений ацтеков. Их называли Цветочными войнами, потому что ацтеки приглашали вассальных вождей из проигравшего племени наблюдать за жертвоприношениями и участвовать в каннибальских пиршествах, защищая свою анонимность за ширмами, сделанными из цветов.

ОБЪЯСНЕНИЯ И УТВЕРЖДЕНИЯ

Как и просили, я исследовал возможность сверхъестественного присутствия в древней долине Мехико. Большинство теорий о сговоре каинитов с местными индейцами до 1500-х годов либо слишком евроцентричны, либо слишком невероятны. Тем не менее, я включил две наиболее интересные возможности на всякий случай, игнорируя связь с Викингом, поскольку вы уже исследовали этот путь. Вот некоторые другие, которые следует рассмотреть.

Теория первая: Дрейф Сетитов

Археологи полагают, что египетские моряки и торговцы времен фараонов уже торговали оловом в Англии и сумели обогнуть южную оконечность Африки, чтобы достичь западного побережья Африки. Теперь распространились легенды о египетских моряках, которые следовали вдоль побережья Африки вдоль северного течения Бенгела, а затем случайно попали в быстро движущееся Южное Экваториальное течение, соединяющее Атлантический перешеек между Африкой и Южной Америкой. Южное экваториальное течение огибает побережье Южной Америки и

направляется прямо через пролив Юкатан в Мексиканский залив.

По общему признанию, вероятность того, что сетит случайно оказался на борту торгового судна, которое направлялось в Южную Америку, невелика (если только это не было преднамеренной попыткой). Соедините это с шансами сетита, который уничтожил бы горстку членов экипажа еще до того, как они заметили землю, не говоря уже о том, кто мог бы нацелиться на Мехико-Вэли, если бы он даже вошел в Мексиканский залив, и это невозможно на поверхности. Однако я предполагаю, что если сетит приземлился в Южной Америке (скорее всего, в бассейне Амазонки или в Веракрусе), он, вероятно, искал смертных, отправившись на север и питаясь жизненными данными животных. В конце концов он мог поселиться в пышной долине Мехико, где проживало самое густонаселенное население на континенте и где находились кочевые племена. Если этот Сетит был.

Теорией номер два: Дрейф Куэй-джин

Вам может это не понравиться, но любое присутствие нежити в Долине Мехико до 1500-х годов было более вероятным Куэй-джином, чем каинитом. "Шань Хай Кинг", классическая книга о древнем Китае, составленная около 2250 года до н.э., рассказывает о путешествии через Великое Восточное море и 2000-мильном путешествии по земле за его пределами. Хотя эксперты изначально сочли это выдумкой, недавно они поняли, что описания достопримечательностей слишком похожи на Северную Америку, чтобы быть случайными, в том числе описание "Большого Светящегося каньона", который имеет поразительное сходство с Гранд-каньоном.

Более поздний классический труд, "Куэн 327", описывает аналогичное путешествие буддийского священника через Фу-санг (в пятом веке нашей эры), или то, что, по мнению экспертов, сейчас соответствует описаниям Мексики и Юкатана. Считается, что пересечений больше, и некоторые эксперты предполагают, что одно путешествие в 323 году до н.э. породило миф о Кецалькоатле (или Кукулькане) о бородатых незнакомцах с белой кожей (китайских моряках), которые обещают вернуться. Это, конечно, не учитывает предполагаемый массовый приток монголов, возможно, через Берингов пролив, между 668 и 1175 годами нашей эры. Некоторые эксперты полагают, что они пришли из царства Толлан в Монголии, недалеко от реки Тула и озера Байкал. На самом деле они называли его Анауак, или "у воды". Монголы переместились на юг, в райскую долину Мехико, и поселились там, переименовав места в соответствии с теми, что были у них на родине, например, мексиканский бассейн реки Тула. Долина Мехико в конце концов получила название Анауак. Если эта теория верна, то монгольские миграции, возможно, принесли с

собой Куэй-джин, что объясняет, почему Шабашу было так трудно вытеснить этих существ, когда они впервые прибыли.

Однако, без ведома большинства смертных, Цветочные войны также усилили жажду Тлалока, Уицилопочтли, Тоси и Тецкатлипоки, превратив их в ненасытных людей, жаждущих крови и смерти. Тескатлипока наблюдал за жертвоприношениями из-за цветочных ширм, скрывавших оргии и пиршества плоти, в то время как воды в храме Тлалока превратились в густую массу внутренностей и разлагающихся тел. Камера Уицилопочтли располагалась в центре Великой пирамиды с кровеносными шлюзами, соединенными с четырьмя жертвенными алтарями. Сам Уицилопочтли стал огромным благодаря постоянному потоку крови, которая практически капала в его гигантскую пасть (которая, по словам камня, была достаточно большой, чтобы проглотить смертного одним укусом).

Десятина унижения и жизни стоила дорого. Ацтеки успокоились, и соперничающие племена, вызванные на Цветочную войну, вскоре сделали все возможное, чтобы победить. Ацтеки выигрывали свои последовательные сражения, но с трудом. Подпольные культы, посвященные Кецалькоатлю, переполнялись смертными, уставшими от бесконечного варварства. Король ацтеков Мотекухзома II, и без того набожный и боязливый, воспринимал каждое несчастье как предчувствие рока. Это не помогло, когда союзный правитель Тескоко, некромант Незауальпили, сказал Мотекузома II, что империю ацтеков ждут только смерть и разрушение. Предсказания Незауальпили совпали с появлением огненной кометы в ночном небе. Храм Уицилопочтли необъяснимым образом загорелся; затем молния ударила в храм Тоси; затем вокруг Теночтитлана появились таинственные водовороты и частично затопили город. Мотекузома II запаниковал, но сохранил свою власть над восставшими вассалами благодаря кровожадной воле. Затем он получил известие, что прибрежные поселения видели у восточного побережья большие корабли, управляемые бородатыми белыми людьми.

Кецалькоатль вернулся, и ацтеки быстро приближались к Се Аcatl, Году Тростника и концу очередного 52-летнего цикла....

В СТРАНЕ БОРОДАТЫХ БОГОВ

Как рассказала Франциска Агилар, священник стаи Лос-Ольвидадос

Как для смертных, так и для каинитов Испания была центром европейских событий в конце средневекового периода. Страна недавно победила вторгшихся мавров, и наследники двух

крупных феодальных держав, Изабелла Кастильская и Фердинанд Арагонский, поженились. Остальная Европа была занята попытками оправиться от Черной смерти, оставив Испанию ведущей державой того времени. Испанцы, не довольствуясь почиванием на лаврах, также соревновались с Португалией в поиске новых маршрутов на Дальний Восток, потому что текущие сухопутные маршруты были слишком дорогими. Большая часть золота, добытого в Северной Африке, и серебра, добытого в Европе, шла в Азию для оплаты товаров.

С точки зрения каинитов, Шабаш плохо справился с новообразованной Камарильей, которая использовала торговлю в качестве своего основного оружия. Что делало Испанию особенно привлекательной для борющихся каинитов, так это то, что уловки Камарильи по захвату власти в других местах были здесь не столь эффективны. Например, испанцы презирали сельское хозяйство и ремесла, потому что пришлые мавры преуспевали в них (и потому, что ручной труд был наказанием для тех, кто находился в рабстве). Они не доверяли финансам, потому что это была «еврейская практика». Короче говоря, экономическая тактика, используемая для удержания большей части Европы под властью Камарильи, мало повлияла на испанскую культуру, к большому удовольствию каинитов.

Затем, в 1493 году, папская булла предоставила Испании суверенитет над большей частью Нового Света. В 1496 году португальцы уступили испанцам большую часть прав на Новый Свет по Тордесильясскому договору в обмен на неоспоримые права на плавание вокруг Африки. Португальцы не верили, что Новый Свет окажется столь же ценным, как более короткие торговые пути в Азию. Таким образом, даже не пытаясь, Шабаш, казалось бы, обладал бесспорным господством над доменами Нового Света.

К сожалению, почти беспрецедентное могущество Испании в Новом Свете также означало, что Ласомбра считала эти владения почти полностью своими. Испанские корабли, пересекавшие Атлантику, высаживались на Кубе или Эспаньоле (ныне Гаити и Доминиканская Республика), в то время как поселенцы должны были прожить на этих островах пять лет, прежде чем они могли отправиться куда-либо. Эта стабильная база населения привлекла ласомбра в первую очередь; горстка ласомбра обосновалась на Эспаньоле еще в 1503 году, когда 2500 поселенцев присоединились к уже существующим 1200 поселенцам и их быстро сокращающимся рабам-таино. В порыве территориального раздражения они уничтожали всех не-Ласомбра, которые пытались проникнуть в Новый Мир, в некоторых случаях даже обрекая собратьев Шабаша на Окончательную Смерть.

Цимисхи были в ярости на ласомбру, которые первыми заявили о своем праве исследовать

Новую Испанию и основать свои владения. Из-за этого кланы Цимисхи и антитрибу не появлялись в Мексике до 1519 года, что едва не привело к гражданской войне. Ласомбра в конце концов уступили и впустили других каинитов в Новый Мир. Однако это решение было в значительной степени навязано им из-за непредвиденных обстоятельств в виде «Мафусаила» ацтеков.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КЕЦАЛЬКОАТЛЯ

В Мехико вы не найдете ни одной улицы, названной в честь Эрнана Кортеса. Он был мясником и лжецом, который разрушил империю смертных, столь дорогую мексиканской идентичности. Он даже не подчинился губернатору Кубы, организовав секретную экспедицию в Мексику в поисках личного богатства и славы. Только разрушение империи ацтеков превратило его из предателя в героя.

Удача была любовницей Эрнана Кортеса. Его завоевание ацтеков произошло только потому, что он вступил в союз с их врагами и убедил карательный флот из 19 кораблей, посланный, чтобы захватить его, присоединиться к его делу. Однако в большей степени Кортес преуспел потому, что он и его люди, сами того не подозревая, владели катастрофическим оружием: оспой. Она свирепствовала среди населения ацтеков и индейцев, опустошая их изнутри.

Вождь ацтеков Мотекузума II также не сумел должным образом справиться с ситуацией, что стало еще одним примером удачи Кортеса. Ему не потребовалось много времени, чтобы понять, что Кортес не был Кецалькоатлем, но, несмотря на это осознание, он не смог объединить свой народ и должным образом отразить нападение испанцев. Вместо этого Кортес оставался гостем ацтеков в течение длительного периода времени, прежде чем они, наконец, восстали против него. Когда он позже вернулся, он пришел с подкреплением и осаждал город более двух месяцев, прежде чем он, наконец, сдался ему.

В экспедицию Кортеса входили два Ласомбра: тауматург по имени Беатрис Альвердо и летописец по имени Хуан Гусман. Кубинские ласомбра очень заинтересовались Мексикой после сообщений от первых испанцев, которые столкнулись с посланниками Мотекусомы II, поэтому они отправили ученых на кораблях Кортеса. В то время как конкистадоры встречались с индейцами тотонаками (врагами ацтеков), Альвердо и Гусман приняли делегацию от местного культа Кецалькоатля. В нее входил шаман, который, чувствуя Каинизм, считал Альвердо и Гусмана истинными хозяевами экспедиции. Он рассказал им о кровавых богатствах Теночтитлана, включая Уцилопочтли и Тескатлипоку.

Альвердо признал сходство между Тескатлипокой и Ласомброй. Она использовала ритуал, чтобы отправить послание своему отцу на Кубу, рассказав о “Мафусаилах ацтеков”. Из-за этого Альвердо и Гусман отказались идти в Теночтитлан и ждали подкрепления в гарнизоне Кортеса в Веракрусе.

Вернувшись на Кубу, Ласомбра поняли, что в одиночку им не справиться с этой проблемой. Если Тескатлипока был Ласомбарой, то он принадлежал к старому клану до Восстания анархов. Описания Уицилопочтли также описывают его как Цимисхия или Носферату, что означает, что Ласомбра были в меньшинстве. Клану нужны были союзники в Новом Мире, хотя бы для того, чтобы помочь завоевать его, поэтому они послали сообщения другим кланам Шабаша с просьбой о помощи.

В то время как Ласомбра почти сразу же сообщили о своих пожеланиях Испании, благодаря тауматургам среди них, потребовалось четыре месяца, прежде чем первая смешанная стая Цимисхи и антигрибу Носферату и Бруха высадились на Кубе, и еще два месяца, чтобы добраться до Веракруса. Когда они наконец прибыли в Теночтитлан с Альвердо и Гусманом на буксире, Кортес уже осадил город.

УИЦИЛОПОЧТЛИ ПРОТИВ КЕЦАЛЬКОАТЛЯ

Стая, теперь называющая себя *Nigrum Triste* или *Black Sorrow*, пробралась в Теночтитлан за несколько недель до его падения. Конкистадоры перекрыли доступ пресной воды в город, превратив местные водоемы в застойные и зловонные. Это, в свою очередь, ослабило Тлаока, который решил сохранить свои силы для последнего штурма.

Уицилопочтли все еще был огромен, но значительно ослабел от голода. Его стадо голодало или умирало от оспы, что истощало их жизненные силы. Точи, по-видимому, бежал, но самым смертоносным противником оставался Тескатлипока, который наживался на страданиях.

Тем не менее, несмотря на их попытки сбора информации, стая не могла определить природу их противодействия. Уицилопочтли и Тецкатлипока, безусловно, были нежитью, но такого рода, с которыми стая никогда не сталкивалась. Тескатлипока казался Ласомброй, но его владение тенями было беспрецедентным. Его храм состоял из сплошных теневых артефактов и дверей, а его жертвы висели на пульсирующих теневых артериях, которые перекачивали их кровь непосредственно к потенциальному богу. Захваченный в плен священник даже сказал, что внутри было так темно, что Тескатлипока мог “противостоять

власти солнца над ним”, очевидно, оставаясь бодрствующим в течение всего дня.

Нигрум Тристе решил, что лучшим вариантом будет напасть на этих существ, когда конкистадоры и их союзники войдут в город. Стае нужна была неразбериха, чтобы ослабить и отвлечь их сопротивление.

Кортесу не потребовалось много времени, чтобы заставить Теночтитлан подчиниться. На следующей неделе испанцы и их союзники разграбили город, убив две трети из его 200 000 жителей. Аналогичным образом, стая использовала гулей, чтобы поджечь храм Уицилопочтли в течение дня; Тлалок, теперь подключенный к запасам пресной воды после того, как Кортес вновь открыл несколько акведуков, вызвал ливень, чтобы потушить пламя и затопить город, что позволило ему сбежать в озеро, где он исчез. Однако огонь причинил Уицилопочтли достаточно вреда, чтобы погрузить его в оцепенение, оставив левиафана Каинита на милость Нигрума Тристе. Стая утверждает, что им потребовалось целых четыре ночи только для того, чтобы заколоть и обезглавить так называемого бога колибри. Несмотря на это, они так и не раскрыли его натуру.

Тескатлипоку было не так просто уничтожить. Когда зловоние от гниющих трупов стало слишком сильным, испанцы и индейцы ушли из Теночтитлана, планируя свой следующий шаг. Нигрум Тристе остался, чтобы охотиться на Тецкатлипоку на заброшенных улицах и домах города, но существо оказалось слишком хитрым даже для их объединенных навыков. Один за другим они погибли, в конце концов оставив Альвердо докладывать своему отцу: “Игра окончена... в следующий раз пришлите лучшую помощь”.

После этого сообщения Альвердо исчез и до сих пор не найден.

МЕХИКО-СИТИ

Как рассказала леди Кортанос, Демон Полой Кости

Ласомбра, как всегда высокомерные ублюдки, совершили фатальную и почти непростительную ошибку в годы, последовавшие за падением Теночтитлана и строительством Мехико-Сити (названного в честь мексиканцев, одного из нескольких названий, относящихся к ацтекам) на его руинах. Они отказались принести в жертву кого-либо из каинитов с Кубы и Эспаньолы, опасаясь ослабить свое драгоценное положение там. Вместо этого они ждали, пока из Испании придет подкрепление, а на это часто уходило восемь месяцев или больше.

Ласомбра имели наглость заявлять, что они делятся своими ресурсами. Правда в том, что

Тескатлипока напугал их, и им нужна была помощь, чтобы уничтожить его. Пока Ласомбра ждали новых стай, конкистадоры освободили Мехико от нашего влияния. Когда каиниты, наконец, прибыли в Веракрус и совершили двухнедельное путешествие вглубь страны, было гораздо труднее проникнуть внутрь и вытащить Тескатлипоку из его норы. Такая ситуация продолжалась десятилетиями, и Тескатлипока медленно набирал нашу численность. Он с легкостью появлялся и выходил из тени, утаскивая жертв обратно в темноту.

Это было трудное время, полное гнева и неудовлетворенности. Мы, цимисхи, были впечатлены тем, что слышали об ацтеках, и нам было любопытно узнать об их обычаях и магии. Однако, задержав наше прибытие, Ласомбра гарантировала, что мы не сможем обладать сильной базой власти, из которой можно было бы привлечь союзников. Оспа, загрязнение жизненно важных водных путей и суровое репартименто (система принудительного труда, навязанная "неверным") опустошили индейцев, сократив их население на 90 процентов за более чем столетие. Они потеряли свои земли из-за скота, а свои обычаи — из-за миссионеров.

Ласомбра отказались принять индейцев и вместо этого укрепили свои связи с Новым Светом через Церковь и постоянный приток испанских эмигрантов. Именно мы, цимисхи, антитриба гангрелов и носферату, создали союзы с ацтеками и другими племенами. Это мы приняли ацтекских жрецов и научили их нашим обычаям из крови и плоти. В свою очередь, ацтекские демоны превратили существующие кровавые обряды Шабаша в Хранилище.; именно они инициировали Кровавые Пиршества в честь банкетов Войны Цветов, и именно они создали такие ритуалы, как "Прилив крови", "Глаза Ночного ястреба" и "Зеркало второго зрения".

Естественно, Ласомбра были возмущены нашим растущим влиянием в Новом Свете и вместо этого убедили смертных в Церкви переселить индейцев в конгрегации или церковные общины и районы, чтобы "защитить их от тиранических землевладельцев-конкистадоров". По иронии судьбы, и индейцы, и владельцы гасиенд втерлись в доверие к Церкви, завещав свои земли после смерти местному духовенству. Церковь стала крупнейшим землевладельцем в этой так называемой Новой Испании, что, в свою очередь, пошло на пользу Ласомбре, которые забрали себе несколько ценных владений.

Препятствуя индейцам, ласомбра может также ограничить наш доступ к ним и, следовательно, нашу базу власти. Церковь обучала индийских детей, которые затем предавали своих родителей, ведя католических священников к скрытым святыням, посвященным древним богам. Мы пытались сохранить ацтекские обычаи жизненно

важными, хотя бы для того, чтобы установить наши собственные культы среди индейцев, но Ласомбра не представляли никакой угрозы их католическому институту. Эта борьба продолжалась на протяжении десятилетий. К счастью для нас, у Ласомбры были более серьезные проблемы, которые требовали их внимания.

ЗОЛОТО И СЕРЕБРО

Первое несчастье Ласомбры случилось в 1540 году, когда к северу от Мехико было обнаружено серебро. Поскольку большая часть европейских драгоценных металлов направлялась в Азию, Новая Испания стала ведущим мировым поставщиком серебра, удвоив запасы в Европе. Пятая часть новообретенного богатства была выделена для испанской короны, что значительно увеличило богатство и власть испанского трона. Эта вновь открывшаяся возможность также привела к значительному увеличению трафика в Новый Свет, поскольку мужчины и женщины искали новые возможности для получения богатства и власти.

Корабли прибывали из многих разных портов Испании. С огромным притоком людей иммигрантам больше не требовалось оставаться на Кубе и Эспаньоле в течение пяти лет. Внезапно Ласомбра не смогла отслеживать большую часть испанского трафика, направлявшегося в Новую Испанию, за исключением конечной точки в Веракрусе. Даже тогда это был хаос. Ежегодный флот Севильи, например, насчитывал 100 кораблей с несколькими галеонами, защищающими грузы от пиратов. Естественно, Шабашу удалось отправить больше своих членов в Новый Мир на борту этих огромных флотов, как и Камарилье.

В связи с огромной торговлей серебром испанская корона направила в Новую Испанию аудиторов, финансовых и юридических специалистов. Камарилья воспользовалась ситуацией и закрепила небольшое присутствие в Мехико через этих литрадос (юристов) и членов могущественной Mesta (ассоциации скотоводов, владеющих землей). Этот плацдарм будет преследовать Шабаш в последующие столетия.

СТАРЫЕ БОГИ

Несмотря на то, что многие индейцы были подчинены католицизму, они тайно поклонялись своим древним богам. Церковь пыталась помешать этой практике, обращая детей в своих нетерпеливых шпионов, но мы, Цимисхии, и несколько антитриб носферату сохранили старые культы живыми, приняв облик их божеств. Только поклонение Тлалоку и Тескатлипоке осталось свободным от нашего вмешательства, прежде всего потому, что эти два существа все еще ощущали свое присутствие по всей долине.

В конце концов Тлалок исчез, предположительно разрушенный во время Великого наводнения 1629 года. До этого он иногда появлялся, используя свое колдовство, чтобы поймать каинитов, которые отважились войти в воду. Хотя утопление никогда не было угрозой, которой мы боялись, Тлалок держал своих пленников в ловушке под водой до восхода солнца, прежде чем вынудить их подняться на поверхность..

Мы знали, что Тлалок становится все сильнее, и неоднократно пытались уничтожить его, но безуспешно. Долина представляла собой бассейн без естественной дренажной системы: вырубка лесов привела к эрозии почвы и образованию слоя ила на дне озера, что привело к его подъему и усилению наводнений. Тлалок процветал в этой ситуации, ибо вся долина Мехико становилась его бассейном. Наконец, влажное лето 1629 года пропитало дно долины, за которым последовал проливной ливень в сентябре, продолжавшийся 36 часов. Горы направили дождь в долину, затопив Мехико под шестифутовым слоем воды. Он оставался под водой в течение пяти лет, убив 30 000 индейцев и изгнав испанцев.

Те каиниты, у которых не было гулей или призраков, лежали погребенные под водой, не подозревая об опасности, пока не стало слишком поздно. Многие, не в силах сдвинуть с места толстый слой горного ила и воды, закрывающий их склепы и убежища, впали в мрачное оцепенение (мы не смогли найти большинство наших потерянных, включая архиепископа). Мы были готовы покинуть город, как это сделали смертные. Однако тауматурги и колдуны среди нас почувствовали действие могущественной магии и поверили, что буря — дело рук Тлалока. Хотя мы были рассеяны и ослаблены, антитрибу тореадора по имени Мелинда Гэлбрейт — имя, хорошо известное нашим Братьям и Сестрам, — организовала оставших и вынудила нас остаться и сражаться с Тлалоком. Угроза, которую он представлял, была слишком велика, чтобы ее игнорировать.

К счастью, поскольку город был в основном заброшен, мы открыто охотились по крышам. Наши братья-колдуны возглавили атаку, используя свой контроль над водой и землей. В течение года мы охотились на Тлалока, прежде чем, наконец, заманили его в ловушку за земляной плотиной и смешали его сущность с землей. Мы превратили его грязные остатки в затвердевшую глину и разбили ее на кусочки, прежде чем предать останки огню. Это был последний раз, когда мы видели Тлалока.

Тескатлипока оказался более трудным, особенно для ласомбра, которые обнаружили, что это потенциальное божество иногда может проявляться через обман и обращать их дисциплину против них. Наконец, 23 августа 1691 года, после масштабного наводнения, гибели урожая и почти полного голода, затмение закрыло солнце. Ласомбра все проснулись на этот

краткий миг, чтобы столкнуться с какофонией смеха из теней. Прежде чем они успели что-то предпринять, теньевые щупальца вырвались из темноты, пронзив многих Ласомбра в их разбросанных склепах; когда затмение пошло на убыль, все снова погрузилось в беспокойный сон. В конце концов, трое погибли в результате нападения. Те, кто выжил, следующие несколько ночей истекали черным юмором из своих ран. Антитрибу Тремере полагало, что ихор каким-то образом связан с Тескатлипокой, и собрало несколько образцов.

Позже Гориатрикс и антитрибу Тремере заявили, что они уничтожили Тецкатлипоку, используя ихор как связующее звено в ритуале, напоминающем Котел Крови. Было много сомнений, поскольку у них не было никаких доказательств своих усилий. Несмотря на это тревожное отсутствие доказательств, Тецкатлипока так и не появился после затмения.

К сожалению, после недавнего исчезновения антитрибу Тремер несколько каинитов сомнительной мудрости совершили набег на убежища своих пропавших братьев и сестер. Один грабитель могил утверждает, что у него есть запечатанная урна с выгравированными на ней защитными ритуалами. По общему мнению, урна носит название “Тескатлипока”. Мне неприятно думать об этом как о чем-то другом, кроме розыгрыша в самом плохом вкусе.

КАСТОВЫЕ ТРЕНИЯ

Испанцы считали своим правом превращать неверных в рабов, но внедрение ими новых болезней значительно сократило их потенциальную индийскую рабочую силу. Затем, в 1540 году, испанская корона отменила рабство индейцев, хотя эта практика продолжалась как форма уголовного наказания. Вместо этого Новая Испания полагалась на африканских рабов, которых к концу XV века насчитывалось 60 000, а к 1650 году — 150 000 чернокожих и мулатов.

Ласомбра отказывались принимать рабов и “простых рабочих” и полностью поддерживали идею *limpieza de sangre*, или чистоты крови. Среди смертных эта доктрина требовала, чтобы любой испанец, претендующий на светские или канцелярские должности, предоставлял документы, подтверждающие, что в нем нет еврейской или мавританской крови. Ласомбра пошли дальше в этой практике и принимали только (в частных Ритуалах Сотворения) или питались от гачупинес (недавно прибывших из Испании, которые могли легче доказать свою родословную). Они почти не обращали внимания на креолов, испанцев по происхождению, родившихся в Мексике.

Гачупины росли в силе и престиже, потому что они якобы оставались незапятнанными воздействием низшей индийской культуры и климата и, таким образом, были более “белыми”,

чем креолы. Недостатком было то, что дети гачупинеса, родившиеся в Новой Испании, теперь были “испорчены”, сами становились креолами и с меньшей вероятностью занимали важные должности, чем недавно прибывший испанец с небольшим количеством контактов. Ласомбра были в равной степени виновны в этой практике, предпочитая брать свою кровь и детей от более чистых европейских предков, таких как гачупины.

Поступая таким образом, ласомбра ограничили свою кормовую базу, в то время как мы укрепили нашу, укрепив связи с так называемыми низшими кастами и креолами. Сюда входили метисы (дети белых и индейских союзов), мулаты (белые и черные), замбо (индейцы и черные), мориско (белые и мулаты) и кастизо (метисы и белые союзы). Однако это не означало, что нам не нужно было бороться за эти смертные “ресурсы”.

Когда Испания аннексировала Португалию в 17 веке, они унаследовали ее массовую работорговлю и сопровождавших ее работорговцев Сетите и Джованни. С уменьшением числа индийских рабочих колонисты охотно платили за более дорогих африканских рабов, тем самым обеспечивая сетитов и Джованни как стабильным доходом, так и глазами и ушами на большинстве гасиенд. Затем, когда индейцы поняли, что африканцы более устойчивы к европейским болезням, и скрещивались с ними, чтобы защитить свое будущее потомство, джованни сетиты также получили ценные связи с этими смертными сообществами. Один сетит даже владел несколькими пулькериями, или тавернами, которые обслуживали в основном индейцев и чернокожих.

Уже осажденные попытками Ласомбры помешать нашей власти в Новой Испании, мы не потерпели вмешательства посторонних. Мы боролись с пагубным влиянием сетитов в течение нескольких десятилетий, пытаясь уничтожить их. Вы можете себе представить наше удивление, когда Змеи предложили временный союз. Они знали, что напряженность между Ласомбра и Цимисхием растет, но они верили, что Ласомбра в конечном итоге потеряют свое влияние в делах смертных. Возможно, гачупины и были у власти, но креолы постепенно набирали сторонников и влиятельные позиции в Церкви и правительстве. Уже к 1624 году креолы помогли свергнуть вице-короля Мехико, продемонстрировав силу, и новый вице-король Хуан де Палафокс открыл множество бюрократических и военных должностей, формально доступных только гачупинесу. В конце концов, утверждали сетиты, даже рабы восстанут против гачупинеса, ибо ни один народ никогда не оставался поработанным навсегда. Уже один бунт рабов в 1611 году и еще один в 1691 году доказали, что эти “неполноценные” люди завоюют свою свободу или погибнут в борьбе. Наша поддержка креолов,

индейцев, чернокожих и всех их разнообразных детей в конечном итоге привела бы к тому, что мы сравнялись бы с ласомброй, чьи силы ослабли даже сейчас.

В обмен на игнорирование сетитов змеи предложили нам ежегодную дань в размере 100 отборных рабов для наших Ритуалов Сотворения Мира и Кровавых Пиршеств. В городе, быстро наполняющемся каинитами, где болезни и бедствия уже привели коренное население к вымиранию из-за истощения (и, таким образом, повлияли на нашу способность прокормиться), возможность была беспрецедентной. Мы согласились, неосознанно укрепив первоначальные связи, которые позже побудили ветвь сетитов, называемых Змеями Света, отделиться от своего клана.

ВОСХОДЯЩАЯ КАМАРИЛЬЯ

Как рассказал Кальдерон Диего, Дуктус падальщик Пепенадорес

Тот факт, что Камарилья однажды захватила власть в Мехико, к нашему великому стыду. Они вели свою войну на нескольких полях сражений, некоторые из которых мы так и не увидели, пока не стало слишком поздно. И они маневрировали своими частями в течение столетия, как терпеливые маленькие паучки.

Первоначально Камарилья закрепились в Мехико с помощью гулей, занимающихся торговлей серебром, и аудиторов, делящих прибыль. В то время испанцы все еще не доверяли финансам, оставив лишь горстку экспертов, к которым Камарилья могла обратиться и которыми могла манипулировать. Затем Киндред предложил покровительство или превратил в гулей многих литрадос или юристов, появляющихся в колониях. Мы были слепы к их хитрости, и они мастерски разыгрывали свои активы.

Когда индейское рабство было отменено, многие индейцы попытались вернуть свои исконные земли у церкви и землевладельцев. На самом деле индейцы опередили испанцев в судебных разбирательствах. Те, у кого уже было какое-то имущество, платили адвокатам своим имуществом в надежде на большую прибыль через суды. Чаще всего индейцы теряли собственность из-за адвокатов, которые, в свою очередь, продавали землю своим “родственным” хозяевам.

Камарилья использовала эти владения для получения стабильного дохода (за счет сельского хозяйства и сдачи в аренду) и поддержки роста нескольких купеческих династий. Видите ли, Испания боялась Мексики, хотя бы из-за ее масштабных операций с серебром и огромных

прибылей, наполняющих казну местных жителей. Чтобы гарантировать, что они будут держать свою дойную корову послушной, Испания поддерживала мертвую хватку над колонией, препятствуя созданию каких-либо отраслей промышленности в Новой Испании, которые конкурировали бы с предметами роскоши, поступающими из метрополии. Большая часть богатства Мексики ушла на высокие налоги и покупку этих предметов роскоши, тем самым поддерживая промышленность Испании. Камарилья поняла это и использовала свою собственность для финансирования креольских купеческих семей в Мехико. После нескольких поколений покровительства эти купеческие династии стали неприлично богатыми на торговле.

К этому времени большая часть операций по добыче серебра на поверхности была прекращена, что привело к существенному падению добычи серебра. Только по-настоящему богатые семьи могли позволить себе инвестировать необходимый капитал в более глубокие предприятия по добыче полезных ископаемых. Принадлежность к креольской национальности также не была сдерживающим фактором; эти семьи позволяли своим дочерям выходить замуж за недавно прибывших и богатых гачупинов, которые, в свою очередь, преодолевали бюрократическую волокиту, запрещавшую креолам в то время приобретать слишком много власти и влияния.

После того, как эти семьи сколотили состояния на серебре, они купили больше недвижимости и разбогатели за счет сельского хозяйства (конечно, не такого прибыльного, как добыча серебра, но это было менее рискованное предприятие с гарантированной стабильной прибылью). Используя свои активы, они затем ссужали деньги фермерам под залог будущих урожаев, но по фиксированной цене, тем самым диктуя рыночную стоимость урожая. Какой урок во всем этом? Контролируйте рыночные силы вместо того, чтобы отдаваться на их милость.

За пределами колонии Камарилья атаковала структуру власти Ласомбры в Испании с помощью столь же коварных методов. Проще говоря, испанская монархия полагалась на серебро Мексики для финансирования кампаний и покупки товаров. К сожалению, Испания глупо растратила свои богатства и проиграла несколько крупных сражений против соперничающих наций, в том числе свою хваленую Испанскую армаду англичанам. Что еще хуже в стране, приток серебра повысил инфляцию на 400 процентов, потому что серебро привело к росту потребительских расходов.

Кроме того, севильский флот выходил в море только раз в год; Испании приходилось занимать товары у Великобритании и Франции, а также деньги у банковских государств, таких как Генуя, и все это под их предполагаемые поставки. Камарилья использовала это в своих

интересах, поощряя своих союзников одалживать Испании как можно больше денег и товаров, поэтому, когда, наконец, прибыла партия серебра, в казне Испании почти ничего не осталось — все это предназначалось ростовщикам. Затем Камарилья направила своих агентов для взыскания любых непогашенных долгов с предложениями о торговле. Если кто-то важный не мог выплатить долг наличными, он мог погасить его услугами, услугами и даже делами для мореходных судов. Без особого предупреждения Камарилья получила достаточно благ, чтобы сохранить сильное влияние на обе стороны торговли серебром. Испания была всего лишь каналом для европейских интересов.

Последний удар был нанесен со смертью испанской династии Габсбургов. Несостоятельный Карл II не смог произвести на свет ни одного наследника, поэтому он назвал своим преемником Филиппа Анжуйского, внука французского короля Бурбонов Людовика XIV. Англия была полна решимости помешать Франции приобрести испанские владения и поэтому объявила войну, спровоцировав Войну за испанское наследство, которая длилась 13 лет. За кулисами английские Вентру были полны решимости помешать “щеголям-тореадорам” получить больше власти в Новом Свете. К сожалению, мы были не в том положении, чтобы воспользоваться ситуацией. Первая Гражданская война Шабаша еще не проявилась, но, по сути, мы уже ссорились.

РАСПАД ШАБАША

После войны за испанское наследство, когда Франция сохранила Испанию и ее владения, Камарилья пришла к власти в Мехико при поддержке правителя Бурбонов Карла III. Шабаш признал угрозу Камарильи в Мехико и других местах, но мы редко могли договориться об общей цели. Мы все чаще сталкивались с североамериканскими ресурсами. В Мехико это означало, что Цимисхи и Ласомбра боролись по многим вопросам.

ПУЛЬКЕ

В доколумбовые времена индейцы научились сбраживать сок кактуса в зеленый алкогольный напиток под названием пульке, который имеет вязкость слюны и содержит все мыслимые витамины и минералы. Напиток был настолько крепким, что ацтекские жрецы давали его своим жертвам, чтобы подготовить их к жертвоприношению. Многие шабашиты чиланго все еще употребляют пульке, но только после того, как опьяняют смертных алкоголем до токсичного уровня и осушают их. Одна стая метисов, искусных в тауматургии, на самом деле насаживает жертв на длинную иглу кактуса. Затем они собирают смесь кровавого сока и используют тауматургию, чтобы превратить

смесь во что-то вкусное для каинитов. Смесь не обладает никакой “питательной” ценностью, и каиниты в конце концов выbleвывают ее, но она все равно вызывает эйфорический эффект.

Первым было положение в Церкви. Креольские священники выдвигались на первый план, хотя только священники гачупине достигли высших эшелонов власти. Ласомбра пытались удержать креолов “на их месте”, в то время как Цимисхи и другие кланы антитрибу пытались вытеснить Ласомбра из их монополии, свергнув власть гачупинов. Борьба за “расовую чистоту” в конечном итоге разделила Церковь на обычное духовенство, принадлежавшее к монашеским орденам, и “светское духовенство”, служившее епископам.

Правящая корона сыграла на этом расколе, надеясь разделить Церковь и помешать ей получить больше власти. Тем временем мы усугубили ситуацию, уничтожив смертельную инфраструктуру Ласомбры. Однако, по правде говоря, мы вели себя как дети, развращая священников, поощряя порок или вдохновляя креольских падре на захват контроля над приходами. Ласомбра, в свою очередь, довел священнослужителей гачупине до иступления и настроил их против “выскочек-креолов”. В течение 1700-х годов произошло несколько сражений между вооруженными священниками, что вынудило вмешаться королевскую армию. К сожалению, когда война пешек, наконец, выродилась в стычки между стаями, Шабаш больше не мог бороться с стервятниками Камарильи, кружащими над нашими головами.

Окончательный удар был нанесен в 1767 году.

Карл III использовал светских священников для слежки за своими монашескими собратьями и получал сообщения о широко распространенном разврате и аморальном поведении. Наконец, Карл III изгнал орден иезуитов из Испании и всех заморских территорий, что вызвало беспорядки среди бедноты Мехико. В то время как он утверждал, что иезуиты замыслили заговор против него, было более вероятно, что корона стремилась заполучить внушительные владения и активы ордена для себя.

Этот шаг ошеломил Шабаш, но инфраструктура Ласомбры смертных в Мехико чуть не рухнула с потерей своего выдающегося порядка. Все земли и богатства, накопленные некогда крупнейшими землевладельцами Новой Испании, внезапно испарились. Ласомбра обвинил Цимисхия в таком положении дел, даже предполагая сговор с Камарильей. Цимисхи ответили нападением на Ласомбру и открыто призвали всех демонов забрать то, в чем Ласомбра им “отказала”. Уже доведенные до предела истощением ресурсов и разочарованные отсутствием успеха в борьбе с Камарильей, различные стаи направили свой гнев против

своих собственных братьев и сестер. Это была война.

ПРИЛИВЫ И ОТЛИВЫ

То, что Камарилья не смогла удержать власть в Новой Испании, было скорее свидетельством неумелости смертных и обстоятельств, чем нашей хитрости. Шабаш, однако, никогда не из тех, кто игнорирует возможности. К 1785 году положение нашей секты стало наихудшим. Боевые действия унесли много ненужных жизней каинитов и свели на нет тот небольшой прогресс, которого мы достигли в Новом Мире. Затем ранние заморозки в августе уничтожили большую часть урожая в долине Мехико, вызвав голод, унесший жизни 300 000 человек. Наша борьба за ресурсы превратилась в отчаянную борьбу за выживание, а Гражданская война выродилась в стаи, защищающие то немногое, что осталось от крови.

К счастью, Камарилья пострадала больше, чем мы. Их хваленые землевладельцы теряли престиж перед новой военной элитой, а цикл морозов, сопровождаемый различными бедствиями, разрушил несколько поместий. Мягкие “Сородичи” могли влиять на рыночные силы, но они не могли контролировать погоду. Камарилья также боролась за жизнь, и мало кто был готов питаться за счет простого индейского сброда и меньшинства. Те, кто это сделал, такие как Носферату и Гангрел, нашли нас, ожидающих в тени. Сначала мы уничтожили этих Сородичей, но пришли новые, на этот раз в надежде присоединиться к нам. Эта компания устала от мелких джихадистов, которые не приносили им ничего, кроме несчастий. Мы принимали сильнейших из них и пиروвали на слабых.

Власть Камарильи над Новой Испанией и улучшение нашего положения совпали со смертью Карла III в 1788 году. Его преемник, Карл IV, по глупости объявил войну Франции за казнь Людовика XVI, но Испания проиграла и попала под власть Наполеона. Спрос на дань со стороны Мексики вырос до такого смехотворного уровня, что корона тогда издала указ о консолидации церковных фондов. Церковь должна была передать все имущество и непогашенные ссуды, причитающиеся колонистам, в Королевскую казну. Внезапно, когда Церковь была готова отказаться от выплат по займам колонистам, корона потребовала внезапной реституции. За исключением очень богатых, это обанкротило многих.

Местная камарилья наблюдала за тем, как их инвестиции и богатства выкачиваются смертными институтами во Франции. Постепенно они покинули колонии после объявления войны Испанией в 1793 году, оставив после себя новорожденных козлов отпущения и лакеев. Они знали, что в последующие десятилетия мало что хорошего выйдет, и оставили после себя сородичей,

которых они могли бы обвинить в неудаче. В то же время наша Гражданская война заканчивалась, одна стая за другой. Когда мы поняли, что Камарилья теряет силу в Новой Испании, мы также поняли, что они укрепили свои позиции в остальной части Северной Америки. Их успех был нашим позором, но у нас была возможность захватить самое большое поселение в Новом Свете — Мехико.

ВОСХОД ШАБАША

Как рассказал бывший тамплиер Летрадис, священник стаи Гваделупе-Роха

Выйдя из нашей первой гражданской войны, мы были решительны в своих целях и урегулировали наши разногласия с помощью Пакта о покупке 1803 года. Регент Европы Горчист отправился в Мехико, где собрались известные кардиналы Бистри, Приск Чернзи, архиепископ Маркес и епископ Монтень. Мы осознали последствия: в то время как когда-то Европа была нашим домом и эталоном успеха и провала Шабаша, наши цели теперь основывались на наших начинаниях в Северной Америке. Юные Соединенные Штаты уже отказались от британского правления, и мы полагали, что Испания последует их примеру, если Карл IV продолжит отчуждать Новую Испанию. Ежегодный налог, взимаемый короной с колонии, был в семь раз больше, чем столетие назад, и она жаждала большего. Колонии больше не могли этого терпеть.

Пакт о покупке был не просто декларацией о нашем намерении захватить Новый Свет, он означал, что, будучи крупнейшим поселением в Северной Америке, когда Мехико падет под натиском Шабаша, он станет нашей столицей и черным сердцем. Регент даже обсуждал вопрос о переносе сюда своего убежища и оказал честь архиепископу Гэлбрейту, пригласив ее в свою консисторию. Обещание победы действительно было пьянящим. Однако, если мы хотели победы, нам нужно было действовать быстро. Консолидация Церковных фондов уже привела колонистов в ярость, и мы быстро занялись поиском этих источников недовольства среди смертного общества. Мы нашли его достаточно легко... это было повсюду.

Стадо ощетинилось из-за декрета об объединении и пришли в еще большее негодование, когда обнаружили, что первый министр Испании Годой передал их богатство Наполеону. Вслед за этим оскорблением последовало вторжение Франции в Испанию. В Севилье было сформировано правительство хунты, и белые колонисты обсуждали свой следующий план действий. Гачупины все еще сохраняли большую часть политической власти и требовали, чтобы колония присоединилась к севильскому сопротивлению, пока Франция не выйдет из состава Испании. Естественно, креолы

выступили против этой точки зрения и убедили вице-короля Мехико Итурригарая не поддерживать ни французских марионеточных правителей в Испании, ни хунту в Севилье. Затем Итурригарай отменил указ о консолидации, но гачупины, опасаясь формирования нового правительства, контролируемого креолами, захватили вице-короля в результате тихого переворота. Они назначили армейского офицера Педро де Гарибая исполняющим обязанности вице-короля. Гарибей, в свою очередь, объявил о поддержке Новой Испанией сил хунты.

Работая вместе, возможно, впервые со времен охоты на последних богов ацтеков, мы использовали наши контакты со смертными на благо Шабаша, а не ради собственной славы.

ВЕЧЕРИНКА В ЛИФТЕ

Вы когда-нибудь слышали о вечеринке в лифте? Все очень просто. Мы вторгаемся в подвал здания и подключаем лифт. Поэтому всякий раз, когда лифт забирает пассажира, он доставляет его прямо на нашу вечеринку в подвале, независимо от того, какую кнопку он нажал. Вуаля, бесплатная доставка.

Ласомбра предупредил нас, что гачупины, вероятно, сами захватят власть, и вместо этого выступил за поддержку революционеров в сельской местности. Антитрибу Цимисхи и Бруха, Гангрел и Носферату также согласились. Сельская местность была убежищем для креолов и индейцев, многие из которых не испытывали особой любви к гачупинам или короне. Они голодали, они были бедны и они были злы. Мы также знали, что декрет об объединении оттолкнул низшее духовенство от Испании и что большинство священнослужителей страны были креолами. Однако мы не ожидали, что первый крик о свободе прозвучит от священника... Отец Мигель Идальго, если быть точным.

РЕВОЛЮЦИЯ

Отец Идальго был креолом с примесью индейской крови, и он восхищался индийской культурой. Его недовольства Испанией слишком велики, чтобы обсуждать их здесь, но они включали в себя столетия жестокого обращения с индейцами и чернокожими, господство гачупины и отношение испанской короны к Церкви. Честно говоря, нам было все равно, пока Идальго поджигал фитиль. Он так и сделал, произнес свой знаменитый призыв к восстанию или грито в Долорес и заявив, что борется против переворота гачупина в Мехико. Идальго надеялся заручиться поддержкой креолов, но революция быстро вышла из-под его контроля, когда его индейская и кастовая толпа убила как гачупина, так и креола. Две фракции ненадолго объединились против этой угрозы, и Идальго в конце концов погиб от рук роялистских войск.

Опять же, нам было все равно. Идальго был мечтателем, который оказался неэффективным в управлении своей неуправляемой толпой, но он вдохновил других на восстание. Когда отец Хосе Мария Морелос тоже поднял восстание, каиниты числились среди его паствы, помогая в кампании партизанской войны. Морелос позже тоже умер, но его место заняли другие мужчины и женщины; семена революции расцвели.

Креолы поддерживали гачупинов во время кампаний Идальго и Морелос, потому что они также боялись индейцев и каст. Однако, когда в 1813 году Испания наконец обрела свободу и Фердинанд вернулся на трон, он приказал арестовывать любого креола, который слишком сильно выступал за независимость. Он также отменил многие аристократические права креолов посредством реформ — тех самых креолов, которые поддерживали его правительство хунты. Гачупины, естественно, были в восторге, но креолы пришли в ярость. Из рядов этих недовольных смертных поднялся Агустин де Итурбиде, военный офицер и сторонник Церкви.

Итурбиде набирал солдат, недовольных королевской короной, и в конечном итоге собрал хорошо дисциплинированную армию, превосходящую гарнизон Мехико. У вице-короля и испанского эmissара не было иного выбора, кроме как признать независимость Мексики перед лицом таких невзгод. Революция по освобождению Мексики от испанского контроля заняла 11 лет, от грито Идальго до коронации Итурбиде в качестве Агустина I, первого императора Мексики.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Каиниты Камарильи, оставшиеся в Мехико, были молодыми козлами отпущения, оставленными своими старейшинами более десяти лет назад. Башня из слоновой кости почти оставила надежду на оставшийся анклав, предоставив их капризной судьбе. Если они переживут это беспокойное время, их старейшины вернутся и вернут город, как будто они сами выиграли битву. Однако, если их ребенок проигрывал, это была их вина.

Тореадор принц Париан знал, что мы готовимся к нашему собственному перевороту, и вместо этого мастерски опередил нас. Она наняла свиту ассамитов и носферату, чтобы проникнуть в Мехико и уничтожить столько Шабашей, сколько они смогут найти. Затем она пустила слухи, что она и зарождающийся примоген бежали из города, зная, что мы устроим засаду на их побег. Пока Итурбиде и его армия шли на Мехико, пять стай напали на конвой, в котором, как мы полагали, находились трусливые Сородичи. Вместо этого убийцы пронеслись сквозь наши ряды, как коса сквозь пшеницу, поражая наших генералов в безмолвном балете ассамской ярости.

Однако нам повезло, поскольку наш план по возвращению города уже привлек в наши ряды таких известных людей, как Джалан-Ааджав из Черной Руки и паладин Винсент Дэй. Мы были далеко не беззащитны, но то, что, как мы думали, должно было стать жестокой резней, превратилось в затяжную битву на ночных улицах. Многие из Даров Каина были нашей защитой от молчаливых ассамитов и носферату. Стадо смертных мало что подозревало о ночных битвах, за исключением странной смены теней, кратковременной тишины на некоторых улицах, внезапного наплыва тумана, который исчезал, как только появлялся, и стаи бродячих дворняг, которые имели неприятное сходство с волками.

Битва за Мехико продолжалась два месяца, прежде чем принц Париан исчерпал свои ресурсы, сражаясь с нами, и мы догнали ее, осушив ее труп. Ее лакеи вскоре последовали ее примеру, но их смерть была гораздо менее благородной, чем тихое уничтожение их принца. Цимисхи взяли кожу Париана и сохранили ее в честь Сородичей, которые храбро встретили разрушение. Ее кожа — одна из многих, выставленных на наших Кровавых пирах.

МАРШ СЛЕЗ

Мехико наконец-то стал нашим, и, как и обещал регент Горчист, теперь он стал нашей столицей и местом сбора. Вскоре за ним последует Монреаль, а затем, как мы полагали, и весь остальной континент. Между тем, в течение следующих 50 лет страна приходила в упадок в социальном, духовном и экономическом плане, и каждый промах еще больше укреплял нас. Военный переворот ускорил военный переворот после 10 месяцев правления Агустина I, и в Мехико произошли 42 смены правительства, когда один генерал сменил другого. Неравенство между богатыми и бедными значительно возросло, создав новый низший класс, называемый прокаженными. Антитрибу носферату набирало свою численность из этих кишащих болезнями чернозубых попрошаек, имевших наглость проникать в дома аристократов только для того, чтобы просить милостыню у их окон. В лачугах, называемых векиндадес, целые семьи спали на бетонном полу одной комнаты, превращая эти плохо вентилируемые берлоги в смертельные ловушки во время эпидемий.

СИЛА ЦЕРКВИ

Причина, по которой церковь Мехико так долго оставалась такой популярной, заключалась в том, что на протяжении веков она была крупнейшим землевладельцем. К их чести, они позволили беднякам жить на своей собственности по дешевке, вот почему бедняки почти всегда поддерживали Церковь в

конфликтах и почему католицизм оставался сильным.

Камарилья ошибочно полагает, что мы наслаждались этими условиями ради смертных страданий, но, по правде говоря, они просто служили нашей цели. Люди не обращали внимания на необъяснимые смерти, а бедняки редко доверяли полиции настолько, чтобы сообщать им о преступлениях. На самом деле в столице содержалось всего 25 полицейских и несколько десятков охранников рынка. Триста пятьдесят человек также служили в качестве военизированных сил безопасности, но они отказались патрулировать. У нас была свобода действий, чтобы действовать так, как нам заблагорассудится. Ночь принадлежала каинитам.

Единственное смертельное событие, представляющее интерес в те годы, было связано с Антонио Лопесом де Санта-Анной. Санта-Анна получила дурную славу за несколько инцидентов, в том числе за организацию первого военного переворота после обретения Мексикой независимости и 11 раз занимала пост коррумпированного президента Мексики. Американцы также знают его лучше всего по резне в Аламо, которую возглавил Санта-Анна, чтобы предотвратить наследование Техаса Мексикой. Позже американские войска захватили Санта-Анну, вынудив его подписать договор, который в конечном итоге принес бы Техасу независимость. Тогда же начались отголоски Второй гражданской войны Шабаша.

ВЕСТНИКИ НОВОГО РАЗРУШЕНИЯ

Мексиканское правительство отказалось признать независимость Техаса, потому что Санта-Анна подписала соглашение под давлением. Когда Соединенные Штаты приняли Техас в свой союз, Мексика объявила эту акцию незаконной и объявила войну своему северному соседу. Санта-Анна, находившийся в политическом изгнании после сдачи Техаса, вернулся, чтобы возглавить армию против американцев. Он загнал их в тупик на севере Мексики, а затем отступил в Мехико, чтобы укрепить его оборону. Однако после спора с другим генералом по поводу командования гарнизоном Санта-Анна отозвал свою армию, позволив американцам с легкостью занять Мехико.

Естественно, Шабаш ожидал, что бичи Камарильи и ассамские болонки последуют за американской армией. Камарилья, однако, играла в другую игру. Его мало интересовал Мехико, учитывая его разрушенную инфраструктуру и масштабы коррупции. Вместо этого, когда американское урегулирование войны отрезало и аннексировало северную половину Мексики (Юго-запад и Калифорнию) за

жалкие 15 миллионов долларов, Камарилья пронеслась по этим территориям и “усмирила” их. Они медленно сокращали наши владения, и, как это было типично, мы отреагировали, обвинив друг друга в неудаче. Ласомбра и Цимисхий снова нарисовали свои линии на песке.

По мере того как камарилья набирала все больше сил по всей территории США, конфликт побуждал стаи переходить то в один, то в другой лагерь (Цимисхи или Ласомбра). Регент Горчист поддерживал мир в Мехико и прилегающих районах с помощью Черной Руки, но когда смертельное насилие сотрясало столицу или регионы, стаи использовали кровопролитие, чтобы замаскировать свои собственные сражения. Война едва не вышла из-под контроля, когда армия смертного президента генерала Мигеля Мирамона в течение трех кровавых и жестоких лет сражалась с войсками экс-президента Хуареса в столице и на территориях. Многие стаи и каиниты просто исчезли в облаке пепла, но Горчист поддерживал, по общему признанию, слабое чувство порядка силой воли. Когда конфликт неоднократно угрожал перерасти в массовое насилие, он оттащил Шабаш от края пропасти. К сожалению, это ненадолго.

СОВРЕМЕННЫЙ ШАБАШ

Как рассказала леди Сонора, самопровозглашенная невеста Каина

Убийство регента Горчиста стало шоком для всех нас. Он стоял в центре моста, держа Цимисхи и Ласомбру подальше друг от друга. Когда он упал, мост рухнул вместе с ним, и мы сражались друг с другом по пути вниз.

Катализатором всего этого стало то, что свергнутый президент Хуарес вернул себе свой пост в результате революции. Экономика Мексики была такова, что даже после продажи церковных земель, чтобы покрыть свою огромную долговую нагрузку, президент Хуарес все равно объявил двухлетний мораторий на выплаты кредиторам Мексики. Реакция Франции, Великобритании и Испании — стран—кредиторов — последовала незамедлительно: вторжение. Мексиканское духовенство и консерваторы попытались спасти свои активы, предложив монархию под властью Максимилиана, эрцгерцога Австрийского. В серии политических уловок, чтобы избавить Мексику от новой войны, монархисты обратились к Наполеону III, поскольку Франция больше всего выступала за вторжение в Мексику. План предусматривал поддержку Наполеоном эрцгерцога Максимилиана для представления интересов Франции в Мексике. Наполеон

согласился, хотя бы для того, чтобы вернуть Франции плацдарм в Северной Америке.

Первоначальное вторжение состояло из испанских, британских и французских войск с пониманием того, что они будут сражаться только для того, чтобы вернуть свои долги. Когда стало ясно, что Франция намерена завоевать Мексику, Испания и Великобритания отказались от своей поддержки. Ничуть не смутившись, армия Наполеона двинулась на Мехико, и, несмотря на желтую лихорадку, партизанских снайперов и маршрут в Пуэбло, французы взяли Эль-Ди-Фо. Вскоре за ними последовал император Максимилиан. Этот смертельный снимок важен, потому что Шабаш и регент Горчист слышали слухи о том, что камарилья каинитов из Старого Света сопровождала французские войска, чтобы вернуть Мехико.

Соединенные Штаты были втянуты в масштабную Гражданскую войну, и как Шабаш, так и континентальная камарилья были слишком вовлечены в этот конфликт, чтобы вмешаться. Однако за год, который потребовался французским войскам, чтобы добраться до нас, мы укрепили свои позиции в Мехико, временно забыв о нашей местной вражде. Затем, накануне вторжения, убийца из Равноса убил регента Горчиста в самоубийственном гамбите. По городу прокатился хаос, несколько епископов пытались сплотить Шабаш вокруг себя.

ГОРЯЧИЕ ТАМАЛЕ

Я чертовски люблю трагафуэгос. Эти парни — пожиратели огня, которые разыгрывают свой номер на перекрестках для ожидающих водителей. Они делают глоток алкоголя и используют факел, чтобы распылить огненный шар, или засовывают в горло палочку, зажженную керосином. Мне нравится заставлять случайных трагафуэго подходить к ожидающим автомобилям с открытыми окнами, чтобы он мог выпустить дым в машину. Чертовски весело.

Позже правда всплыла на поверхность. Слухи о бичах камарильи среди французов были всего лишь слухами. Равнос, ответственный за уничтожение Горчиста, оказался антитрибу. Казалось, Камарилья была гораздо больше заинтересована в гражданской войне в Америке, которая принесла им новые территории. Между фракциями посыпались обвинения, и, когда лояльность снова была разорвана, местный Шабаш погрузился в хаос; Вторая Гражданская война Шабаша теперь шла всерьез и кровопролитно.

ТЕМНЫЕ ВЕКА

Мексиканцы изгнали вторгшихся французов всего через пять лет. В Мехико с 1876 по 1911 год правил великий Порфирио Диас. Несмотря на восстановление смертной Мексики,

Гражданская война Шабаша не утихала, не щадя никого в своем насилии. По всему миру появилось несколько регентов, каждый из которых претендовал на руководство Шабашем. Основатели Европейского Шабаша заявили, что его братья и сестры из Нового Света потерпели неудачу в этом деле, поэтому Ласомбра предложил на эту роль архиепископа Монсаду. Владимир Рустович неохотно поддержал Цимисхия. В Детройте архиепископ Пирсон претендовал на регентство в течение восьми ночей, прежде чем стая лишила его амбиций.

В Мехико Мелинда Гэлбрейт заняла видное место в консистории Горчиста. Они, в свою очередь, поддержали ее стремление к регентству. К счастью для нее, Мехико также наслаждался правлением Порфирио Диаса, создав период относительной стабильности, который помог укрепить ее позиции.

Порфирио Диас был сторонником порядка и прогресса, двух идеалов, которые он преследовал железным кулаком и умело скрывал жестокость по отношению к беднякам своей страны. Он решил сделать Мехико международной витриной современности, выступая за реформы и изменения, соответствующие его видению. Электричество, современная сантехника и широкий спектр искусств — все это сделало Мехико привлекательным для туристов, в то время как новые железные дороги пересекали страну. Чтобы избавить Мехико от его репутации зловонной Венеции от всех наводнений, правительство спонсировало масштабный проект по строительству канала и туннеля для отвода излишков воды из долины. Для борьбы с разгулом преступности Диас создал новые полицейские силы под названием "руралес" (мексиканский ответ техасским рейнджерам) и "жандармерия" (полиция Мехико по образцу французской полиции).

Предыдущие революции создали армию вооруженных и дисциплинированных крестьян, превратившихся в солдат. В мирное время эти хорошо обученные и экипированные солдаты вернулись домой и начали преступную жизнь, чтобы выжить. Диас вербовал этих бандитов для своей полиции и увеличил их заработную плату и продолжительность рабочего дня, чтобы привлечь к себе на службу компетентных и образованных людей.

В этот период конфликт каинитов в самом Мехико также начал затихать. Некоторые восприняли это как возвращение к здравомыслию. Мелинда Гэлбрейт, однако, поняла, что боевые действия в Мехико затихают просто потому, что жандармерия доказала свою эффективность. При одном полицейском на 153 человека в Мехико было труднее вести открытую борьбу, не привлекая против нас эти хорошо вооруженные и хорошо обученные силы. Две стаи обнаружили этот факт под градом выстрелов, которые сразили их наповал.

В то время как реформы Диаса касались только центра города, оставляя отдаленные и бедные районы на милость войны Шабаша, регент Гэлбрейт использовал местную передышку, чтобы медленно примирить ближайшие стаи. Мехико стал ненадежной нейтральной зоной для секты, безопасной гаванью в мире, где Гражданская война угрожала привести нас к вымиранию. Наши седые Братья и Сестры из Испании и Карпат приехали в Мехико, чтобы примирить свои разногласия, и хотя такие предприятия чаще всего терпели неудачу, это доказывало, что у нас все еще есть шанс выжить.

Тем не менее, если Мехико был эпицентром урагана, то настоящий шторм пронесся по сельской местности с разрушительными последствиями. В Тихуане, Веракрусе и других анклавах Шабаша стаи каинитов сражались друг с другом со свирепостью диких зверей. Каиниты, выходящие из самореализующихся массовых Объятий, часто не переживали ночь, и целые деревни были уничтожены, когда две большие стаи столкнулись, как торнадо.

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА И ПРИМИРЕНИЕ

Честно говоря, я удивлен, что мы пережили марш в Первую мировую войну, не говоря уже о последующих десятилетиях. Правление Диаса закончилось серией революций, целью которых было вернуть земли Мексики бедным, а не аристократии и иностранным инвесторам. Франсиско Мадеро, политик, стремившийся помочь угнетенным, узурпировал Диаса в результате революции, которая едва коснулась Мехико. Его преемник, генерал Викторiano Уэрта, захватил власть во время конфликта, получившего название “Десять трагических дней”.

Делая вид, что служит Мадеро, подавляя восстание, Уэрта опустошил 20 городских кварталов вокруг Сокало, уничтожив сотни зданий под пушечным огнем. Позже Уэрта бежал от объединенных армий лидеров повстанцев Каррансы, Обрегона, Панчо Вилья и Эмилиано Сапаты. В свою очередь, четверо революционеров предали друг друга, что привело к кровавому танцу дервишей-танцу переворотов и революций. Карранса и Обрегон пришли к власти до того, как Вилья и Сапата двинулись на Мехико и оккупировали его. Затем они отступили, когда Карранса и Обрегон перегруппировались и отвоевали город. И Вилья, и Сапата позже были убиты, а Обрегон в конце концов сверг Каррансу.

В этих конфликтах погибло более 2 000 000 смертных.

Вся эта смертная глупость и жажда власти должны были положить конец позиции Мехико

как нейтральной зоны для раздираемого войной Шабаша. В нескольких случаях так и было. Насилие было необузданным, и революция пролила много крови. Гэлбрейт пыталась использовать свое типичное обаяние, чтобы держать союзные стаи в узде, но ее усилия терпели неудачу, когда та или иная стая улаживала старые обиды. В конце концов Гэлбрейту это удалось, хотя бы из-за перестрелок, охвативших город.

Действия Уэрты во время Децена Трагика нанесли ущерб нескольким стаям Мехико в ходе боевых действий, вынудив “осиротевших” каинитов искать убежища у Гэлбрейт и ее союзников. Проблема заключалась в том, что эти сражения в основном происходили в дневное время, когда каиниты были наиболее уязвимы. Мы потеряли много Братьев и Сестер из-за случайного пушечного огня и пожаров, но это было не самое худшее.

Чтобы укрепить свою армию, Уэрта призывал на службу 1000 человек в день с помощью рейдов и принудительных призывов. Однако его пресс-банды были наиболее эффективны ночью. Торговцы и бродячие торговцы разбежались в поисках безопасности, когда наступила ночь, что также ограничило как наше передвижение, так и возможность питаться. Не один каинит столкнулся с бандами прессы, и не один молодой человек был уничтожен, когда пытался сражаться с толпой солдат. Когда болезни и войны уничтожили стадо, кровь стала ценным товаром. Внезапно выживание стало более серьезной проблемой.

Тревожная правда заключалась в том, что мы стали сторонними наблюдателями, попавшими под перекрестный огонь смертельных революций, и у нас не было другого выбора, кроме как стоять на своем. Нам больше некуда было бежать. Европа сражалась во время Первой мировой войны, и Камарилья использовала затруднительное положение Шабаша, чтобы захватить или уничтожить. Новое судьбоносное решение Гэлбрейта легло на ее плечи. Ей уже удалось объединить стаи в Мехико и его окрестностях, потому что они нуждались во взаимной защите от смертных. С новостями о том, что Мехико стал нейтральной территорией, многие стаи и каиниты, пережившие разорение своих северных владений, отправились на юг за руководством и поддержкой. Мехико стал местом сбора измученных войной каинитов, которым надоело сражаться друг с другом. Гэлбрейт, естественно, использовала это в своих интересах, “обратив” сторонников в свою сторону, чтобы остановить войну.

НАГУАЛИ

Вы слышали об этих шерстяных куклах, называемых нагуалями? Это демонические фигуры из индийской мифологии с четырьмя ногами и уродливым человеческим лицом,

использующие демонические силы, чтобы пугать плохих детей. Теперь что-то уничтожает одиноких каинитов в их убежище и оставляет нагуале на их пепелище. Я нашел его на своей последней жертве и не могу избавиться от этой чертовой штуки. Он продолжает появляться. Я слышал, что то же самое случилось с другими каинитами до того, как они были уничтожены, но я не знаю, кто может мне помочь. Я слышал о каком-то уличном торговце, который продает нагуалей смертным, но я еще не нашел его. Может быть, если я откручу ему голову, я избавлюсь от этой чертовой штуковины. Хотя я не уверен...

Когда закончилась Первая мировая война, это также совпало с последней из мексиканских революций. Междоусобная борьба Шабаша значительно утихла, но враждебность осталась. Продемонстрировав силу, Гэлбрейт вызвал высокопоставленных представителей секты в Мехико. Гэлбрейт, как старший член консистории Горчиста, теперь представилась регентом Шабаша и потребовала прекращения всех враждебных действий между каинитами. Секта многое потеряла из-за Гражданской войны, и время для примирения было уже близко. Конечно, помогло то, что она выдвинула свой ультиматум в окружении серафимов Джалан-Ааджава, Ижима Ур-Баала и недавно назначенного Элимелеха Дважды Проклятого. Защищенная этими мрачными ангелами, Гэлбрейт терпела мало споров со стороны и без того уставших Ласомбры и Цимисхи, тем более что ходили слухи, что она заручилась поддержкой 12 самых могущественных стай Мехико.

Все было кончено. Вторая Гражданская война неохотно закончилась, и Мехико оставался оплотом Шабаша с регентом Гэлбрейтом во главе.

ЭПИЛОГ

Как сказал Хуанчо, Дуктус Узловатой розы

Да, была Третья Гражданская война Шабаша, но она была короткой и едва затронула Мехико. Вместо этого смертные приходили и уходили в своем правлении над Эль Д.Ф., иногда спасая ее от недуга статуса Третьего мира, а иногда таща ее обратно вниз. Президент Мигель Алеман, сторонник первого, превратил Мехико в национальный транспортный узел и промышленный центр. Президент Диас Ордас организовал Олимпийские игры в 1968 году. Ордас, заметьте, также подавил серию студенческих восстаний в том же году, которые в конечном итоге привели к тому, что армия открыла огонь по толпе примерно из 10 000 протестующих, собиравшихся разойтись по домам. Однако бронетехника перекрыла им пути отступления, и несколько сотен человек погибли под градом пулеметного огня.

Резня в Тлателолко, как известно, только что доказала то, что мы, Шабаш, знали с самого начала. Несмотря на реформы и обещания равенства и демократии, Мехико останется запятанным и авторитарным режимом, управляемым должным образом избранными диктаторами. Бедные продолжают беднеть, а богатые измеряются в процентах, исчисляемых пятью пальцами. Преступность свирепствует, а коррупция — это призвание. За столетия Церковь потеряла и приобрела так много земли и собственности, что в городе, где предположительно доминируют католики, вера имеет здесь мало власти.

Почему Шабаш любит этот город, как никто другой? Не потому, что мы празднуем зло ради зла, а потому, что el D.F. — это электричество, самое близкое к жизни, что мы когда-либо испытаем. Это все равно что спать рядом с проводом под напряжением. Кровь смертных здесь течет горячее, чем где-либо еще, потому что чиланго — самые выносливые ублюдки в округе. Американский Дикий Запад был неуклюжим онанизмом по сравнению с грубым сексом революций. Мексиканцы знают это и упиваются своей силой, потому что они чиланго. Они пережили и худшее, как Шабаш. Вот почему Камарилья боится Мехико и почему они никогда не пытались вернуть его. Они знают, что Мехико-Сити — это всего лишь одно большое собрание членов Шабаша, ожидающих, когда их Обнимут. Камарилья знает, что мы охватим весь город, если потребуется, и это их пугает. Пока Мехико существует, мы никогда не падем.

ДОБАВЛЕНИЕ: ЭЛЬ ТЕМБЛОР

Примерно в 250 милях к западу от Мехико, в Тихом океане, Кокосовая плита натолкнулась на препятствие в Североамериканской плите и ненадолго застряла. Когда он преодолел препятствие 19 сентября 1985 года, его отбросило вперед более чем на 10 футов. В Мехико, где илестые отложения под городом действовали как желе и усиливали последствия, было зарегистрировано землетрясение магнитудой 8,1 балла по шкале Рихтера.

Это не было работой “темных хищных сил вечной ночи”. Это было просто землетрясение, хотя и невероятно неудачное по времени, которое произошло в 7:19 утра, через пару часов после того, как мы расположились в наших убежищах на отдых. Учитывая серьезность ущерба, землетрясение могло бы сделать то, что Камарилья не смогла сделать, нанеся вред Шабашу. Хотя землетрясение было сильным, оно в основном разрушило здания и сооружения в пределах 13 квадратных миль, что составляет два процента площади Мехико. Тем не менее, многие стаи устроили свои убежища в пострадавшем районе.

Убежища, многие из которых находятся под землей или в древних лачугах, разрушенные, похожие на дома из карточек, погребенные под мусором и грязью. Несчастные оставались погребенными до наступления ночи, когда они смогли полностью проснуться и выбраться из этой передраги. Несчастные (по оценкам, 30 Братьев и сестер) оказались под воздействием солнечного света, когда земля раскололась, когда “добрые самаритяне” вытаскивали “выживших” из-под обломков или когда огонь охватил некоторые строения.

Большинство шабашитов согласны с тем, что землетрясение было естественным, но некоторые каиниты задаются вопросом, почему это было “тихое” событие. Землетрясение застало врасплох тех, кто способен предсказывать будущее или чувствовать опасность. Они этого не предвидели. Кроме того, после землетрясения стая обнаружила раскопанную погребальную камеру тольтеков, в то время как некоторые смертные нашли золотые украшения, относящиеся ко временам ацтеков. Шабаш считает, что эль-Темблор, или великое землетрясение, потревожило отложения бывшего озера, подняв на поверхность вещи, о которых лучше всего забыть. Если это правда, то некоторые задаются вопросом, не пробуждаются ли древние каиниты, которые когда-то правили Долиной Мехико, от Оцепенения под поверхностью.

Большинство из них забыли об этих страхах за почти 20 лет, прошедших с момента землетрясения. После этого правительство проложило и построило все заново... ну, почти все. Трещины от разрушений до сих пор пронизывают трущобы, где никогда не строилось ничего постоянного, а многие забытые затопленные подвалы были просто засыпаны после землетрясения. *Если эль-Темблор действительно пробудил древних зверей, подобные которым правили бок о бок с Уцилопочтли или сражались с ним, то именно в эти места они, скорее всего, вернуться. В конце концов, учитывая влияние ацтеков на идентичность Мексики, трудно поверить, что что-то из нашего прошлого все еще не подпитывает эти мечты. В конце концов, это Мехико-Сити.*

ПРИМЕЧАНИЯ АВТОРОВ

Большая часть истории Мехико, изложенной здесь, касается ее далекого прошлого, особенно тех событий, которые произошли до 20-го века. Причина в том, что современная история Мехико рассказывается в разделах, имеющих большее отношение к ролевой игре и повествованию в истории второстепенных персонажей.

ГЛАВА 2: ЦВЕТОК, РАСТУЩИЙ В ЯДЕ (ГЕОГРАФИЯ)

Два горных хребта тянутся к востоку и западу от Мексики. Они образуют между собой обширное плато высотой более мили. На юге, где соединяются два хребта, складчатая земля окружает широкую долину Мехико. Окружающие холмы и горы задерживают дождь, а с гор стекают ручьи.

Вода и плодородная вулканическая почва привлекали поселенцев с глубокой древности: Мехико — лишь последний мегаполис, доминирующий в регионе. Когда-то в этих краях правил город тольтеков Теотиуакан. Спустя столетия после его падения ацтеки построили Теночтитлан недалеко от старого города. Испанские конкистадоры разрушили Теночтитлан, но они тоже сочли его расположение естественным для имперского города. Шабаш признал ту же неотразимую логику. В новом Сьюдад-де-Мехико было самое большое поголовье коров в Новом Свете и самая большая концентрация власти, которую мог использовать Шабаш.

Эрнан Кортес писал, что, когда он увидел Теночтитлан, ему показалось, что он попал в сказку. Он увидел пышные сады и город, во много раз больший, чем любой другой в Испании, который, по-видимому, плавал на поверхности широкого озера. Он нашел страну цветов и золота.

В Мехико до сих пор сохранилось множество великолепных храмов и дворцов, а украшенные цветами лодки все еще курсируют по сохранившимся водным путям. Небоскребы возвещают о богатстве международных корпораций. Однако вокруг "славы империи" мили трущоб заменяют сельскохозяйственные угодья ацтеков. Дым от фабрик, автомобилей, горящего мусора, а также дров и угольных пожаров бедняков окутывает город ядовитым серовато-коричневым облаком. Треть всех деревьев в парках и пригородах Мехико погибла. В самые худшие дни мертвые птицы падают с отравленного неба. В Мехико все еще бывают хорошие часы и дни, когда дождь или удачный ветер очищают воздух, а небо горит ярко—синим — но это сапфировое небо предназначено для глаз смертных, а не для каинитов.

Город стал больше, чем можно себе представить. Оценки численности колеблются от 20 до 30 миллионов коров. Федеральный округ Мексики состоит из 16 районов, называемых делегациями. Город охватывает большинство из них и распространяется еще на 21 муниципалитет или округ окружающих штатов.

Делегации и муниципалитеты, в свою очередь, разделены на сотни колоний (районов).

Ночному Мехико не хватает места, чтобы описать все делегации и муниципалитеты, не говоря уже о колониях. Вместо этого мы довольствуемся еще более широким разделением и набросками нескольких районов, которые кажутся особенно важными, отличительными или полезными для Шабаша.

АДРЕСА

Названия улиц в пределах колонии часто соответствуют такой теме, как цветы, европейские города или правительственные министерства; например, улица Пионов или проспект Департамента электрификации сельских районов. Улицы обычно меняют названия, когда они переходят в новую колонию, в то время как разные колонии могут использовать одни и те же названия улиц. Из-за этого адрес в Мехико обычно включает в себя colonia после названия улицы.

Как обычно в случае с дополнениями by Night, мы не гарантируем абсолютную верность реальному миру. Без сомнения, читатели, живущие в Мехико, обнаружат много забавных или приводящих в бешенство отличий от города, который они знают. Некоторые ошибки являются неизбежными ошибками в исследованиях; другие являются преднамеренными упрощениями, чтобы сделать город более понятным для посторонних.

В этой главе представлен взгляд на город глазами каинита. Мариано Помпозо, переписчик Черной Руки, подсчитал, что в Мехико обитает до 500 нежити, которые собираются в десятки стай и фракций. Рассказчики могут использовать эту главу в качестве отправной точки для создания своих собственных стай Шабаша и размещения их в крупнейшем городе мира.

ОЩУЩЕНИЕ МЕСТА

Мелководные озера раньше покрывали большую часть долины Мехико. На протяжении веков озера заполнялись илом или были осушены, но слой заболоченных озерных отложений все еще лежит под большей частью Мехико. Пробурите скважину практически в любом месте города, и вы сможете откачать остатки воды.

По мере снижения уровня грунтовых вод рыхлый грунт уплотняется. Это приводит к медленному, постоянному оседанию, которое

может привести к опрокидыванию зданий или разрушению их фундаментов. Вот почему Ангел Независимости тонет. Более того, любое убежище, вырытое слишком глубоко, может затопиться — что по сути не беспокоит нежить, но может повредить имущество.

Мягкая, влажная почва также усиливает эффект землетрясений. Твердая порода сопротивляется изгибу, но слой отложений вздымается и колышется, когда земля сотрясается. Последнее сильное землетрясение, произошедшее в 1985 году, унесло жизни тысяч людей и разрушило множество зданий. Некоторые из них так и не были отремонтированы.

В ясный день жители города могут увидеть долгосрочную угрозу своему городу. На востоке и юго-востоке возвышаются вулканические горы Икстаччихуатль и Попокатепетль. “Иксти” бездействует, но “Попо” часто выбрасывает облака пепла.

Мексиканцы знают, что вулканы могут извергаться где угодно и когда угодно: в 1941 году совершенно новый вулкан, получивший название Парикутин, пророс на кукурузном поле фермера в соседнем штате Мичоакан. Через несколько лет Парикутин похоронил две близлежащие деревни. Разросшиеся трущобы Мехико теперь приближаются к склонам двух вулканов. Город уже занимает нижние склоны горы Ксиктли, потухшего вулкана, лава которого похоронила доколумбовый город Куикуилько.

Более мудрые каиниты города тоже знают о предательстве земли. Землетрясение 1985 года разрушило подземные убежища нескольких стай, а также отдельных Шабашей. Многие не могли выбрать сами, прежде чем впади в оцепенение от голода, и их так и не спасли. Вполне разумно предположить, что рабочие, копающие новые туннели метро или фундаменты небоскребов, могут однажды ночью получить неприятный сюрприз...

КЛИМАТ

В Мехико умеренный климат. Тропическая широта предотвращает экстремальный холод; большая высота предотвращает экстремальную жару. Дневная температура в течение года не сильно отличается от средней температуры в 64 градуса по Фаренгейту. В декабре и январе ночи иногда опускаются ниже нуля, но Мехико никогда не переносит по-настоящему сильных, продолжительных холодов. Шабаш ценит мягкий климат, потому что холодная погода редко прогоняет коров с ночных улиц.

В среднем в Мехико выпадает 26 дюймов осадков в год. Сезон дождей длится с мая или июня по сентябрь. Большая часть осадков выпадает в виде порывов облаков, которые могут повторяться в одно и то же время суток в течение нескольких месяцев. Небо внезапно

затянута тучами, дождь льет около 15 минут, и облака рассеиваются с такой же скоростью. Исключительно выносливые и смелые вампиры могут на самом деле использовать эти ежедневные 15-минутные периоды сильной облачности, чтобы выходить на улицу на короткие расстояния — если они могут бодрствовать.

Младший Прискус Эфраин Сортано получил свое место, наблюдая за этой особенностью погоды в городе. Прискус Лизл Гейер испытывал глубокую неприязнь к Сортано и в присутствии двух десятков свидетелей пригрозил драться с ним до смерти, если они когда-нибудь снова встретятся. На следующий день Сортано искал ее пристанища. Четверть часа пасмурной погоды дали ему время добежать от станции метро до ее убежища. Они “дрались насмерть”, но так как Гейер спал, схватка была короткой. Он быстро диаблеризовал приска. Консистерия приняла предложение Сортано о том, что он доказал, что более достоин быть частью этого августейшего органа.

Температурные инверсии и южная чаша гор задерживают ветер и смог, что приводит к сильнейшему загрязнению воздуха в Мехико в мире. Четыре миллиона автомобилей выбрасывают выхлопные газы в воздух, где они смешиваются с дымом от фабрик и бытовых пожаров. Столбы вонючего черного дыма поднимаются над городскими свалками. Правительство запретило сжигать мусор, но в городе закончились места для свалки. Бедняки все равно не получают вывоз мусора, поэтому любой мусор, который они не сжигают, оказывается на улице.

КАК ДОБРАТЬСЯ ТУДА (ИЛИ ВЫБРАТЬСЯ ОТТУДА)

Даже если действие хроники происходит не в Мехико, персонажи могут захотеть посетить его, или персонажи Шабаша могут захотеть покинуть город по целому ряду причин. К счастью, Мехико является транспортным узлом Центральной Америки. Персонажи могут легко добраться до Мехико или обратно автомобильным, железнодорожным или воздушным транспортом.

ДОРОГА

Система автомобильных дорог Мексики сходится к Мехико. Пока вампиры-водители держатся поближе к другим транспортным средствам, у них мало шансов столкнуться с люпинами или другими враждебными

сверхъестественными существами. Стая с гулем и небольшим количеством денег может использовать панельный грузовик в качестве убежища для путешествий. Такие грузовики часто встречаются на мексиканских автомагистралях, поэтому передвижная гавань не привлекает внимания в городах.

РЕЛЬСЫ

В 1990-х годах мексиканское правительство приватизировало обширную железнодорожную систему страны. Новые владельцы железных дорог сократили пассажирские перевозки, чтобы сосредоточиться на грузовых перевозках. Четыре линии поездов до Мехико по-прежнему предлагают “общее первоклассное обслуживание”, но это всего лишь зарезервированное откидывающееся сиденье.

Шабаш определенного возраста глубоко скучает по старым добрым ночам в отдельных комнатах и спальнях. Они могли спать днем и появляться ночью, чтобы преследовать пассажиров в качестве проверки мастерства и осмотрительности. Несколько очень богатых шабашей держат частные автомобили для самых роскошных путешествий. Однако большинство каинитов могут путешествовать по железным дорогам Мексики, только отправляя себя в качестве груза.

ВОЗДУХ

Мексика может похвастаться несколькими авиакомпаниями. Как и во всем остальном в Мексике, столица страны является центром. Большинство авиаперелетов проходит через Международный аэропорт имени Бенито Хуареса в восточной части города. Раньше аэропорт находился далеко за городом, но много лет назад его окружили пригороды и трущобы.

AIBJ предлагает сервис, сравнимый с любым другим североамериканским аэропортом. Прибывающие пассажиры могут получить мексиканские песо в выбранных ими банках, пунктах обмена валюты или банкоматах (местные называют *cajero automatico*). Аэропорт также предлагает парковку в гараже, прокат мобильных телефонов и обычные сувенирные лавки с завышенными ценами.

Ресторанный дворик обслуживает коров. Старейшины Мехико просят, чтобы приезжие каиниты не рассматривали толпы путешественников как свой собственный буфет. Мертвые тела в аэропорту привлекают внимание правительства и средств массовой информации, сокращают туризм и провоцируют враждебные запросы со стороны других сверхъестественных существ.

Путешественник может напрямую добраться от AIBJ до метро Мехико, сесть на автобус, арендовать автомобиль или нанять такси. На стойках с надписью *transportación terrestre*

(наземный транспорт) продаются билеты в различные районы города на такси, регулируемые государством. Стаи таксистов-фрилансеров, называемых пиратами (пиратами), и местные гиды также предлагают посетителям помощь с багажом, транспортом, жильем и развлечениями. Один конкретный молодой человек внимательно следит за прибывающей нежитью: Фео Рамос, единственный гид в AIBJ, который может помочь новоприбывшей каините с ее особыми потребностями. Он может направить приезжего каинита практически к кому угодно или в любое место в городе.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДУ

Как только персонажи доберутся до Мехико, они смогут передвигаться различными способами. Центр города и внутреннее кольцо пригородов хорошо обеспечены дорогами с твердым покрытием и общественным транспортом. Внешнее кольцо трущоб таковыми не является. Транспорт Мехико варьируется от ультрасовременных поездов метро до осликов.

МАШИНОЙ

Большинство чиланго не водят машину; тем не менее, улицы Мехико забиты четырьмя миллионами автомобилей. Дороги в столице простираются от Пасео-де-ла-Реформа, главной магистрали города, до грунтовых дорог в трущобах.

Вожделение в Мехико требует крепких нервов. Столичные жители небрежно относятся к безопасности дорожного движения. Улицы с односторонним движением усложняют навигацию. Многие крупные перекрестки имеют форму транспортных кругов, называемых *glorietas*, с автомобилями, движущимися в обоих направлениях. Неосторожный водитель может оказаться в ловушке *глориты* на много минут, кружа вокруг и вокруг, ожидая возможности проскочить между другими транспортными средствами и добраться до своего выхода.

В попытке ограничить загрязнение воздуха закон *Noу No Circula* (Сегодня моя машина не может ездить) определяет один день в неделю, в течение которого автомобиль не может работать. Последняя цифра или буква номерного знака автомобиля определяет, когда он не может перемещаться. Полиция конфискует автомобиль нарушителя и назначает крупный штраф. Жители города обходят закон, владея двумя автомобилями.

ТАКСИ

Трудности, связанные с управлением частным транспортным средством, делают такси популярными в Мехико. Седаны *turismo* без опознавательных знаков ждут у крупных отелей

и в туристических зонах, арендуемые на час или на день. Такси Sitio работают вне стоянок и принимают радиовывозы. Переговоры о тарифах заранее экономят аргументы на потом. Ночью таксисты берут на 10 процентов больше. С другой стороны, водители не ожидают чаевых, если только им не нужно помочь с багажом.

Многие таксисты-фрилансеры состоят в группировках по похищению людей и вымогательству. Они загоняют клиентов в банкоматы и заставляют их под дулом пистолета или ножа снимать столько денег, сколько позволяет банк. Жертвы могут содержаться под стражей до полуночи, так что грабитель может заставить жертву снова выйти на свой предел. Только об одном из 10 таких ограблений сообщается в городскую полицию; местные жители знают, что многие полицейские коррумпированы и, вероятно, в сговоре с грабителями.

Шабаш находит весь этот шум чрезвычайно забавным — разве это не мило, что коровы ведут себя как волки? По местному обычаю, любой грабитель или грабитель, направивший оружие на каинита, приглашает Шабаш на обед. Местный Шабаш рекомендует приезжим каинитам такси-фрилансеров. Если водитель честен, вы получаете дешевый транспорт; если нет, у вас есть бесплатное питание. Полиция не расследует смерти грабителей, жертвы которых изменили им.

АВТОБУС И ПЕЗЕРО

Многие жители столицы пользуются системой городских автобусов. Автобусы ходят по всему городу, а максимальная стоимость проезда составляет 3,5 песо (около 35 центов). Конечно, они не так часто бегают по ночам.

Peseros — это микроавтобусы, которые дополняют основные автобусные линии. Они тоже берут до 3,5 песо за длительные поездки. Peseros работают по фиксированным маршрутам. Пассажиры могут сесть на обычных автобусных остановках и на большинстве станций метро.

МЕТРО

В Мехико есть большая система метро. Его 10 пересекающихся линий перевозят пять миллионов человек каждый день. Метро соединяется с четырьмя главными автобусными станциями, железнодорожным вокзалом Буэнависты и аэропортом.

В отличие от уличного хаоса, описанного выше, метро тихое, безопасное, эффективное и надежное (если оно переполнено). Чистые, хорошо освещенные станции сверкают мрамором. На некоторых станциях есть торговые центры. На станции Сокало представлены модели центральной части Мехико в течение трех исторических периодов, а на станции Пино

Суарес можно похвастаться небольшой ацтекской пирамидой, обнаруженной во время строительства.

Поезда метро ходят с интервалом примерно в две минуты. Метро работает с 5:00 до полуночи по будням, с 6:00 до 2:00 по субботам и с 6:00 до 1:00 по воскресеньям и праздникам. Правило о том, что мужчины должны ездить в отдельных автомобилях от женщин и детей в час пик, чтобы уменьшить сексуальные домогательства, строго не соблюдается. Однако переполненные поезда действительно привлекают карманников.

Антитрибу носферату считают метро частью своего королевства и очень гордятся этим. Крипы иногда устраивают званые вечера на своих станциях метро и особенно заботятся о том, чтобы ни следа крови или мусора не было на станции, когда коровы возвращаются утром. Скрытые двери в туннелях и зонах обслуживания открываются в другие части королевства Носферату.

ЭКСКУРСИЯ ПО ГОРОДУ

Мехико простирается за пределы Исторического центра, колониального города, построенного на погребенных руинах Теночтитлана. Север, юг, восток и запад — каждый сектор города имеет свой собственный характер. Северные пригороды в основном промышленные, но включают в себя жизненно важные религиозные центры. Запад — это верхушка среднего класса, со многими новыми деловыми районами. Юг представляет собой лоскутное одеяло из старых деревень, окруженных рабочими кварталами. Восток наиболее известен своими трущобами, в которых живут крайне бедные люди.

Однако у всех этих обобщений есть серьезные исключения. Ни одна из делегаций или муниципалитетов не является однородной. Во всех направлениях город поглотил старые деревни, которые остаются похожими на кристаллы, вмурованные в скалу; южный квартал просто представляет собой особенно интересные тематические исследования. В каждом квадранте есть трущобы; просто на востоке их больше, и есть некоторые из их наиболее печально известных примеров.

Беспорядочный рост города также создавал экстремальные контрасты богатства. Трущобы могут заключать в себе островки богатства и привилегий; в фешенебельном районе часто встречаются очаги нищеты. Действительно, такое тесное сочетание огромного богатства и ужасающей нищеты является одной из самых примечательных особенностей Мехико. Выгляните из окон шикарного отеля или современного жилого дома: вы вполне можете

увидеть лачугу из гофрированного железа и пластиковой обшивки прямо через дорогу.

Из-за хаотичного роста города Рассказчики могут создавать целые колонии с любым сочетанием социальных классов, которые они хотят, и размещать их практически в любом месте, где они хотят. Скорее всего, что-то вроде их выдуманного района, вероятно, существует.

ЦЕНТР ГОРОДА: ИСТОРИЧЕСКИЙ ЦЕНТР

Как и в большинстве городов, самая старая часть Мехико занимает его центр. Некоторым общественным зданиям сотни лет. Некоторые из них старше самого Мехико.

В центре Мехико находится городская площадь. Огромная площадь Конституции более известна как Сокало. Он занимает место религиозного и политического центра Теночтитлана, теокалли; здания изменились, но функция осталась прежней.

Испанцы построили дворец вице-короля на месте дворца ацтекского императора Моктесумы. После обретения независимости он стал Национальным дворцом, официальной резиденцией правительства Мексики. В здании есть огромная фреска Диего Риверы, изображающая историю Мексики с доколумбовых времен до революции 1912-1917 годов.

Кафедральный собор Метрополитен занимает другую сторону Сокало. Красочные картины, статуи и алтари Христа и святых украшают интерьер самого большого и старейшего собора в Северной Америке. Проседающие фундаменты придают собору заметный наклон. Инженеры десятилетиями работали над тем, чтобы стабилизировать фундамент и предотвратить обрушение, а внутри здания выстроилась сеть строительных лесов.

Многие из старых зданий в Историческом центре города в настоящее время являются своего рода музеями. Например, Дворец инквизиции, построенный в 1571 году, позже стал медицинской школой, а сейчас является музеем истории медицины и инквизиции. Археологический объект Темпло Майор включает в себя музей доколумбовой цивилизации с артефактами из Теночтитлана и других мест.

Предприятия переоборудовали другие исторические здания для своего использования. Banamex (Национальный банк Мексики) занимает дворец недолговечного императора Итурбиде. Каса-де-Азулехос, некогда дворец колониальной аристократической семьи, теперь превратился в ресторан.

Несмотря на культурное великолепие правительственных зданий и музеев, большая часть Исторического центра представляет собой

трущобы. В конце 19 века богатые мексиканцы переехали из центра города. Дома, которые они оставили, превратились в *vecindades*, или доходные дома для бедных. В ветхом особняке из 20 комнат теперь могло бы разместиться 20 семей.

Концентрация правительственных учреждений и офисов крупного бизнеса делает Исторический центр пристанищем для тех шабашников, которые заботятся о таких вещах. Las Emblemas, ковен, обвиняемый в сокрытии “неблагоразумных поступков” каинитов, действует из *vecindada* и проводит большую часть своего времени в правительственных, полицейских и медиа-офисах.

Другой векиндад держал в своем секретном подвале важную церковь тремерских антитрибу. Эстебан дель Агуа и Тьерра и Предвестник Черепов по имени Ла Виуда Бланка, главный колдун города, теперь занимают часовню и пытаются разгадать оккультные секреты ее бывшего владельца.

Старший посол Элайзер де Поланко также бродит по ночным улицам Исторического центра пешком или в машине с шофером. На мгновение он воображает, что в затемненных дворцах спят аристократы, а не пустые офисы и культурные экспонаты. В минуты меланхолии он сам чувствует себя культурным экспонатом.

ТОРРЕ ЛАТИНОАМЕРИКАНСКАЯ

Мексиканцы иногда называют Латиноамериканскую башню своим Эмпайр-Стейт-Билдинг. Хотя Латиноамериканская башня Торре значительно короче (44 этажа), чем более знаменитый небоскреб, и построена десятилетиями позже, эти два здания действительно выглядят очень похожими.

КОЛОКОЛ НЕЗАВИСИМОСТИ

В День независимости президент Мексики звонит в колокол отца Мигеля Идальго с балкона Национального дворца и повторяет свой призыв к независимости, Грито де Долорес.

Немногие смертные понимают, что это не оригинальный колокол. На протяжении десятилетий адские стаи каинитов много раз крали Колокол Независимости, и старейшины, которые не хотели привлекать внимание к секте, так же часто заменяли его. К настоящему времени различные стаи Шабаша владеют полудюжиной Колокольчиков Независимости. Никто больше не знает, какой из них является оригиналом.

Башня также напоминает Эмпайр-Стейт-билдинг в его затмении. Латиноамериканская башня Торре десятилетиями оставалась самым высоким зданием в Латинской Америке, но недавно в

западных деловых районах города появилось несколько более высоких небоскребов. Латиноамериканская башня сохраняет свое звание самого высокого аквариума в мире на 38-м этаже. Сетки вокруг здания предотвращают прыгивание самоубийц с крыши.

Латиноамериканская башня Торре также сохраняет свое значение как офисное здание для бизнеса, особенно для Шабаша. Из своего кабинета в башне выживший Пабло Гримальди-Саламанка следит за финансовыми интересами многочисленных старейшин и покрывает неосторожности каинитов. Время от времени Пабло поднимается на лифте на смотровую площадку, чтобы посмотреть вниз на свой город — свой город, что бы там ни думали каиниты.

ПАРК АЛАМЕДА

Центральный парк Аламеда — еще один из городских парков. Он имеет форму геометрического сада эпохи Возрождения с наклонной сеткой мощеных дорожек. Каждый день многие жители столицы совершают обеденную прогулку по парку, чтобы насладиться тенью и относительно чистым воздухом.

В колониальные времена парк выполнял более мрачную функцию. Когда испанская инквизиция признала индейцев виновными в ереси и отступничестве от языческих обычаев, она сожгла их в парке Аламеда. Ла Виуда Бланка иногда прогуливается по ночному парку, прислушиваясь к воспоминаниям об их криках.

ПЛОЩАДЬ ГАРИБАЛЬДИ

Эта площадь в северной части старого города является центром индустрии мариачи в Мехико. Каждую ночь на площади играют многочисленные группы мариачи, надеясь, что кто-нибудь наймет их для вечеринки или полуночной серенады жене или возлюбленной. Площадь окружена ресторанами, ночными клубами и барами. На одном конце площади установлена статуя музыканта мариачи, на другом — статуя мексиканца Валентино, кумира пения и кино Педро Инфанте.

Шабаш любви на площади Гарибальди. Представьте себе десятки коров, которые всю ночь ждут возможности уйти с совершенно незнакомым человеком! Это как закусочная, где можно есть все, что угодно, с музыкой. Если хотите, вы даже можете позволить группе сыграть на вашем кровавом пиршестве, прежде чем осушить их.

Благоразумный Шабаш советует новичкам не слишком часто пользоваться площадью Гарибальди. Группы перестанут приходить, если слишком многие из них исчезнут, и они могут обратиться в полицию, если заметят, что музыканты, нанятые определенным человеком,

никогда не возвращаются. Пьяные гуляки из баров, однако, являются честной добычей в любое время года.

ПАСЕО-ДЕ-ЛА-РЕФОРМА

Этот великолепный бульвар является главной осью Мехико с востока на запад. В Историческом центре он имеет ширину 200 футов, а по всей длине его разделяют полосы деревьев. Офисные башни с зеркальной поверхностью вдоль Пасео являются самыми престижными деловыми центрами города.

На каждой глорiette по всей длине улицы установлен памятник. В самой большой глорiette находится Ангел Независимости. На пьедестале статуи находится отрубленная голова Мигеля Идальго и останки других героев Независимости. Остальные девять глорietт могут похвастаться статуями Христофора Колумба (Кристобаля Колона по-испански), Симона Боливара, последнего императора ацтеков Куаутемока и нескольких других национальных героев. Эрнан Кортес явно отсутствует на этом параде славы. В самой западной глорiette установлена обнаженная статуя Дианы-Охотницы.

Ничто на Пасео-де-ла-Реформа не представляет особой привлекательности для Шабаша, хотя пара Джованни однажды отправилась ловить призраков героев Повстанцев и не вернулась. Однако, будучи центральным бульваром города, Шабаш вряд ли может обойти стороной Пасео. Особенно для экскурсий в западные пригороды, маршруты часто начинаются с Пасео или главной магистрали города с севера на юг, Авенида Инсургентес. Две аллеи пересекаются у памятника Куаутемоку в знаменитом районе Зона-Роса.

ЗОНА РОЗА

“Розовая зона” раньше была главным торговым районом Мехико, а также одним из его самых фешенебельных жилых районов. В некоторых районах сохранились каменные особняки 19-го века во французском стиле, а цены в роскошных туристических магазинах остаются довольно высокими. Скульптуры, фонтаны, фрески и другие произведения общественного искусства создают атмосферу культуры. Фешенебельные чиланго по-прежнему приезжают в Зону Роза, чтобы посмотреть и быть замеченными, а район по-прежнему может похвастаться множеством шикарных отелей, ночных клубов и бутиков.

Однако с наступлением вечера подлые торговцы захватывают тротуары, чтобы заманить прохожих в стриптиз-клубы. Мелкие мошенники, карманники и похитители кошельков также появляются, чтобы отделать неосторожных от их денег. Голодный Шабашник

обычно может найти удобный пакетик сока, который никто не пропустит.

В Зоне Роза также находятся Музей-близнец Рипли и Дом восковых фигур (за вход в оба музея взимается единая плата). Музей Рипли, также называемый Музеем невероятного и связанный с известной организацией "Хотите верить, хотите нет", хранит коллекцию самых странных вещей — от новогвинейских сморщенных голов до пейзажа, нарисованного на картофельных чипсах, и крошечных фигурок, сделанных из частей тараканов. У некоторых шабашитов развивается вкус к совершенно причудливому — ученый из Цимисхи, ищущий новый эксперимент, или интриган из Ласомбры, обдумывающий инновационную месть, всегда может найти вдохновение в "Рипли".

По соседству, в Доме восковых фигур, представлены обычные фигуры членов королевской семьи, знаменитостей и известных людей из истории и художественной литературы. В подвале находится неизбежная Камера Ужасов. Голливудские иконы, такие как "Монстр Франкенштейна" и Линда Блэр (у которой действительно кружится голова!), смешиваются со сценами пыток испанской инквизиции и Джеффри Дамера, поедающего человеческие внутренности. Некоторые шабашиты находят все это довольно забавным. Руководство "Дома восковых фигур" благоразумно не спорит, когда определенные люди хотят арендовать "Комнату ужасов" для полуночной вечеринки. Гости Шабаша могут сфотографироваться, притворяясь, что кусают Мать Терезу, или рука об руку с Дракулой Белы Лугоши — это то, что можно показать товарищам по стае дома.

Сама Зона Роза представляет собой открытую территорию. Соседняя Колония Хуарес, где сохранилось больше особняков 19 века, является владением епископа Родольфо и его протеже Элизы. Эти два антирибу малкавиан исследуют внешние границы безумия, чтобы подготовиться к окончательной расплате в Геенне. Колония Хуарес выглядит как тихий, убого-аристократический район, но вокруг него раскинулись криминальные кварталы векиндес. Епископ Родольфо улыбается, читая о местных убийствах в "Дейли ньюс", и делает из каждой жертвы маленькую фигурку таракана. Он даже отправил нескольких своих лучших игроков в "Рипли".

КОНДЕСА

К югу от Зоны Роза находится район хиппер-танту-Кондеса. Кондеса обогородилась за последнее десятилетие или около того. Рестораны, модные бары, кафе и галереи теперь занимают особняки конца 19 века и коммерческие кварталы. Многие старые здания находятся в плохом состоянии, но это только добавляет атмосферы для слишком крутой для вас публики Condesa.

Многие антирибу тореадоров посещают Кондесу, чтобы поохотиться и пообщаться. Художники-убийцы и поэты боли наслаждаются культурой и привлекают к себе потенциальных хипстеров, как пресловутые мотыльки на пламя. Прискус Венере Карбони правит своими собратьями-извращенцами в обличье наемного гитариста бара. Любой, кто хочет поохотиться у Кондесе, должен попросить разрешения у Венеры, а затем позабавить Маэстро Демонов изяществом и жестокостью их охоты.

ПАРК ЧАПУЛЬТЕПЕК

Границы Мехико окружены множеством парков. Боске-де-Чапультепек ("Леса Чапультепека"), безусловно, самый величественный из них. Он примыкает к юго-западной оконечности Пасео-де-ла-Реформа. Большая аллея продолжается на запад, через парк и за его пределы, но она уменьшается в размерах.

Когда ацтеки пришли в долину Мехико, они сначала поселились на холме парка. Чапультепек ("Холм Кузнечиков") позже стал загородным поместьем ацтекских императоров. Акры садов и лесов парка теперь окружают Лос-Пинос, резиденцию президента Мексики. В парке также есть несколько небольших озер, несколько музеев, зоопарк, спортивный клуб, зеркальный дом развлечений, парки развлечений для детей и взрослых, кладбище, академия верховой езды, арена для родео, зрительный зал и замок.

Замок Чапультепек начинался как военная академия. Во время войны с Соединенными Штатами кадеты пытались защитить замок Чапультепек от американской армии. История гласит, что вместо того, чтобы сдаться, шесть курсантов завернулись в мексиканские флаги и прыгнули навстречу смерти с его зубчатых стен. Памятник этим героям Ниньос ("Мальчишкам-героям") украшает главный вход в парк. За время своего недолгого правления император Максимилиан перестроил замок Чапультепек в качестве одной из своих резиденций. В 20 веке президенты Мексики жили в замке Чапультепек до 1940 года, когда мексиканское правительство превратило укрепленный дворец в Национальный исторический музей.

В парке Чапультепек также находится Национальный антропологический музей с массивной статуей бога дождя Тлалока у входа. На первом этаже выставлены артефакты доколумбовой культуры Мексики, в то время как второй этаж посвящен современным племенам. Экспонаты, представленные на выставке, представляют собой лишь малую часть полной коллекции, одной из величайших в мире сокровищниц доколумбового искусства, артефактов, документов и фольклора. Его главным соперником является музей Темпло

Майор, расположенный всего в нескольких милях от отеля.

В то время как таинственный новый враг уничтожает каинита за каинитом в Латинской Америке, исследователи Шабаша во главе с Ласомброй Задкиилом бен Ароном проводят неистовые исследования после работы в двух музеях. Пока что единственной подсказкой Шабаша является имя “нагваль”, которое может относиться к любому сверхъестественному существу, меняющему форму. Выяснение того, что еще скрывается по ночам в Латинской Америке, стало критически важным. Исследователи надеются, что какая-нибудь древняя статуя, петроглифическая надпись или сборник фольклора могут раскрыть природу их врага.

В Чапультепеке также есть большой и современный зоопарк. Выделяются несколько огромных куполов из сетчатого металла; в этих вольерах под открытым небом живут львы, тигры, ягуары и другие крупные кошки зоопарка. Шабашиты, которые следуют по Пути Дикого Сердца, иногда посещают зоопарк, чтобы понаблюдать за большими кошками, и, возможно, пробираются в клетку, чтобы испытать себя против этих собратьев-архи-хищников. Зоопарк Чапультепека — это владения Эфраина Сортано, одного из самых молодых присков Шабаша и образца Пути Метаморфоз.

ЗАПАД

В западной части Мехико расположено множество самых процветающих колоний города. Большинство районов также довольно новые. Жизнь в Поланко, Сьюдад-Сателите, Санта-Фе и других колониях выглядит примерно так же, как для американцев среднего и высшего среднего класса. Районы, описанные здесь, довольно типичны для западного квартала Мехико. Другие районы Вест-Сайда включают Текамехалько, Интерломас, Ломас-де-ла-Эррадура, Ломас-де-Безарес и Анзурес.

СТАРЫЕ ДЕНЬГИ: ПОЛАНКО И ЛОМАС ДЕ ЧАПУЛЬТЕПЕК

Во второй половине 19-го века богатые семьи покинули центр Мехико, чтобы жить в новых пригородах за парком Чапультепек. Поланко расположен к северу от парка; Ломас-де-Чапультепек (“Высоты Чапультепека”) находится к западу. Более века спустя эти районы представляют собой смесь красивых домов, высотных квартир, торговых и офисных небоскребов, а также небольшого количества обнесенных стеной поместий с вооруженной охраной у ворот. В “Ломасе” находятся самые дорогие дома Мехико, в то время как Поланко

может похвастаться тремя лучшими отелями города.

В Поланко также проживает значительное ортодоксальное еврейское меньшинство. Некоторые чиланго в шутку называют этот район “Полански” из-за всех евреев восточноевропейского происхождения. Этой общине служат несколько синагог.

Для Шабаша Ломас-де-Чапультепек — это “Древняя страна”. По меньшей мере дюжина старейшин претендуют на обнесенные стеной поместья в колонии. Первым среди этих высокопоставленных лиц является Шарль Дельмар, называемый Карлом VI, один из старейших и наиболее знаменитых каинитов Шабаша. Он кардинал, основавший присутствие Шабаша в Южной Америке, подписавший пересмотренный Миланский кодекс и стойкий защитник фракции Статус-кво Мелинды Гэлбрейт в Консистории. Шабаш советует посетителям не задерживаться в Ломас-де-Чапультепек и, ради Каина, не охотиться там. Старейшины мстят браконьерам.

ФОНТАН ТЛАЛОКА

Непосредственно к западу от парка Чапультепек находится большая насосная станция для городской системы водоснабжения. Диего Ривера украсил насосную станцию мозаикой и фресками. Самая большая мозаика украшает фонтан через дорогу от вокзала. Этот фонтан представляет собой трапецию шириной более ста футов. Мозаика Риверы, изображающая Тлалок, ацтекского бога дождя и воды, покрывает большую часть бассейна фонтана.

Фонтан обладает мистическими свойствами. Если вампир или другое сверхъестественное существо приблизится к фонтану, пронизательный человек может увидеть, как в текущей воде появляется и исчезает лицо с выпученными глазами. Правильная жертва Тлалоку — будь то вырванное из груди сердце ребенка или утопленный в фонтане преступник — вызывает самого бога или, по крайней мере, духа, который называет себя Тлалокком. Мозаика поднимается из чаши фонтана и принимает трехмерную форму, по которой все еще течет вода. Тлалок предлагает жертвоприношателю час своего служения. Только приносящий жертву или сверхъестественные существа могут видеть бога.

Тлалок не может покинуть свой фонтан, но он может видеть и слышать любое место в Мехико, где есть вода, от канала в Хочимилько до капающего крана в городе-спутнике. Бог также может управлять погодой. Он много знает о центральноамериканской мифологии, религии и духах, но раздает свои знания медленно.

Тлалок никогда не сражается. Если кто-то каким-либо образом нападает на бога, он

погружается обратно в фонтан и снова становится неживой мозаикой.

Никто не знает, кто заколдовал фонтан, по-видимому, даже сам Тлалок. Ни одна другая мозаика Риверы не обладает сверхъестественными свойствами. Некоторые из новых колдунов Цимисхи недавно открыли, как вызывать Тлалока; магия фонтана кажется им чем-то колдуническим, поскольку кровавое жертвоприношение вызывает дух земли.

ТЛАЛОК, МСТИТЕЛЬНЫЙ БОГ

Натура: Директор

Маска: Гуру

Отвратительный Бог Вод обладает огромным интеллектом и оккультными знаниями. Он может научить колдуна Путям Нептуна, Управлению Погодой и Духовной Тауматургии. Ученики Тлалока следуют правилам Темной Тауматургии, потому что на самом деле они продают свои души демону (или, скорее, богу). Однако вместо того, чтобы подписывать формальный договор с Тлаоком, жертвователи продают свои души понемногу. Небесно-голубые прожилки появляются в ауре жертвоприношения и становятся сильнее с каждым жертвоприношением, поскольку Тлалок приобретает все большую власть над своими учениками.

Тлалок, по-видимому, заботится только о том, чтобы жертвоприношения продолжались, но на самом деле он ненавидит Шабаш. Ранний Шабаш разрушил иерархию местных вампиров, которые поклонялись Тлаоку и другим богам. Тлалок намеревается уничтожить Шабаш в Мехико, а беспечный колдун продолжает этот план.

Рассказчики должны сами решить, как бог собирается использовать колдуна. Возможно, жертвы становятся рабами бога. Возможно, каждое жертвоприношение укрепляет связь Тлалока с материальным миром, пока, в конце концов, бог не сможет появиться, когда захочет. Возможно, он намеревается “уничтожить” Шабаш, втянув их в верования вампиров, которые доминировали в Мексике до прибытия Кортеса, и Мехико снова станет Теночтитланом. Умные Рассказчики могут придумать и другие возможности.

Менее дюжины каинитов знают о силе источника, и они держат свои знания в секрете. С одной стороны, бог слишком полезен в качестве скрытого союзника. Тлалок шпионит за своими врагами и учит магии погоды, воды и центральноамериканского мира духов. С другой стороны, человеческие жертвоприношения для обретения оккультной силы очень похожи на Темную Тауматургию, а Инквизиция Шабаша так непреклонна в таких вещах. Эстебан дель Агуа-и-Тьерра предостерегает от обращения к Тлаоку: он избегает сил, которыми не может управлять напрямую. Другие мистики отвергают

эти опасения. Несколько колдунов теперь адаптируют учения Тлалока к своему собственному стилю магии.

СЬЮДАД-САТЕЛИТЕ

В 1960-х годах градостроители выступали за строительство “городов-спутников”, чтобы отвлечь рост от перегруженных центральных городов. Мехико последовал этому предложению с планируемым сообществом к северо-западу от Мехико, в штате Мехико. Логично, что они назвали новую застройку Городом-спутником. Однако через несколько лет постоянно расширяющиеся пригороды встретились с Сьюдад-Сателите и уже выходят за их пределы.

Сьюдад-Сателите очень похож на пригород Калифорнии, вплоть до торговых центров. Многие компании держат свои офисы (или мексиканские филиалы) в городах-спутниках, в обычных офисных парках и башнях. Движение тоже калифорнийское: оно ползет по автостраде в час пик, который никогда не заканчивается. Дождевик из города-спутника с его модной северной одеждой, гелем для волос, золотыми цепями и автомобилем с хромированными колесами — стандартная фигура насмешки для чиланго.

У Шабаша есть свои причины смеяться над Городом-спутником. За десятилетия до того, как правительство построило свой запланированный город, каинит построил в этом районе убежище для отказников секты по соображениям совести. Эти каиниты, Кальпулли Рохо (“Красная семья”), верили в политические и мистические идеалы Шабаша, но возражали против повсеместной, преднамеренной жестокости секты. Их комплекс теперь состоит из трех гасиенд и четырех небольших домов на боковой улице города-спутника. Время от времени стаи Шабаша вторгаются в город-Спутник, чтобы издеваться и преследовать Кальпулли Рохо, но члены шабаша показали, что они возражают только против бессмысленного насилия. Они не возражают против насильственной защиты себя и своих владений. Шабаш не обязан вступать в Кальпулли Рохо, если они хотят использовать деловые возможности Города-спутника, но они должны соблюдать его правила: никаких нападений на других каинитов и убирать за собой после еды.

В городе-спутнике есть памятник, столь же загадочный, как и все, что осталось от исчезнувшей цивилизации. Когда едешь на север, в Сьюдад-Сателите, проезжаешь мимо скопления трапециевидных пилонов, выкрашенных в разные цвета. Это произведение абстрактного публичного искусства стало определяющей иконой Сьюдад-Сателите.

БОСКЕС-ДЕ-ЛАС-ЛОМАС, ЛОМАС-ДЕ-БЕЗАРЕС И ВИСТАХЕРМОСА

Эти три района очень похожи на другие новые пригороды. Они примечательны главным образом тем, что жители нанимают частных охранников для патрулирования улиц. Это дает этим колониям необычайно низкий уровень преступности. Каиниты, живущие в этих богатых и хорошо охраняемых кварталах, стараются избегать внимания охранников — или они платят им жалованье и делают их своими сообщниками.

По небольшой иронии судьбы, среди обитателей Вест-сайдских колоний много преуспевающих гангстеров. Дом в Вест-Сайде — это признак не только богатства, но и респектабельности. Бывший похититель-силовик и нынешний член "Черной руки" Мариано Помпозо очень гордился тем, что вернул себе дом в Вистахермосе, которым он владел как смертный. В своей обычной тихой устрашающей манере он предупредил все основные ковенны, что для них это плохо кончится, если из-за какой-то их глупой игры стоимость его собственности упадет.

САНТА-ФЕ

Самый новый запланированный пригород в Вест-Сайде был построен на гигантской свалке, но никто бы не узнал его, если бы посмотрел на него сейчас. Санта-Фе предлагает высококлассные офисные помещения по высоким ценам. Крупные компании, такие как GE, IBM и Daimler-Chrysler, размещают свои главные офисы в Мексике в офисных башнях Санта-Фе; то же самое делают крупные мексиканские компании, такие как Televisa. Это делает Санта-Фе главной игровой площадкой для тех шабашников, которые занимаются высокими финансами.

В Санта-Фе также есть много закрытых сообществ, построенных по принципу "таунхаусов". Жители платят за очень хорошую безопасность. Любого бандита Шабаша, который попытается вторгнуться в эти дорогостоящие анклав, ждет смертельная схватка. И наоборот, так же трудно выбраться незамеченным.

За высокими кирпичными стенами и вооруженной охраной в некоторых из этих рядных домов содержатся стада, скованные страхом перед кровавым хозяином. В одном маленьком, очень элитном комплексе все зовут Гримальди. К счастью, соседи слишком вежливы, чтобы спрашивать о странных звуках, которые время от времени доносятся из-за стен. В конце концов, никто не обвиняет таких богатых и модных людей в том, что они доставляют неудобства обществу!

СЕВЕР

Северный квартал Мехико наиболее известен своими дымовыми трубами, такими как нефтеперерабатывающие заводы, бумажные фабрики и автомобильные заводы. Большая часть сыпучих грузов для Мехико — и, следовательно, большей части Мексики — проходит через многочисленные железнодорожные станции делегаций Аскапоцалько и Густаво А. Мадеро. В Аскапоцалько также находятся городские скотные дворы.

На промышленном севере также находится Национальный политехнический институт и один из трех кампусов Автономного университета Мексики, одной из ведущих научных и инженерных школ страны. Эти два учреждения часто проводят международные конференции ученых и инженеров. Любители технологий Sabbath приложат особые усилия, чтобы казаться смертными, просто ради того, чтобы присутствовать.

Один из ведущих ученых-каинитов Мехико живет в Аскапоцалько. Доктор медицины Вермудо де Санча держит свое убежище на заброшенной фабрике, которую он превратил в операционную и клинику для раненых каинитов. Он также проводит встречи Университета Ночи, неофициальной группы ученых и ученых-каинитов.

Смертные жители северных районов в основном принадлежат к рабочему классу. Эти районы имеют дурную репутацию, и ни один из них не пользуется такой дурной репутацией, как Баррио-де-Тепито.

БАРРИО-ДЕ-ТЕПИТО

Знаменитый боксер Кид Ацтека родом из этой колонии на границе Исторического центра. Землетрясение 1985 года разрушило большую часть Баррио-де-Тепито, и правительство побудило многих людей уехать. Однако ушли не все, и с наступлением темноты Баррио-де-Тепито превращается в логово проституток, гангстеров и Шабаша. В центре Тепито также до сих пор находится огромный рынок, где продавцы продают дешевую электронику, подержанную одежду на развес и всякую всячину, собранную со свалок и улиц. Рынок Тепито — это находка для попрошайек, как живых, так и неживых.

Гангстеры Тепито включают в себя банду шабаша под названием Los Encapuchados ("Те, в капюшонах"). Эти каиниты стремятся захватить долю в торговле незаконными наркотиками и стать крупным картелем мексиканской мафии. Главный доминион Мехико, антитриба носферату по имени Тересита, держит свое убежище на северной окраине Тепито. Тересита обучает новобранцев для Черной Руки и находит Тепито отличным полигоном для тренировок: ее курсанты, которых она называет своими

Героями Ниньос, могут практиковать свои смертельные уроки на суровых смертных, прежде чем они превратятся в более опасную добычу “Сородичей”.

ТЛАТЕЛОЛКО: ПЛОЩАДЬ КУЛЬТУРЫ

В северном квартале сохранилось несколько реликвий местной цивилизации. В районе Тлателолко, расположенном к северу от Пасео-де-ла-Реформа, находится один из них. Этот район был первым пригородом Мехико: Теночтитлан стал настолько перенаселенным, что люди переехали на соседний остров и построили Тлателолко. В этом городе-спутнике располагался самый большой рынок в империи ацтеков. Рыночная площадь все еще существует, и можно увидеть остатки стен и пирамиды. Испанцы построили церковь, монастырь и школу для миссионеров на другой стороне площади. На третьей стороне находятся современные офисы Министерства иностранных дел. Рядом с ним находится гигантский жилой комплекс под названием Сьюдад-Тлателолко. Старая площадь теперь называется Площадью трех культур за три эпохи мексиканской истории, представленные таким образом.

После 1968 года Тлателолко приобрел еще более зловещую репутацию. В том году правительственные войска устроили резню студентов университета, собравшихся на площади для демонстрации в поддержку реформ. Солдаты не носили форму и ждали наступления темноты, чтобы открыть огонь, чтобы никто не мог засвидетельствовать, что какой-то конкретный солдат действительно кого-то убил. Тогдашний президент Мексики Густаво Диас Ордас не хотел, чтобы протестующие — он считал их “коммунистическими агитаторами” — испортили Олимпийские игры, проходившие в Мехико в том году. На следующий день главная статья в главной городской газете была посвящена погоде. Правительство сделало все возможное, чтобы скрыть любое упоминание об этой резне, и оно до сих пор не фигурирует в школьных учебниках истории Мексики. Однако некоторые из ведущих мексиканских писателей и интеллектуалов собрали свидетельства выживших, и Диас Ордас разразился международным скандалом. У себя дома PRI потеряла остатки своего авторитета как “революционная” партия.

Несколько каинитов утверждают, что они были на бойне и хорошо питались студентами. Несколько других шабашитов говорят, что они были студентами на демонстрации, обнимались после того, как их смертельно ранили. Шабаш не очень заботится о документировании прошлого своих членов, поэтому любой из этих каинитов может говорить правду или лгать. Утверждение, что вы были “в Тлателолко”, стало стандартным

хвастовством Шабаша, которому особенно нравится издеваться над смертными властями. Ковен под названием El Grito de Dolor, который сравнивает борьбу реформистов Мексики с борьбой Шабаша против тирании старейшин, проводит ежегодный мемориальный ритуал на Площади Трех культур.

ТЕОТИУАКАН

Тлателолко — не единственный ацтекский памятник на севере города. Разрушенные пирамиды Тенаюка и Санта-Чечилия находятся дальше к северу, на границе Федерального округа. Еще дальше на север, за пригородной застройкой, возвышаются массивные руины Теотиуакана.

ТАК ЧТО ЖЕ ЭТО ТАКОЕ?

Никто не знает тайну Теотиуакана, кроме Тлатолака... и тебя, Рассказчика. Мы оставляем это как преднамеренную тайну, которую вы можете объяснить, как хотите

Ацтеки считали Теотиуакан древним, священным и сверхъестественным местом. Его название означает “место, где зародились боги”. В их легендах боги родились в Теотиуакане, и два бога принесли себя в жертву там, чтобы создать солнце.

Самые большие памятники в Теотиуакане называются Пирамидами Солнца и Луны. Они намного громоздче, чем Великая Египетская пирамида, хотя и сделаны из земли, а не из камня. Эти и более мелкие пирамиды и платформы группируются вокруг гигантской площади.

Теотиуакан — это ацтекское имя. Никто не знает, как его строители называли этот комплекс пирамид, платформ и храмов, но, вне всякого сомнения, он был центром их религии. Теотиуакан в настоящее время является объектом археологических раскопок и национальным заповедником, но по-прежнему доступен для туристов.

Некоторые молодые шабашиты проводят ритуалы в Теотиуакане, когда им удастся ускользнуть от археологов (любых охранников слишком легко подкупить, чтобы это имело значение). Старейшины Шабаша избегают огромных пирамид. За столетия в Теотиуакане произошло слишком много сверхъестественных событий: стаи, которые так и не вернулись; любознательные тауматурги, ставшие жертвами странных навязчивых идей; археологи-нежить, которых мучили ужасающие кошмары. Предположения о спящих Мафусаилах остаются недоказанными. Шабаш видел редких и неуловимых вер-ягуаров Мексики в руинах, но ни один каинит еще не представил достоверного отчета об их обрядах и силах. Другие каиниты рассказывают истории о призраках жертвоприношений из давних времен или даже

о более странных существах. Ла Виуда Бланка посещает пирамиды, но даже она пока не может определить, какая сила скрывается в том Месте, Где Зародились Боги.

РЕЛИГИЯ

Большинство чиланго, как и большинство мексиканцев, называют себя римско-католическими христианами. Небольшой процент не католических чиланго в основном придерживается различных протестантских сект. В городе также проживает небольшое количество евреев (некоторые, как старший Задкиил бен Арон, происходили от сефардов, изгнанных из Испании столетия назад). В Мехико также есть небольшая община буддистов, которые молятся в своем собственном храме и общественном центре. Мексика принимает иммигрантов из Азии с 19 века; в Мехико даже есть небольшой Китайский квартал недалеко от исторического центра. Несколько мексиканцев неазиатского происхождения также принимают буддизм и не считают это несовместимым с римским католицизмом.

ВИЛЛА-ДЕ-ГВАДЕЛУПЕ, СВЯТИЛИЩЕ ПРЕСВЯТОЙ ДЕВЫ МАРИИ

В северной части Мехико также находится множество живых религиозных объектов, в том числе несколько церквей в стиле барокко. Базилика Девы Марии Гваделупской на холме Тепеяк — самая большая из них.

Согласно легенде, в 1531 году Дева Мария явилась коренному крестьянину по имени Хуан Диего, родом из деревни Гваделупе. Она чудесным образом запечатлела свой образ на его плаще. Это явление сыграло решающую роль в обращении индейцев, потому что Дева явилась с коричневой кожей их расы. Базилика была построена в честь чудотворного плаща.

Культ Девы Марии Гваделупской стал настолько популярным, что Папа Римский провозгласил ее вечной императрицей Латинской Америки и королевой Мексики. Некоторые историки сомневаются в подлинности всей этой истории — или в том, что Хуан Диего вообще существовал. Этнологи отмечают, что Дева Гваделупская выглядит точно так же, как ацтекская богиня Тонанцин (“Наша Мать”), и что нынешняя базилика занимает старое святилище Тонанцин. Однако такие аргументы ничего не значат для мексиканского народа.

Базилика Девы Марии Гваделупской в настоящее время ежегодно принимает больше паломников, чем любая другая римско-католическая святыня. В праздник Девы Марии Гваделупской 12 декабря бесчисленное множество мексиканцев собираются на площади

перед базиликой, и сотни мексиканцев танцуют в традиционных ацтекских одеждах.

Мудрый Шабаш убирается из Вилья-де-Гваделупе на несколько ночей во время фестиваля, потому что празднование в целом создает неудобную степень веры во всем районе. Несколько приверженцев Пути Ночи или других каинитов, сохранивших какие-то извращенные остатки веры смертных, бродят по краям колонии — эхо священной силы причиняет такую приятную боль. Среди этих каинитов — постоянная шабашная стая Вилья-де-Гваделупе, Крест Мачете и их безумный священник отец Йозель Розен.

ЮГ

Мехико простирается довольно далеко на юг. Авенида Инсургентес — главная магистраль, ведущая из исторического центра в южные пригороды. Большая часть южной части Мехико — это жилье для рабочего класса и промышленные предприятия, в таких колониях, как Такубайя и Икстакалько. Однако в этом регионе есть несколько анклавов высшего класса. Большинство из этих анклавов начинались как самостоятельные города, некоторые из них были построены еще до Завоевания, и Мехико окружал их по мере своего роста. В южных округах также находится кампус Автономного национального университета Мексики, который сам по себе является настоящим городом.

ТАКУБАЙЯ И ИЗТАКАЛЬКО

Эти два района расположены прямо к югу от Исторического центра. Это довольно старые рабочие пригороды. Спорт — это притязание Такубайи на славу: здесь находится Город спорта, а рядом — Площадь Мехико — самая большая арена для боя быков в мире, рассчитанная на 50 000 зрителей.

LUCHA LIBRE!

Рестлеры в масках из луча либре — один из самых характерных культурных троп Мексики. Маски были популярны в 1930-х годах: “Эль Энамаскарадо” вышел в то же время, когда “Призрак” дебютировал в газетных комиксах, а “Человек в железной маске” стал бестселлером в Мехико. Молодой борец по имени Родольфо Гусман Уэрта собрал все это воедино, чтобы создать борцовского персонажа Эль Санто, героического Человека в Серебряной маске. Благодаря рестлинговым поединкам, фильмам и комиксам Эль Санто стал культурной иконой — латиноамериканским ответом Супермену и Бэтмену — и закрепил маску как необходимое дополнение к любому лучадору.

Схватки Луча либре выражают борьбу мексиканской жизни. Честные борцы,

называемые científicos или técnicos, сражаются с rudos, которые олицетворяют ненавистных врагов городских мексиканцев, от уличных хулиганов до пограничников США и самой Смерти. Каждый матч — это захватывающая, высокоморальная игра с высоким уровнем тестостерона. Луча либре — второй по популярности вид спорта среди зрителей в Мексике, уступающий только футболу.

Увлечение быстро распространилось на Шабаш. Это редкий новорожденный из Мехико, который не знал о луче либре до его Объятий. Вполне естественно, что кто-то заметил сходство между Шабашем Мономахии и поединками квадратного круга.

Шабаш в Мехико теперь наслаждается собственными зрелищами lucha libre. Борцы с каинитом переворачивают обычную игру с моралью: “герои” — это персонажи рудо, вдохновленные знаменитыми воинами Шабаша, злодеями-животными, такими как нацисты и наркоторговцы, хищные животные, стихийные бедствия и тому подобное. “Злодеи” текнико изображают из себя врагов Шабаша, таких как архонты Камарильи, Люпины, охотники на ведьм и солнце. Однако некоторые персонажи происходят из нейтральных источников, таких как центральноамериканские боги, Дисциплины или что-то еще, что приходит в активное воображение каинита. Сценарий Sabbath lucha libre гораздо менее продуман, чем версия mortal, но промоутеры обычно заранее решают, кто победит.

Шабашитский lucha libre сливается с Мономахией в битвах “маска против маски”. Среди смертных проигравший в такой битве разоблачается и никогда больше не сможет надеть эту маску. Победитель сохраняет маску проигравшего. В Шабаше единомыслие маска против маски может привести к Окончательной Смерти, оставляя маску и клыки проигравшего в качестве трофея за убийство.

Очень немногие лучадоры попадают в Черную Руку, хотя многие подаю заявku. Серафимы и Доминионы также не рекомендуют членам “Черной руки” носить маски и костюмы. Им не нравится, когда к Джихаду против Камарильи относятся как к игре; Доминион Терезита открыто презирает луча либре. Однако, если лучадор-каинит проявит себя особенно способным бойцом, все возможно.

Коррида по-прежнему популярна в Мексике. Шабашу это тоже нравится. К сожалению, площадь Мексики слишком открыта для тайной корриды. В прошлом стаи Шабаша снискали себе славу, найдя способ устроить приличную корриду где-нибудь в другом месте — возможно, в одном из больших парков. Хитрость заключалась в том, чтобы построить корриду (арену для боя быков), провести бой и снова снести все, не оставив следов.

Однако несколько лет назад антитрибуция тореадора Приска Венере Карбони приобрела большой склад в Истакалько и превратила его в небольшую спортивную арену. Привлекая публику на подиумах, Carboni оставила весь заводской цех свободным для использования в качестве корриды. Ему не хватает масштаба площади Мехико, но Карбони сдает его в аренду всякий раз, когда кто-то хочет спонсировать корриду.

Шабаш также помещает несколько каинитовских вращений в спорт. Бык-упырь — это только самый простой вариант. Вурдалак в бешенстве, с рогами, прикрепленными к его голове (или созданными с помощью Изменчивость), представляет собой своего рода развлечение. Другие варианты включают в себя похищенного человека, выставленного против шляхты или быка, с Объятием в качестве награды, если он выживет. Каиниты также используют арену Карбони для других спортивных мероприятий, в том числе Игр Инстинкта и Мономатии. Десятки каинитов могут присутствовать на этих мероприятиях, и любые смертные, привлеченные огнями и звуками волнения, являются приятным бонусом.

Карбони выступает в качестве церемониймейстера на корриде или других зрелищах, но большую часть ночей он проводит в Кондесе. Он оставляет ночные операции на своей арене большому шабашу под названием Partido Devolucionario Institucional, возглавляемому антитрибу малкавианом, который называет себя генералом Перфидио Диосом. PDI, насчитывающая более 20 членов, доминирует в делах каинитов в Такубайе и Истакалько.

КОЙОАКАН И САН-АНХЕЛЬ

Эрнан Кортес занял Койоакан после своего первого бегства из Теночтитлана. Пригородная застройка поглотила эту деревню 50 лет назад. Мегалополис окружает Койоакан, но не поглощает его. Как и во многих подобных окруженных городах, в Койоакане есть узкие мощные улочки и старые здания. Университет на юге является главным внешним влиянием на Койоакан. По соседству находится множество книжных магазинов, галерей, кофеен и других заведений, обслуживающих высоколобых.

Кортес был не единственным известным жителем Койоакана. В первой половине 20-го века самый известный художник Мексики Диего Ривера жил в городе со своей законной женой Фридой Кало, своей более поздней гражданской женой Анджелиной Белофф (обе тоже известные художники) и своим гостем Львом Троцким. Неподалеку находится дом, в котором жил Троцкий после того, как его роман с Кало стал социально неловким. Дом Троцкого теперь также является музеем. Посетители могут увидеть пулевые отверстия, оставленные в результате покушения, совершенного коллегой Риверы,

художником-монументалистом Давидом Сикейросом, ярким сталинистом. Позже советский агент убил Троцкого в этом доме. Эль Грито де Долор, крупнейший шабаш города, моделирует один из своих ритуалов игноблиса на убийстве Троцкого.

В Койоакане также находится городское убежище Сечени-Йолан, одно из старейших и самых могущественных Цимисхи Мехико. Эта прискус предпочитает жить в маленькой южной деревушке, которой она полностью владеет, но два ее гуля всегда занимают маленький, увитый виноградной лозой каменный коттедж и могут передавать сообщения Йолану.

Сан-Анхель, расположенный к западу от Койоакана, очень похож на него. Старший Элайзер де Поланко, посол Шабаша Испании, объявил Сан-Анхель своим владением, уничтожив стаю Шабаша, которая ранее проживала в нем. Сан-Анхель напоминает ему о прошлом... а студенты колледжа, задержавшиеся допоздна, готовят удобный ужин.

ПЕДРЕГАЛЬ, УНАМ И КУИКУИЛЬКО

Огромный поток лавы из потухшего вулкана гора Ксиктли создал Педрегал, гряду голых скал к югу от Койоакана и Сан-Анхеля. Часть хребта в настоящее время образует один из фешенебельных пригородов Мехико — Садинес-де-Педрегал. В районе Педрегал также находится огромный стадион "Ацтека", а на западе — Олимпийский стадион и деревня.

Авенида Инсургентес следует по Педрегал на юг к главному кампусу Национального автономного университета Мексики, который называется Сюдад-Университария. Это ведущий институт высшего образования Мексики. Он огромен, в нем обучается около 250 000 студентов. Основные достопримечательности UNAM включают неизбежные мозаичные фрески (на этот раз Хуана О'Гормана и Дэвида Сикейроса), театры, скульптуры и ботанические сады, а также 10-этажную библиотеку. Одной из наиболее загадочных особенностей является массивная экологическая скульптура. Он состоит из массивных наклонных бетонных опор вокруг выступа голой вулканической породы.

УНАМ, вероятно, является крупнейшим в мире центром ноддистской науки. Некоторые из профессоров — связанные кровью упыри, работающие на покровителей нежити. Других обуславливают, предлагают или подталкивают к исследованиям в определенных направлениях. Некоторые ноддисты просто предлагают денежные стимулы для исследования определенных проблем в истории, археологии, политике и других областях, с правдоподобными, но ложными объяснениями их интереса. Большинство ноддистов в какой-то момент консультируются с библиотекой и учеными УНАМ. Раскрытие прошлых и нынешних махинаций Мафусаила и допотопных людей

требует огромного объема информации и первоклассных знаний, а УНАМ предоставляет и то, и другое.

Однако ни один Шабаш не проживает ни в садах Педрегал, ни в УНАМ. На протяжении десятилетий несколько стай пытались это сделать. В течение десятилетия у членов стаи развилась легендарная жажда Мафусаила, они пожирали своих товарищей по стае, и их приходилось усмирять, как бешеных собак. Причина кроется к югу от УНАМА в покрытых лавой руинах Куикуилько, цивилизации более древней, чем Теотиуакан.

Около 100 года нашей эры лавовый поток Педрегал похоронил Куикуилько в лаве глубиной более 16 футов. Лишь несколько самых высоких строений возвышались над лавой. Самая большая из них представляет собой круглую ступенчатую пирамиду высотой 75 футов и шириной 390 футов. Наверху в глубокой яме находится овальный каменный алтарь. Раскопки 1930-х годов выявили другие сооружения и алтари. С тех пор никаких дальнейших раскопок не проводилось.

Пока археологи копали днем, колдуны крови и ученые-ноддисты работали ночью, чтобы расшифровать надписи и артефакты, которые никогда не попадали ни в один музей коров. Они обнаружили, что когда Педрегал похоронил Куикуилько, он поймал в ловушку спящего Мафусаила — настолько могущественного, что даже в оцепенении его воля и жажда подавляли каинитов, которые проводили слишком много времени рядом с ним. Горчист, тогдашний регент, в ответ объявил весь Педрегал своим владением. Другие каиниты могли посещать, но не оставаться. Мелинда Гэлбрейт повторила этот запрет.

Спящий Педрегала не является большой тайной в Шабаше. Каждый каинит епископа или более высокого ранга знает о Мафусаиле; они просто не очень много говорят об этом. Время от времени какой-нибудь щенок предлагает выкопать Мафусаила и диаблеризовать его. Разве не в этом суть Шабаша? Старейшины отвечают, говоря, что, конечно, Шабаш уничтожит Спящего... со временем, когда они будут знать, как сделать это безопасно и не порвав половину УНАМ. Если новорожденная упорствует, старшая снимает ей голову за дерзость.

ХОЧИМИЛЬКО

Как и Койоакан, этот фешенебельный пригород когда-то был самостоятельным городом. До этого Хочимилько было одним из пяти взаимосвязанных озер в долине Мехико. Индейцы занимались земледелием на озере Хочимилько, используя чинампас.

Обычное описание чинампаса как "плавающих садов" неверно. Чинампы на самом деле не

плавают; скорее, они являются формой мелиорации земель. Индейцы создали сады, нагромождая тростник и выкапывая озерные отложения в платформы, которые достигают нескольких футов над уровнем воды. Ивы, посаженные на платформе, своими корнями прикрепляют ее к дну озера. Однако индейцы использовали (и до сих пор используют) плавающие грядки из тростника и грязи, и ранние авторы путали эти плавающие грядки с самими садами чинампа.

На протяжении веков чинампы заполняли все больше и больше озера Хочимилько, пока от озера не осталось ничего — только сеть каналов. Однако жители Хочимилько по-прежнему выращивают чинампас, и это место по-прежнему заслуживает своего названия на языке науатль — “Место цветов”. Цветочные сады Хочимилько снабжают Мехико огромным и постоянным потоком цветов.

Ярко раскрашенные трайнеры (гондолы) перевозят посетителей по каналам, проходящим между садами. Название каждой гондолы написано цветами, а некоторые лодки почти покрыты цветами. Туристы и чиланго наслаждаются послеобеденным отдыхом на цветочных лодках.

Большинство шабашитов не очень заботятся о живописной красоте Хочимилько, но некоторые из них находят каналы и сады полезными для сокрытия тел своих жертв. Более того, они могут доставить тела главному каиниту Хочимилько, садовнику и жрице Катари Кариадад де Флорес. Этот каинит занимает особняк и поместье с видом на канал. Высокие живые изгороди и железный забор окружают поместье; ворота ведут к каналу для “доставки” по воде. Великолепные сады вокруг дома — ничто по сравнению с садом внутри него.

ДЕЗИРТО-ДЕ-ЛОС-ЛЕОНЕС

Львиная пустыня — второй по величине парк Мехико. Он расположен на юго-западе города, недалеко от лавового поля Педрегаль. Парк состоит из соснового леса на нижних склонах горы Хиктли. Он гораздо более дикий, чем Боске-де-Чапультепек, и в нем нет музеев и других развлечений. Он также гораздо больше страдает от загрязнения воздуха.

Ночью парк становится излюбленным пристанищем Черной Руки. Самые преданные воины Шабаша часто тренируются в парке, играя в такие игры, как прятки или пятнашки с завязанными глазами. Иногда эти каиниты похищают подходящего смертного и охотятся за ним по лесам. Деревенские гангрелы-антитрибу также бродят по парку или спят весь день на его земле. Эти две группы обычно держатся подальше друг от друга (за исключением Гангрела в Черной Руке, конечно). Кроме того, недавний приток гангрелов из Камарильи нарушил баланс между двумя группами, и

некоторые гангрелы теперь ворчат по поводу совместного использования парка.

ВОСТОК

В 1950-х годах миллионы крестьян покинули свои фермы и деревни, чтобы попытаться счастья в главном городе Мексики. Бурно развивающаяся нефтяная и строительная отрасли обещали рабочие места и богатство. Конечно, не хватало рабочих мест для всех, кто хотел их получить. Многие даже не могли найти жилье. Большинство из них жили на пустующих землях или незаконно арендовали землю на коммунальных фермах, называемых эхидос. Они строили лачуги из любых материалов, какие только могли раздобыть: глинобитного кирпича, гофрированного железа, шлакоблоков, пластиковых листов, болотного тростника и тому подобного. Эти отчаянно бедные люди сделали Мехико самым большим мегаполисом в мире. Мексиканцы называют эти трущобы *ciudades perdidas* — “затерянные города”.

Эти скваттерные кварталы сейчас окружают город, но наиболее обширны они на восточной и юго-восточной окраинах города. Муниципалитеты Незауалькойотль, Тескоко и Чалко особенно печально известны в этом отношении. Некоторые из этих трущоб выросли настолько, что могли бы стать самостоятельными крупными городами. Время от времени мексиканское правительство протягивает электричество, водопровод и другие коммуникации в трущобы, даже несмотря на то, что люди юридически не владеют своими домами или землей. Однако *ciudades perdidas* размножаются быстрее, чем правительство готово действовать, и намного превосходят возможности частных благотворительных организаций помогать людям. Некоторые люди подсчитали, что вокруг Мехико скопилось более 500 *ciudades perdidas*, по сравнению с примерно 350 легальными колониями.

Трущобы получают полицейскую охрану в той же степени, в какой они получают коммунальные услуги и другие государственные услуги. Злоупотребление наркотиками свирепствует. Как и домашнее насилие, нападения и грабежи. Отцы часто отсутствуют, а в присутствии пьяны или жестоки. У многих людей нет ни работы, ни образования, ни надежды. Ленивые молодые люди часто вступают в банды. Что они могут сделать, кроме как бороться за объедки и искать момент химического побега? Шабаш чувствует себя в этих окрестностях как дома. Если каиниты оставляют на улице несколько трупов, полиция пожимает плечами и списывает их на жертвы бандитского насилия... и еще несколько человек, которые больше никогда не побеспокоят своих хозяев.

ЭКАТЕПЕК, ВЕНУСТИАНО КАРРАНСА И ИСТАПАЛАПА

Ближе к центру города ист-сайд состоит из промышленных и рабочих кварталов, очень похожих на северный квартал. В их число также входят некоторые из самых многоядных делегаций Мехико.

Делегация Венустиано Каррансы находится между Историческим центром и AIBJ. Самый большой ковен Мехико, Эль-Грито-де-Долор, имеет свой приход в Венустиано-Карранса. Этот ковен может похвастаться более чем 30 членами, что дает его руководителю, епископу Наталио, большее влияние, чем можно предположить по его возрасту или рангу. Члены Ковена охотятся и поддерживают личные убежища по всему восточному кварталу.

В Истапалапе проходит второй по величине религиозный фестиваль Мехико, уступающий только фестивалю Девы Марии Гваделупской. Каждый год на Пасху коровы в Истапалапе устраивают страстную игру эпических масштабов. Подобно празднованию Девы Марии, инсценировка жизни, смерти и воскресения Иисуса Христа Истапалапой порождает пугающую степень веры, которой большинство каинитов предпочитают избегать. Маленькие сестры Зиллы, ковен с миссионерскими наклонностями, остаются в Истапалапе в качестве наказания за свое преступление существования как каинитов. Младшие Сестры недавно завоевали большой авторитет в Шабаше благодаря пророческому рвению священника стаи, Джозефы Теоталько.

НЕЗАУАЛЬКОЙОТЛЬ

Сьюдад-Незауалькойотль получил свое название в честь императора ацтеков, который писал прекрасные стихи. Это название означает "Голодный койот". Пятьдесят лет назад Незауалькойотль был сельским муниципалитетом, состоящим из коммунальных ферм, называемых эхидос, и высыхающих илистых отмелей, оставшихся от исчезающего озера Тескоко. Иммигранты обнаружили, что не могут найти жилье в городе, поэтому сразу несколько тысяч семей построили глинобитные лачуги в Незауалькойотле. Они предположили, что правительство не станет рисковать беспорядками или дурной славой, выселяя сразу столько скваттеров. Первые поселенцы проложили сетку улиц и разделили землю на участки. Они подключили свои районы к системам электроснабжения, водоснабжения и телефонной связи Мехико, не заплатив за это. За ним последовали сотни тысяч других скваттеров.

Однако по мере роста трущоб политики Мехико начали смотреть на его жителей новыми глазами: как на потенциальных избирателей. Правительство постепенно узаконило земельные права скваттеров, проложило дороги и

организовало легальные коммунальные услуги. Люди открывали магазины и небольшие предприятия. Кирпич заменил саман. "Неза", казалось, была на пути к тому, чтобы стать обычным рабочим районом, хотя его скваттерские корни все еще вызывали презрение и недоверие со стороны чиланго.

Однако в конце 1980-х годов нефтяной бум в Мексике рухнул, и безработица резко возросла. Молодые незанцы искали работу в США. Многие из них вернулись с гангстерскими стилями и манерами поведения, усвоенными в американских глубинках. Городская панк-этика укрепила репутацию Незы как опасного, незаконного места. Сейчас более 1,4 миллиона человек живут в самых больших трущобах в мире.

Сама дурная слава Незауалькойотля иногда приносит небольшие выгоды. Там проходили международные боксерские поединки. Агентство ООН по вопросам развития провело концерт в Незауалькойотле, чтобы привлечь внимание к городской бедноте Третьего мира. Как образец убожества трущоб, Голодающий Койот на самом деле получает больше государственной помощи, чем большинство *ciudades perdidas*.

Однако у незанов, возможно, не будет второго шанса облагородить себя. С самого начала Шабаш свободно охотился через Незу. Скучающие, разочарованные молодые люди легко перешли от жизни в банде к Шабашу. Однако теперь незаны сталкиваются с чем-то еще худшим, чем гангстеры Шабаша. Выводок Кровных Братьев каинитов сбежал после уничтожения антитрибу Тремер. Эти "Голодные Сестры" находят густонаселенных, обедневших, жестоких Незауалькойотлей идеальной средой обитания, и родословная растет с пугающей скоростью. Пока что ни охотники на ведьм, ни старейшины Шабаша не замечают Голодных Сестер, но эти безумные каиниты могут легко, по крайней мере, разоблачить существование вампиров, поскольку они наводняют окрестности.

КАРТО ЛАНДИА

Название означает "Картонная земля". Это один из новых сьюдадес пердидас в Мехико, расположенный на восточной окраине района Чалько. Скваттеры строят свои однокомнатные хижины из прессованного картона, потому что это то, что они могут собирать.

Мексиканские городские или национальные правительства не могли позволить себе помогать колумбийцам в течение многих лет, даже если бы они этого хотели. Во многих *ciudades perdidas* помощь поступает только от частных благотворительных организаций. Церкви спонсируют многие из этих благотворительных отделений. Например, Мексиканская ассоциация преобразования сельской местности и Урбано (AMEXTRA), благотворительная группа,

спонсируемая Евангелическо-лютеранской церковью в Америке и другими конфессиями, построила небольшую медицинскую клинику в Карто-Ландиа. Работники благотворительной организации также рассказывают женщинам о малых предприятиях, которыми они могут заниматься из дома, таких как стрижка волос, приготовление пищи, выпечка, декоративно-прикладное искусство. Такие благотворительные организации являются единственными защитниками скваттеров перед остальным миром.

По мере того, как работники благотворительной организации завоевывают доверие скваттеров, они могут узнать о новых личных угрозах жителям сьюдад-пердиды. Мексиканское правительство может и не замечать мертвых скваттеров, но благотворители замечают. Общество Леопольда регулярно посылает охотников на ведьм в Карто-Ландию и подобные трущобы, чтобы расспросить благотворителей о смертях и исчезновениях, которые кажутся более чем обычно странными. Действительно, некоторые из самых преданных мексиканских охотников на ведьм начинали как благотворители в *ciudades perdidas*.

САМЫЙ НИЗКИЙ

Карто-Ландия — не самое бедное место проживания бедняков Мехико. В некоторых районах песчаные карьеры оставили неглубокие искусственные пещеры. В них живут люди. Пещеры подвержены обрушению, но они являются бесплатным убежищем.

ОЗЕРО ТЕСКОКО

Озеро Тескоко, покрывавшее большую часть долины Мехико, превратилось в небольшой участок болота и покрытый соленой водой бассейн с высохшей грязью. Остатки озера окружены лоскутным одеялом из лачуг скваттеров и небольших ферм.

Мексиканское правительство хочет построить новый аэропорт на берегу озера Тескоко, чтобы заменить стареющий международный аэропорт имени Бенито Хуареса. Защитники окружающей среды протестуют против того, что аэропорт потревожит перелетных птиц, которые гнездятся на оставшихся водно-болотных угодьях. Фермеры не хотят терять свою землю, особенно по цене, предложенной правительством. Некоторые инженеры возражают, что брызговики Техосо не выдержат веса или аэропорта. Шабашу наплевать, так или иначе. Пабло Гримальди-Саламанка, однако, расположил свои активы так, чтобы его семья *revenant* заработала состояние на новом аэропорту — деньги, которые ему нужны для его долгосрочных планов. В Пабло у аэропорта Тескоко есть могущественный скрытый сторонник с более сильным голосом в Шабаше, чем осознает даже Консистерия.

Другие люди живут на кладбищах. Это свободное пространство. Возможно, они спят под кустом или превращают брезент в грубую палатку. Мексиканцы иногда оставляют подношения с едой на могилах своих родственников; мертвым может быть все равно, но бездомные ценят это. Они также могут перепродать цветы и свечи, оставленные на могилах.

Самые бедные из бедных живут на мусорных свалках. Дом из картона все еще лучше, чем брошенная машина и пластиковый брезент. Скваттеры роются в мусоре в поисках чего-нибудь, что они могли бы использовать или продать за несколько монет. Они живут среди грязи, вдыхают вонючий дым от незаконных мусорных пожаров, едят испорченную пищу и пьют загрязненную воду. Уровень их смертности от болезней ужасающий.

Никто не заботится о людях из мусора, песчаных пещер и кладбищ. Шабаш может безнаказанно охотиться на них. Некоторые стаи считают сообщества бездомных своими стадами и на самом деле относятся к ним как к коровам. Они не проявляют никакой осмотрительности, потому что их добыча невидима для властей. Некоторые люди даже обвиняют полицию в организации эскадронов смерти, чтобы проредить ряды бездомных.

Одна стая Шабаша, Ангелы Грязи, набирает своих членов из мусорщиков со свалки в Истапалапе. Ангелы Грязи редко выходят за пределы этой свалки, поэтому мало кто из Шабаша знает о них или заботится о них.

ПОДЗЕМКА

В своих центральных районах Мехико есть все подземные пространства любого мегаполиса, а также несколько уникальных для него. Смертные построили большую его часть. Однако с тех пор, как Шабаш пришел в Мехико, кайниты использовали строительные работы коров в качестве прикрытия для своих собственных раскопок.

В 1607 году испанское колониальное правительство распорядилось провести в городе первые большие раскопки. Полторы тысячи индийских рабочих вырыли систему дренажных каналов и Десагуэ-де-Уэуэтока, пятимильный туннель через северные холмы, чтобы отводить излишки воды. Проект остался незавершенным, и поэтому он не предотвратил наводнение в 1629 году, которое оставило большую часть города под водой на пять лет. Правительство распорядилось расширить дренажную систему... и Шабаш отвлекал рабочие банды на рытье собственных туннелей.

По мере того как город расширялся, росло и его тайное подземелье. Антитрибу носферату организовало строительство и герметизацию избыточных подземных, канализационных и

инженерных туннелей в соответствии со своими обычными планами. По мере строительства небоскребов, подобных Латиноамериканской Торре, каиниты добавляли субклетки для своего частного использования. Иногда они обманывали подрядчиков, заставляя их выполнять эту работу. В других случаях Шабаш поработал работников-коров: в труппах было и есть легко найти дешевых одноразовых работников. В настоящее время Мехико может похвастаться одним из крупнейших королевств носферату в мире, и многие другие каиниты пользуются своими собственными тайными подземными убежищами и проходами.

Шабаш также не были первыми вампирами, которые копали под городом, потому что ни они, ни Камарилья не были первой нежитью в Новом Мире. Когда Шабаш пришел в Мексику, они уничтожили горстку древних монстров, которые бродили по ночам ацтеков и пировали кровью, которая лилась в канализацию на жертвенных алтарях. Испанцы так и не нашли скрытые катакомбы старших вампиров, но Шабаш нашел и забрал их для собственного использования.

Шабаш сталкивается с постоянной проблемой, пытаясь увести туннели метро, канализацию, телефонные кабели и другие раскопки подальше от своих собственных туннелей и хранилищ. Старейшины Шабаша сталкиваются со второй проблемой, скрывая свои личные раскопки друг от друга. Немало старейшин строят склепы и проходы, которые, как они надеются, останутся неизвестными их соперникам. Старейшины хоронят в своих хранилищах множество секретов и скандалов, от вялых соперников до тайных договоров с принцами Камарильи.

УНИВЕРСИТЕТ ТЕРСЕР ЦИРКУЛО ДЕЛЬ СЕРПЕНТЕ ДОРАДО

Антитрибу тремере называли свою центральную церковь “Университетом Третьего круга Золотого Змея”. Как и часовни родительского клана, он служил их общим убежищем, колледжем и колдовской исследовательской лабораторией. Каиниты из “Дома Горатрикс” построили свою часовню более чем на тысячу футов ниже поверхности, глубоко в вулканической породе долины. Какая—то ужасная и неизвестная сила уничтожила антитрибу Тремер, но их подземная церковь осталась — хотя и выжженной. Колдовские чары и проклятия, защищавшие церковь, очевидно, исчезли вместе с самими антитрибу Тремер.

Прежде чем кто-то сможет исследовать оставшиеся тайны церкви, он должен найти ее. Мы не указываем конкретное место для входа в часовню:

Это лучше оставить каждому Рассказчику решать самому. Однако для вдохновения приведем три возможных места входа в лабиринт:

- Зброшенный зернохранилище в Ацкапоцалько. Люк в полу известен только каинитам... на сегодня.

- Подвал ветхого особняка в Историческом центре. Нажатие на нужный кирпич открывает потайную дверь.

- Небоскреб в Поланко. Нажатие правильной последовательности кнопок в лифте приводит человека в часовню.

Как только персонажи находят вход, они должны пройти по нисходящему семиуровневому лабиринту, чтобы добраться до самой часовни. Лабиринт не огромен, но безопасный переход с каждого уровня на следующий зависит от прохождения некоторого испытания. Например, в Путеводителе по Шабашу упоминается большой аллигатор-альбинос на одном из верхних уровней. Предполагая, что это был сверхъестественный страж (а не, скажем, животное-приспешник Носферату), аллигатор мог распознать антитрибу Тремер и пропустить их, но попытался бы остановить каинитов из других кланов.

Другие тесты зависят от оккультных знаний. Например, два уровня могут быть соединены 200-футовой шахтой между двумя маленькими круглыми камерами, отмеченными знаками зодиака. Персонаж, который коснется знака, находящегося в данный момент в потемке (просто проходящего ниже западного горизонта), может упасть в шахту и приземлиться без вреда для себя. Человек, который прыгает в шахту, но не касается нужного знака, вероятно, создает настоящий беспорядок. Прикосновение к знаку асцендента (который в это время поднимается над восточным горизонтом) мягко поднимает символ вверх по шахте. Повторяю, это всего лишь пример. Рассказчики должны придумать свои собственные “тесты” для прохождения. Имейте в виду, однако, что антитрибу Тремере не хотели, чтобы добраться до церкви было слишком сложно для членов клана, которые знали правильный маршрут.

По желанию Рассказчика, часовня, открытая Эстебаном де Агуа-и-Тьеррой, может обеспечить доступ к лабиринту Университета. Это не ограничивает местоположение главного входа в лабиринт: в разграбленной часовне Эстебана может быть какой-то магический портал, который переносит персонажей в лабиринт.

ГЛАВА 3: ПЕРСОНАЖИ

Мехико является домом для большего количества шабашей, чем в любом другом городе мира. С таким количеством каинитов, плавающих в человеческой грязи, некоторые относятся к своему шабашу очень серьезно, в то время как другие переходят от одного свободного объединения к другому. Всегда найдется другой ват, который займет место того, кто ушел дальше.

СТАИ

LOS ANGELES SUCIEDAD (АНГЕЛЫ ГРЯЗИ)

Ангелы Грязи — одна из самых новых стай Шабаша, и наименее уважаемая. Большинство каинитов вообще не считают их Истинным Шабашем. Они не имеют никакого влияния ни в секте, ни в мире смертных. Действительно, по большей части у них нет никакой цели, кроме как пережить еще одну ночь.

Беднейшие жители Мехико живут на мусорных свалках. Эти сборщики мусора — самые одноразовые смертные в городе. Вот почему две стаи выбрали мусорную свалку в Истапалапе для шумихи. Они не хотели слишком быстро уставать, поэтому по—спортивному договорились, что каждая стая может снабдить зону “восстановления сил” полудюжиной сосудов — каиниты выбрали несколько “мусорщиков” в качестве спортивного напитка. Конечно, обе стороны жульничали и нападали на пункты питания друг друга. Пленные сборщики мусора были убиты, когда жизненные силы брызнули из обезумевших, режущих вампиров. В конце концов, трое умирающих мусорщиков снова восстали и присоединились к кровавому безумию.

Ни одна из стай не хотела брать на себя ответственность за этих нежеланных детей, но епископ Наталио проявил интерес. Он постановил, что два дуктуса стаи должны привести Обнимающихся сборщиков мусора в свои собственные стаи под страхом смертельного раздражения бруха. Однако, независимо от связанной с этим угрозы, оба дуктуса освободили новорожденных, как только осмелились. Это вполне устраивало нового ребенка. Они все равно не доверяли чужакам. Брошенные новорожденные сформировали свою собственную маленькую стаю, Ангелов Грязи, и изобрели свои собственные ритуалы, которые слабо имитируют ритуалы Шабаша. Двое из них по очереди обнимали друзей или родственников.

Наталио призвал Ангелов Грязи присоединиться к Эль Грито де Долор, но каиниты-мусорщики отвергли его и всех остальных шабашитов. Однако недавно они приняли Джаггеди Энди и могут терпеть других каинитов, которые кажутся такими же несчастными, как и они сами.

Ангелы Грязи обитают отдельно от всех остальных каинитов. Они питаются смертными мусорщиками или любым бездомным, который ночью бродит слишком близко к свалке. Сборщики мусора боятся монстров, которые когда-то были их родственниками, но они так же сильно боятся полиции Мехико. По крайней мере, у Ангелов Грязи есть причина оставить мусорщиков в живых; полиция предпочла бы убить их сразу. Хайме Сангриенто, лидер Ангелов Грязи, также рассказывает им страшные истории о более сильных монстрах, которые бродят по ночам — например, о тех, кто превратил их в нежить. По его словам, только Ангелы Грязи могут защитить мусорщиков от ужасающего Шабаша.

Пока что никто не заботится о том, чтобы попытаться уничтожить Ангелов Грязи. Любой каинит, который попытается это сделать, может испытать шок. По приказу Ангелов Грязи сборщики мусора запасаются самодельными копьями, мачете и факелами и строят простые ловушки на холмах мусора. Живые и неживые сборщики мусора очень хорошо знают свое убогое маленькое царство и могут появляться и исчезать в десятках укромных местечек.

LA CRUZ DE MACHETES (КРЕСТ МАЧЕТЕ)

Эта небольшая упаковка датируется 1980-ми годами. Это началось, когда теология освобождения встретилась с Шабашем. На протяжении веков Римско-католическая церковь боролась с неравенством богатства и власти в Латинской Америке (когда она не была активно замешана в этом). Движение теологии освобождения утверждало, что Церковь должна бросить вызов устоявшимся властным элитам и бороться за права человека. Конечно, многие идеологии о “борьбе с властью” апеллируют к Шабашу. Не все призывники теряют свои смертные религиозные и политические убеждения, испытав Объятия, о чем свидетельствует тот факт, что стаи Шабаша сражались на обеих сторонах каждого латинского мятежа прошлого столетия.

Отца Корбачо, деревенского священника в Гватемале, приняли особенно за его религиозный и политический радикализм. Ласомбра использовал его в качестве подручного в плане

саботажа плантации соперника. Священник-нежить сыграл свою роль, как хороший маленький дурачок, а затем отправился в путь самостоятельно. Он присоединился к нескольким другим повстанцам-каинитам, чтобы сформировать Крест Мачете. Стая предприняла прямые действия против богатых землевладельцев, эксплуататорских иностранных компаний, деспотичных военных командиров и им подобных. Члены группы приняли нового ребенка и время от времени падали от Зверя или винтовок частных охранников или военных эскадронов смерти.

В 1989 году стая совершила паломничество в базилику Девы Марии Гваделупской и так и не собралась покинуть Мехико. Отец Корбачо, который сейчас находится рядом с Вассейлом, услышал послание о Пути Ночи от мистика бездны Задкиила. Священник, который все еще считал себя католиком, не стал «опускаться до того, чтобы учиться у еврея», а нашел другого учителя, который передал основы Пути. Несколько лет спустя ученый из Цимисхий доктор де Санча попросил Крест-Мачете принять его безумного ребенка, отца Розена. Стая согласилась, из уважения к священнику. Когда отец Корбачо, наконец, скатился в Вассал и его пришлось уничтожить, отец Розен занял пост священника стаи.

Крест-мачете сочетает в себе благочестие с грубой бдительностью и сенсационным насилием. Его члены верят, что они являются Божьим бичом для нечестивых. Они убивают богатых людей, которых считают угнетателями или эксплуататорами народа, забирают их деньги и защищают свое имущество. Жертвы варьируются от торговцев наркотиками до бизнесменов и политиков. Крест передает вырученные средства религиозным благотворительным организациям или непосредственно бедным. Ни один из членов не отличается особой стабильностью — хотя некоторые из них находятся на очень низком уровне Человечности, — поэтому они не слишком разборчивы в выборе жертв или судов. Если кто-то случайно убьет «невинное» судно, отец Розен назначает 10 молитв "Аве Мария" и благотворительный акт раскаяния.

Стая также не боится сражаться с другими каинитами. Они могут нападать на шабашников, которые наносят ущерб церквям, эксплуатируют бедных (помимо того, что питаются ими) или убивают священников, монахов или монахинь. Персонажи могут столкнуться с Крестом Мачете из-за своих грабежей или в ходе своей «благотворительной деятельности» и «революционной борьбы».

Задкиил заглядывает в "Крест Мачете" каждые несколько месяцев. Мистик бездны надеется, что он сможет проникнуть в безумие отца Розена и вывести его на Путь Ночи. Однако до сих пор никто в стае не совершил полного концептуального скачка от Человечности к Пути.

В противном случае Задкиил считает, что, когда ему понадобятся несколько расходных пешек, которыми он сможет управлять с помощью своих талантов убеждения, Крест-мачете может удовлетворить все требования.

Группа межобщинных активистов церкви Густаво А. Мадеро, которая частично разрушилась во время землетрясения 1985 года. Стая спит в склепе, в то время как отец Розен хранит свои религиозные принадлежности в нетронутой ризнице.

LAS HERMANITAS DE ZILA (МАЛЕНЬКИЕ СЕСТРЫ ЗИЛЫ)

Эта скромная стая приобрела новый престиж благодаря своему священнику Джозефе. Эти женщины-вампиры называют себя ноддистами, но их подход скорее пиетистский, чем научный. Как и их предполагаемые тезки во втором поколении, они считают себя «детьми и невестами Каина» — монахинями-нежитью. Младшие Сестры считают себя смиренными слугами Шабаша и, следовательно, Каина. Они избегают обычного милитаризма Шабаша и избегают междоусобной борьбы секты. Вместо этого они стремятся распространить слово Каина среди всех его потомков.

С этой целью стая спонсирует чтения из Книги Нода с комментариями известных ученых-каинитов. Члены церкви также вручную копируют разделы Книги Нода в качестве благочестивого поступка и рисуют иконы Каина, Второго поколения, принявшего мученическую смерть, и Саулота, «доброе допотопное», который повиновался Каину (и, как полагают, благополучно уничтожен). Они обменивают эти предметы на незначительные блага. Иконы Херманиты и копии Книги Нод могут выйти далеко за пределы Мехико из-за самой замечательной благочестивой деятельности стаи.

Херманиты не заботятся о Джихаде Шабаша против Камарильи и древних. Вместо этого они сосредотачиваются на предсказанной ночи, когда Каин будет судить всех своих потомков. Херманитас де Зила обучают миссионеров, которые распространяют слово Каина среди невежественных вампиров Камарильи и независимых кланов. Член церкви отправляется на такую миссию раз в несколько лет, поэтому в Херманитах наблюдается высокая текучесть кадров. В их общинном убежище хранится список миссионеров и то, как каждый из них принял мученическую смерть.

Стая возникла где-то в конце девятнадцатого века. Ее история остается несколько неясной, потому что внутренние конфликты Шабаша и всплески миссионерских призваний несколько раз чуть не уничтожали стаю. В 1964 году выжила только одна Германита, чтобы начать

стаю заново. В настоящее время в "Херманитас де Зила" шесть членов, и только один член был каинитом дольше, чем Хосефа. Стая так и не получила статус основанного ковена из-за этого отсутствия преемственности. У стаи когда-то был коллега-мужчина, Лос Германитос де Енох, но последние члены встретили свой конец в 1993 году, когда попытались обратиться в свою веру конклав Камарильи.

Las Hermanitas поддерживает дружеские отношения с El Calpulli Rojo. Некоторые из поддистов Мехико жертвуют деньги на поддержку его работ и могут рискнуть сказать несколько слов в защиту стаи. Las Hermanitas говорят о них приятные вещи в ответ, однако у стаи нет действительно сильных союзников. Его нынешнее пристанище — гниющий дом в Истапалапе.

LOS NIÑOS HEROES (МАЛЬЧИКИ-ГЕРОИ)

Каждый мексиканский школьник знает о героях Лос-Ниньос, шести военных кадетах, которые бросились на смерть, вместо того чтобы сдаться захватчикам из Соединенных Штатов. Они являются одним из величайших символов пылкости и галантности Мексики. Тересита, миниатюрная антитриба Носферату, которая обучает потенциальных курсантов "Черной руки", предлагает их в качестве образцов для подражания своим ученикам. Эти новорожденные образуют ее ковен, хотя немногие каиниты остаются более чем на пять лет, прежде чем перейти в Черную Руку или Умереть Окончательно. Тересита — их жрец стаи и проток, а также их командир. Маленький доминион в настоящее время ищет новую партию стажеров.

Герои Ниньоса живут в подвале здания, которое рухнуло во время землетрясения 1957 года. Коровы заменили здание, но Шабаш устроил так, чтобы старый подвал был запечатан. Доступ теперь осуществляется через ливневую канализацию. Подвал разделен на несколько помещений для сна, тренировок и ритуалов. Тересита следит за чистотой и хорошим освещением убежища: она говорит, что Кровавые пиршества — не оправдание грязи и вони. В ее личном будуаре есть кровать с балдахином, кружевные занавески и изящные столики, заставленные безделушками и вазами с цветами.

PARTIDO DEVOLUCIONARIO INSTITUCIONAL (ИНСТИТУЦИОНАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ ПАРТИЯ)

Название этого шабаша — игра на названии самой долгоживущей и успешной политической партии Мексики. Епископ, называющий себя генералом Перфидио Диосом, возглавляет ковен в качестве его протокольного и главного интеллектуала, а развратная и загадочная Каридад де Флорес — в качестве священника стаи.

Приход ковена — это небольшое здание суда в юго-центральной части Мехико. Землетрясение 1985 года не причинило зданию суда слишком серьезных повреждений, но генерал Перфидио распорядился, чтобы его осудили и забросили. Около полудюжины каинитов живут в одном здании суда, в то время как более дюжины других каинитов связаны с PDI более свободно. PDI также управляет спортивным центром для каинитов в том же районе.

PDI решительно поддерживает войну Шабаша против Камарильи. Каждый год он посылает небольшую стаю в город Камарильи для сбора разведанных. Генерал Перфидио продает эту информацию Черной Руке в обмен на блага, в то время как Каридад помогает Руке в необычных убийствах. Генерал Перфидио также утверждает, что Шабаш должен в большей степени участвовать в делах смертных и правительстве.

LAS EMBLEMAS (ЗНАЧКИ)

Во многих отношениях у этого шабаша самая грязная работа во всем Мехико: эти каиниты должны убирать за всеми остальными. Когда обезумевший Шабаш вырывает глотки на Пасео де ла Реформа, когда созданный из плоти ужас терроризирует торговый центр, когда сын миллионера становится почетным гостем на Кровавом Пиршестве, кто-то должен скрыть неосторожность, чтобы корова не обнаружила Шабаш.

"Лас Эмблемас" начинался с капитана Исидро де Салданы. Этот полицейский, ставший Ласомброй, защищал Шабаш от его собственной беспечности в течение 30 лет, прежде чем консистория назначила его своим первым заместителем. Раз или два в десятилетие капитан Исидро находит другого каинита, желающего присоединиться к шабашу.

Большая часть работы Значков связана со смертными. Они одеваются в разнообразную униформу и демонстрируют полицейские значки или удостоверения личности гражданской службы, чтобы получить доступ к жертвам,

местам преступлений, полицейским участкам и правительственным учреждениям. Члены организации стирают воспоминания свидетелей и следователей, уничтожают документы и вещественные доказательства, а также уговаривают, подкупают или принуждают правительственных чиновников к прекращению расследований. После визита члена Совета директоров новостные директора решают, что история слишком абсурдна, чтобы ее публиковать. При необходимости Значки подставляют смертного преступника, чтобы он взял на себя вину за зверство Шабаша. После небольшого влияния каинитов выбранный ими мелкий головорез может сам поверить, что совершил преступление. В крайних случаях Значки убивают, чтобы защитить секреты Шабаша; капитану Исидро это не нравится, потому что убийство людей, причастных к странному преступлению, как правило, привлекает еще больше внимания.

Когда регент посвятила Лас Эмблемас в основанную стаю, она приказала всему Шабашу сотрудничать с ними в сокрытии неблагоприятных поступков. Невыполнение этого требования нарушило бы строгий Кодекс Милана, предписывающий Шабашу защищать друг друга от врагов секты. В знак своей власти члены ковена получают ритуальное клеймо на предплечье, используя тот же процесс, что и члены Черной Руки. Стилизованный значок Las Emblemас, однако, вызывает гораздо меньше уважения, чем знак Черной Руки. Многие лоялисты Шабаша считают Лас Эмблемас особым предательством идеалов секты. Члены стаи Эмблем, которые терпят Окончательную смерть, обычно делают это от клыков, когтей, факелов или бензопил других шабашей.

Лас Эмблемас принимает любого каинита, который достаточно впечатлит капитана Исидро. Некоторые каиниты просят присоединиться. Капитан Исидро может оказывать давление на новорожденных с особыми навыками, чтобы они стали помощниками стаи. У него мало угроз, которые он может применить к сопротивляющимся новорожденным, но он настойчив. В настоящее время ковен насчитывает около полудюжины членов из различных кланов. Ни один член клуба, кроме капитана Исидро, не был каинитом более нескольких десятилетий.

ШИХИРИЭЛЬ

“Черные Божьи” состоят из мистика бездны Задкиэля бен Арона и его учеников. Члены клуба изучают Путь Ночи, мистицизм бездны или и то, и другое. Ученики часто неделями не вступают в контакт с другими членами, и Задкиил не настаивает на том, чтобы его ученики отказывались от членства в других стаях или ковенах.

У маленького, сплоченного ковена есть подземное убежище где-то в системе ливневой канализации Мехико. Некоторые из антитрибу носферату знают, где он находится, но они берут огромную плату за раскрытие его местонахождения. Убежище представляет собой большое кирпичное хранилище, пересеченное трубами. Поток воды постоянно падает в центральный бассейн. Ученики спят на голых плитах из кирпича и камня, а в влагонепроницаемых шкафах хранятся оккультные тексты Задкиила и инструменты для ритуалов. На пьедесталах стоят 10 статуй богов и богинь смерти и тьмы, у каждой на лбу написано еврейское слово.

Бассейн на самом деле представляет собой колодец глубиной 100 футов. Задкиил спит на дне бассейна. Пять сущностей бездны обитают в глубинах колодца и нападают на любого, кроме Задкиила, который опускается более чем на 20 футов в черные, неестественно ледяные воды. Смотрите Пятую главу для получения информации о сущностях бездны и мистицизме бездны.

UNIVERSIDAD DE NOCHE (УНИВЕРСИТЕТ НОЧИ)

Одна из самых свободных ассоциаций Мехико состоит из нескольких каинитов, интересующихся наукой или чем-то похожим на науку. Доктор де Санча открывает свое личное убежище для собраний Университета Ночи, чтобы его члены могли поделиться своими исследованиями. Члены клуба могут приглашать гостей, будь то коллеги-ученые или заинтересованные непрофессионалы. Ведущие члены Университета, де Санча и его отец Эфраин Сортано, совершают классическое цимисхское нападение на разрушителей врат. Большинство членов стаи также испытывают, по крайней мере, легкое презрение к колдунам, и название стаи является преднамеренным вызовом “Университету” антитрибу lost Tremere.

Доктор де Санча построил свою лабораторию-убежище на заброшенной фабрике в провинции Аскапоцалько; полиция никогда не посещает его район промышленных развалин. Заводской цех теперь превратился в операционную. Доктор построил ряд маленьких прочных клеток на своей фабрике и заполняет их похищенными жертвами, которые служат одновременно лабораторными животными и стадом.

EL GRITO DE DOLOR (КРИК БОЛИ)

Буквально “Крик боли”, прозвище этого ковена также является игрой слов, переключаясь с Грито де Долорес, призывом к независимости

от Испании, с которым выступил Мигель Идальго в 1810 году из города Долорес, к северо-западу от столицы. El Grito — это стая епископа Наталио, и ее название отражает его смесь философии Шабаша и мексиканского революционного национализма.

Эль-Грито — одна из нескольких необычно больших стай, которые называют Мехико своим домом. Помимо самого Наталио, в нее входят шесть его самых доверенных сотрудников и дюжина других, чья приверженность все еще проверяется. Основные участники чаще всего участвуют в *Vaulderie* и служат “приходящими священниками” среди свободных групп *vatos* и *chicas*, которые следуют примеру Наталио в трущобах и мексиканских глубинках.

LOS HECHICEROS DEL TEOCALLI (КОЛДУНЫ ТЕОКАЛЛИ)

“Колдуны Теокалли” (старый ацтекский ритуальный район вокруг нынешнего Сокало) — это разрозненное объединение оккультистов и мистиков, которые собрали осколки исчезновения антитрибу Тремере. Молодой колдун Эстебан дель Агуа и Тьерра и Лазарен Виуда Бланка — двое самых известных, и они образуют ковен из двух человек. Другие хечичеро окружают их, связанные интересом к тайным знаниям и мудрости Последних Ночей. Среди их единомышленников много ноддистов, а также малкавийский епископ Родольфо и его ученица Элиза Вилланова.

ЭЛЬ КАЛЬПУЛЛИ РОХО (КРАСНАЯ СЕМЬЯ)

Во время продолжительного конфликта между поддерживаемым испанцами Шабашем гачупина и креольским шабашем несколько стай окончательно погибли в междоусобных сектантских разборках восемнадцатого века. Фрэнсис Деросси, антитриба бруха с умеренными взглядами, была в ярости из-за ненужной траты. Камарилья по-прежнему представляла серьезную угрозу, но Ласомбра и Цимиский продолжали враждовать, в то время как смертная политика сумела повлиять на многих Братьев и Сестер Каина, которые все еще затаили смертельную обиду. Деросси верил в Шабаш, но не поддерживал дикость, присущую тем каинитам, которые преследуют Новый Мир. Он считал, что насилие — это инструмент, а не привычка, и, конечно, не одобрял его широкое использование членами секты. Что-то нужно было делать, и хотя у Деросси было мало иллюзий о величии, он знал, что ему придется служить примером хотя бы для того, чтобы спасти других

каинитов, подобных ему, оказавшихся в эпицентре межконфессиональной вражды.

Вооруженный убежденностью в своих убеждениях, Фрэнсис Деросси медленно скупал участки земли у бедных фермеров, вынужденных пополнять доходы от неурожая и наводнений. Хотя потребовалось несколько лет, чтобы купить несколько акров и соединить некоторые гасиенды в обнесенный стеной комплекс, Деросси создал общинное убежище для каинитов, желающих служить секте, но испытывающих дискомфорт из-за склонности Шабаша к насилию. В конце концов, собравшиеся каиниты стали временной стаей для тех, кто лишился группы или не знал, к кому они хотели бы присоединиться. Деросси назвал эту стаю Эль Кальпулли Рохо или “Красная семья”.

Хотя Деросси встретил окончательную смерть в 1971 году, его нейтральное убежище для каинитов, ищущих альтернативы внутри секты, остается. Деросси также профинансировал строительство нового комплекса, но в настоящее время он находится в полуразрушенном состоянии из-за десятилетий забвения, истощения финансовых ресурсов и землетрясения 1985 года. К счастью для Эль Кальпулли Рохо, регент Гэлбрейт объявил ее Основанной Стаей. Они также пользуются поддержкой епископа Наталио, который ценит заслуги их служения.

Главная цель Эль Кальпулли Рохо — обеспечить убежище для Шабаша, стремящегося избежать жестокой природы секты. В то время как стая в настоящее время состоит из четырех постоянных членов, комплекс принимает до семи посетителей одновременно, причем гости проживают там от недель до месяцев. Большинство вампиров, которые остаются на год или больше, становятся постоянными членами. Комплекс открыт для всех, кто ищет убежища и кто добровольно дает клятву не совершать насилия в его стенах. К сожалению, это в основном формально, поскольку часто единственным наказанием за такие проступки является изгнание из лагеря. Тем не менее, с регентом и известным епископом, поддерживающим это начинание, немногие каиниты достаточно глупы, чтобы войти в общинное убежище с явной целью посеять хаос.

Тем временем проток стаи Джозеф О'Грейди разведывает другие стаи и фракции, пытаясь найти постоянные убежища и Пути Просветления, наиболее подходящие для жителей комплекса. Многие становятся администраторами регента Гэлбрейта или епископов, сборщиками информации для инквизиции или библиотекарями для оккультно настроенных *Los Hechiceros del Teocalli*.

В то время как многие Братья и Сестры в Каине неодобрительно относятся к “бесхребетным” членам Эль Кальпулли Рохо,

немногие отрицают второстепенную услугу, которую оказывает стая, сохраняя верность своих подопечных-каинитов секте. Эль Кальпулли Рохо проводит ритуалы, подобные Братанию, а также Проповеди Каина, и требует, чтобы все члены и гости посещали эти мероприятия; стая выдает Инквизиции любого, кто отказывается участвовать в различных ритуалах Шабаша, как еретиков. Хотя О'Грейди не любит такие крайние и окончательные меры, он знает, что его группа идет по тонкой грани, несмотря на их поддержку. Если кто-нибудь когда-нибудь обвинит Эль Кальпулли Рохо в ереси или подрыве дела, поддержка регента Гэлбрейта и епископа Наталио испарится. Таким образом, О'Грейди предлагает Инквизиции полное сотрудничество и раскрытие информации в качестве превентивной меры против любых обвинений, выдвинутых против его группы.

ЭНКАПУЧАДОС (С КАПЮШОНАМИ)

Секта долгое время сохраняла свое отвращение к смертным и непохожесть на них: Коровы — это корм, коровы слабы, коровы — игрушки и т. Д. К сожалению, Шабаш иногда слишком сильно полагается на определение себя в соответствии с тем, чем он отличается от смертных. Поэтому неудивительно, что некоторые члены Шабаша не утруждают себя подобными описаниями и преследуют исключительно материальные и личные цели. Еще менее удивительно, что эти немногие продолжают сопротивляться тенденции и остаются активными в организациях смертных.

"Энкапучадос", или "Люди в капюшонах", берут свое начало в начале 90-х годов, когда картель Персидского залива все еще входил в "большую четверку" Мексики, а главарь картеля Хуареса Амадо Каррильо Фуэнтес был самым могущественным наркобароном в Мексике. В то время Тихуанский картель под руководством братьев Арельяно Феликс был на высоте после убийства в 1993 году католического кардинала Гвадалахары Хуана Хесуса Посадаса-Окампо. Убийство произвело впечатление на банду из Мехико под названием Los Muertos Alegres (Счастливые мертвецы), которая приняла двух местных гангстеров из картеля Тихуаны. Двое мужчин, Карлос Диас и Мигель Ороско, стали настоящими шабашниками и быстро заработали репутацию за свою эффективность и жестокость. Однако они также оставались верны идее зарабатывания денег.

Со временем Диас и Ороско убедили своих товарищей по стае, что ненаправленное насилие, присущее младшему Шабашу, похоже на благотворительность: никто не выигрывает. Вместо этого Лос Муэртос Алегрес сосредоточился на причинении прибыльных страданий, будь то организация проституции с

проститутками-вурдалаками (они легко исцелялись, а их потребность в жизненной силе делала их рабами), продажа наркотиков смертным или участие в схемах похищения людей (вклад в мексиканскую "кустарную индустрию", которая в целом зарабатывает 165 долларов миллионов в виде выкупов каждый год). Диас и Ороско утверждали, что, хотя Шабаш гордился своей независимостью и свободой от забот смертных, деньги все еще говорили, и независимость не позволяла покупать красивые костюмы или дорогие машины, не прибегая к воровству. Лос Муэртос Алегрес сколотил состояние, и его членам нравилось быть богатыми. Именно тогда Диас и Ороско убедили своих товарищей по стае продать свои услуги Бенджамину Арельяно Феликсу. Они защищали бы интересы и территорию картеля Тихуаны в Мехико от картелей Залива, Соноры и Хуареса, а те, в свою очередь, были бы богатыми каинитами.

В течение трех лет новоиспеченные Энкапучадос работали на картель Тихуаны в качестве силовиков, наемных убийц и курьеров, получая значительную прибыль и обеспечивая картелю часть его репутации безжалостного синдиката. К сожалению, это также вызвало порицание со стороны епископов Шабаша, которые обнаружили и не одобрили столь серьезное вмешательство Энкапучадос в дела смертных. Столкнувшись с санкциями секты и, возможно, уничтожением, Диас и Ороско снова предоставили своей стае альтернативное направление, которое позволило бы им получать некоторую прибыль, удовлетворительно служа Шабашу. Они захватили бы крупные операции картеля по поставке метамfetаминa в Северную Америку, используя таким образом наркопровод, чтобы укрепить позиции Шабаша в городах США, где цепочки поставок превратились в сети распространения.

Однако пока этот план продвигается не очень хорошо. Картель Тихуаны — это джаггернаут со связями вплоть до президентской администрации Мексики, которая оказывается упрямой и такой же безжалостной, как Шабаш, а Энкапучадос еще не захватили ни одну из крупных фабрик по производству наркотиков или сетей распространения. Тем временем епископы наблюдают за Энкапучадос, чтобы убедиться, что их поведение приносит пользу секте. Находясь под таким пристальным вниманием и отчаянно надеясь на некоторый успех, Диас и Ороско теперь ищут альтернативы, в том числе собирают осколки, оставшиеся от распадающегося картеля Персидского залива, который когда-то поставлял в США треть своего кокаина. С арестом членов картеля по всему континенту синдикат Персидского залива быстро теряет власть, и ходят слухи, что некогда союзный картель Кали в Колумбии, который поставляет кокаин через Мексику, с каждым днем становится все более дружным с картелем Хуареса. "Энкапучадос" надеются перехватить

случайные линии снабжения, используемые картелем Персидского залива, и развиваться оттуда.

ПЕРСОНАЖИ

ЛАСОМБРА

КАРЛ VI, ИЗБРАННЫЙ НАРОДОМ

8-е поколение, дитя Хлодоберта Хромого

Клан: Ласомбра

Натура: Мошенник

Маска: Бонвиван

Объятия: 1236

Видимый возраст: Около 30 лет.

Новорожденные, которые слышат о Карле VI, часто спрашивают, действительно ли Шабаш принимал короля. Если планы Чарльза сработают, так и будет.

Шарль Дельмар следовал довольно распространенному курсу для молодого Ласомбры эпохи Возрождения. При жизни он был французским рыцарем, который отличился, сражаясь на обеих сторонах Альбигойского крестового похода. Такое предприятие привлекло внимание лорда Ласомбры, который скорее обнял Чарльза, чем позволил ему умереть от лихорадки. Затем Чарльз сражался на обеих сторонах Восстания Анархов, пока его дед не обнаружил его двурушничество и не предупредил других старейшин. После этого Чарльзу пришлось вступить в ряды анархистов. После восстания Чарльз присоединился к стае, которая несколько десятилетий свирепствовала на юге Франции, а затем захватила небольшой городок в Центральном массиве. Когда Шабаш переместился в Новый Свет, Чарльз последовал за ним.

Рыцарь Ласомбра стал епископом в Монреале, а затем архиепископом во Французской Гвиане. Благодаря проискам врагов внутри секты, в 1808 году Чарльз стал шестым кардиналом, претендовавшим на власть над Шабашем в Южной Америке. Предыдущие пять кардиналов все потерпели окончательную смерть в течение пяти лет после своего назначения, благодаря южноамериканским котам-оборотням, паукам-оборотням и Бог-знает-чему-еще. Всем было интересно, как долго продержится “Карл Шестой”. Ко всеобщему удивлению, Карл продержался 150 лет, прежде чем удалился в консисторию в качестве приска. Он присоединился к хунте, которая назначила Мелинду Гэлбрейт регентом.

Карл VI старается быть всем для всех каинитов. Он присоединяется к ультраконсерваторам, выступающим за более

централизованную власть, но обращается к умеренным и прислушивается к опасениям новорожденных. Он объединяет лоялистов пламенными речами о тирании старейшин, но никогда о старейшинах Шабаша; он организует уничтожение новорожденных, которые активно выступают против его коллег-старейшин, и таким образом ставит этих старейшин перед ним в долгу. Чарльз рассчитывает когда—нибудь сам стать регентом, и эта ночь не может наступить для него слишком рано — ибо час поздний, а враги Шабаша сильны.

На протяжении веков Чарльз считал, что власть сама по себе является целью и наградой. Однако за десятилетия своего пребывания на посту кардинала Чарльз понял, что Камарилья и Шабаш знали лишь малую часть того, что преследовало ночь. Он встречал каинитов из Индии и Африки, которые придерживались традиций и обид, которые не вписывались в мировоззрение Шабаша Джихад. Его агенты собирали информацию об оборотнях континента, хотя очень мало что о них имело смысл. Призраки, колдуны, существа без названия — больше, чем он мог себе представить.

Если он смог найти так много менее чем за два столетия, то как много знали допотопные жители? Как он мог быть уверен, что Древние ограничили свои махинации своим потомством?

Чарльз стремится преобразовать Шабаш в дисциплинированную армию, потому что только это, по его мнению, может победить Древних и любых приспешников, которыми они могут обладать. Мистики бездны из его собственного клана пугают его, потому что они намеренно открывают себя непознаваемым, чуждым силам. Хунганы Змея Света и колдуны колдуна, по-видимому, совершают одну и ту же опрометчивую ошибку. Меч Каина не должен приглашать сторонников пятой колонны в свои центры власти! Чарльз помог развязать Инквизицию, чтобы очистить Шабаш от инфернализма, и когда он станет регентом, он намерен предоставить ему еще более широкие полномочия.

Чарльз также считает, что Шабаш должен получить больше влияния на бизнес смертных, политику и организованную преступность. Он проводит по часу за ночь со своим ревенантом “деловым человеком”, пытаясь изучить современную финансовую практику. Многие мексиканские городские и федеральные чиновники знают Чарльза как богатого человека, который может сделать или сломать карьеру, хотя они думают, что он главарь мексиканской мафии или аристократ со старыми деньгами.

Старший Ласомбра имеет рост 5 футов 4 дюйма, коренастое телосложение, квадратное костлявое лицо и обаятельную улыбку. У него каштановые волосы длиной до плеч, зачесанные назад, короткая борода и усы. Он одет в коричневый костюм и фетровую шляпу, с

яркими запонками, застёжкой для галстука, цепочкой для часов и кольцами с драгоценными камнями. Он любит красивую одежду, хотя и отказывается менять стиль своего гардероба чаще, чем раз в 50-100 лет, и последний раз это было в 1935 году.

Чарльз живет в особняке в Ломас-де-Чапультепек. Его старые доспехи стоят у главной лестницы (поскольку он не надевал их уже несколько столетий). Сотни портретов еще больше украшают дом: раз или два в год Чарльз нанимает художника, чтобы тот мог посмотреть, изменилась ли его внешность. Этого никогда не случалось, но он все равно беспокоится. Однако, когда бремя обмана становится слишком тяжелым, Чарльз уединяется в маленькой пустой комнате, обшитой зеркальными панелями. Несколько часов, проведенных в созерцании бесконечно умножающегося отсутствия самого себя, оставляют Чарльза достаточно опустошенным и отчаявшимся, чтобы совершить любое предательство или мерзость ради власти.

ЭЛИСЕР ДЕ ПОЛАНКО, ПОСЛАННИК МАТЕРИ ИСПАНИИ

7-е поколение, дитя Гектора Агилеры

Натура: Выживший

Маска: Судья

Объятия: 1031

Кажущийся возраст: около 30 лет

История действительно странная хозяйка. Что, часто спрашивает он себя, делает такой кастильский кабальеро, как дон Элиз де Поланко, разгуливая по ночам в начале 21-го века? Конечно, это была не та судьба, которую он видел для себя в те далекие дни своей земной жизни, когда он выступал против мавров и требовал земель для своей семьи и лордов. Видения молитвы в средневековом Толедо все еще приходят непрощеными в его дни холодного, мертвого сна, и он просыпается через час после наступления сумерек с жаждой света, в которой не может признаться ни одному из окружающих его монстров. Но Судьба распорядилась с этим дитем Кастильи-ла-Вьеха так, как у нее есть, и у него нет другого выбора, кроме как разыграть ее.

Тысячелетие назад, когда его впервые привели в ночь, это было служение лордам, более могущественным, чем любой король или халиф, которого он знал. Затем он стал неживым властелином Толедо в "Ночи войны принцев", время завоеваний, интриг и разгула, которое до сих пор вызывает улыбку на его безупречном лице. Но если эту войну вели такие принцы, как он, то она велась ради старейшин, которые видели в них всех игровые фигуры, которые должны быть принесены в жертву и съедены. Камарилья называет Третье поколение мифом, но дон Поланко трижды ездил на Сицилию, чтобы посмотреть через плечо Монтано на самого

Основателя. Темнота там была ни на что не похожа, голод поглощал абсолютно все. Если это было то, чему он служил, то у де Поланко больше не было интереса к службе. Таким образом, когда пламя восстания распространилось по клану, он встал рядом с Грациано и помог великому диаблеристу проникнуть в Замок Теней, чтобы совершить свое великое преступление. Он с холодком вспоминает улыбку на лице Старшего, когда состоялся заключительный акт, удовлетворение от того, что один из его детей, наконец, победил своего отца.

На протяжении веков де Поланко много раз обвиняли в том, что он является неживой реликвией. Он флиртовал с нежизнью среди рассеянных антитрибу сразу после Съезда Шипов, но эти негодяи, казалось, только мечтали о былой славе. В семнадцатом веке он вернулся в лоно клана и помог основать Лос Рейес де лас Сомбрас — Королей Тени — движение среди Ласомбра, призванное спасти их традицию тонкого, тихого манипулирования человечеством на службе якобы бесчеловечного Шабаша. Лос-Рейес предоставил регенту и кардиналам надежные ресурсы, а также способ противостоять усилиям Камарильи. Они также предоставили старейшинам Ласомбры способ гарантировать, что различные антитрибу Торeadоров и ревенанты Цимисхи не получат мертвой хватки в учреждениях смертных во владениях Шабаша. Для де Поланко Лос Рейес дал ему возможность служить своему клану и продвигать похвальные цели секты (такие как выживание), дистанцируясь при этом от мелкой тирании крестовых походов и заблуждений о Путиях Просвещения.

Все еще оставаясь в душе дитем Реконкисты, де Поланко вскоре после основания Лос-Рейеса переехал на более дикую границу Нового Света. Это имело большое преимущество в том, что он дистанцировался от архиепископа Монсады, чья власть в Мадриде была душающей. Он действовал из Аргентины, Чили и Перу, сражаясь с Камарильей, когда это было необходимо, и всегда следил за тем, чтобы определенная сумма колониальных доходов поступала в казну Шабаша. Сначала морской, а затем и воздушный транспорт сделали его существование гораздо более мобильным в девятнадцатом и двадцатом веках, и он отказался от владения определенной территорией, став эмиссаром на свободе для тех кардиналов, которые понимали важность податливого смертного стада и полезность полного банковского счета.

Когда в 2000 году Монкада, к тому времени кардинал, оказался на проигравшей стороне клинка ассамита, де Поланко устроил тихий Кровавый пир, жертвами которого стали все священники, которых он считал коррумпированными. Он заигрывал с идеей снова поселиться в Испании, возможно, в Толедо, но судьба уготовила ему другие дела. Он участвовал в Суде Крови, который судил дочь

Монкады Люситу, печально известную антирибу, за соучастие в смерти ее отца. Он наблюдал, как она пришла к тому же пониманию, и, возможно, помог ей в этом, к которому он пришел так давно: несмотря на многочисленные ошибки и эксцессы, Шабаш был действительно единственной надеждой Ласомбры пережить эти Последние Ночи. Он поддержал ее в принятии старого архиепископства Монкады, и когда она искала представителя в Мексике, он выступил вперед.

Де Поланко пробыл в Мексике меньше года и провел большую часть этого времени, распутывая узлы соперничества и паранойи, которые захватили сердце секты. Главной заботой Люситы было то, чтобы ее оставили в покое, чтобы укрепить ее новое положение, и в этом де Поланко сослужил ей хорошую службу. Его анализ того, что удержание Шабаша на большей части Восточного побережья Соединенных Штатов в значительной степени несостоятельно в долгосрочной перспективе, был встречен насмешками и вызовами со стороны некоторых, но тихим пониманием со стороны кардиналов, которые уполномочили Королей Тени предпринять некоторые усилия по стабилизации ситуации — усилия, которые де Поланко уже инициировал несколько месяцев назад ранее. Он также поддерживал тех, кто сосредоточился на укреплении других владений Sabbat, таких как Детройт, Монреаль и даже сама Мексика, чтобы избежать еще одного фиаско, подобного падению Нью-Йорка. Отстаивая свою правоту, он начал подозревать, что регент Гэлбрейт каким-то образом стала рабыней саламанкского вывода ревенантов Гримальди, которым она позволяет большую свободу и защищает железной рукой. Это требует дальнейшего изучения.

ЗАДКИИЛ БЕН АРОН, МИСТИК БЕЗДНЫ

Предыстория: История Задкиила началась задолго до его рождения. Когда Испания и Португалия изгнали свое еврейское население-сефардов, многие сефарды бежали в Бразилию, где обнаружили алмазные копи этой страны. Позже Португалия, в свою очередь, очистила Бразилию. Вновь изгнанные евреи переехали в Нидерланды и Нью-Йорк, принеся с собой торговлю алмазами. Однако на этот раз португальцы упустили нескольких сефардов, которые притворились, что перешли в католичество. Несколько фальшивых конверсо остались в торговле алмазами и стали очень богатыми. Задкиил родился в семье этих “скрытых евреев”. Богатство его семьи позволило ему получить первоклассное образование в Голландии — якобы как юрист, но также и как раввин.

Другая группа бежала из Иберии вместе с сефардами. Примерно в то же время Шабаш

Ласомбра усилил свою власть над иберийской ночью. Некоторые из зарождающихся антирибу Ласомбра скрывались среди других изгнанников, чтобы основать родословную в Бразилии. Одна из таких линий выбрала Задкиила за его эрудицию.



Линия Шихириэль следовала абиссальной версии мистической каббалы, которая сама по себе была еще одним экспортом сефардов. Каббалистика говорит о 10 “эманациях”, которые проявляют аспекты непознаваемого иначе Божества. Однако на каждый свет приходится своя тень. Одна школа каббалистики утверждает, что каждая положительная эманация от Бога создает соответствующую отрицательную эманацию греха, зла и небытия. Шихириэль, Черные Божьи, стремились к мистическому постижению божественности через эти негативные эманации или клиппот, поскольку они верили, что Бог содержит в себе все зло, а также все добро.

Шабашу было трудно вторгнуться в Южную Америку, отчасти из-за антирибу Ласомбры. Однако в 1803 году в Бразилию прибыл Ласомбра, который мог сравниться с антирибу в хитрости и превзойти их во лжи. Чарльз Дельмар, шестой каинит, попытавшийся стать кардиналом Южной Америки, обманул шихириэлей и уничтожил их. Только Задкиил выжил, продав себя Чарльзу.

Мрачный раввин служил кардиналу Шабаша на протяжении всего своего пребывания в должности — так же верно, как Монтано служил допотопному Ласомбре, говорили некоторые. Когда хунта Чарльза распалась после гражданской войны третьего Шабаша, Чарльз оставил своего советника в Бразилии. Однако несколько лет спустя Задкиил самостоятельно приехал в Мехико.

В последующие десятилетия Чарльз не нашел причин предполагать, что его бывший советник возмущался тем, что его отвергли. Задкиил стал ведущим учителем мистицизма бездны в Мехико и духовным наставником молодого и старого Ласомбры.

Задкиил редко вмешивается в политику Шабаша и избегает Джихада. Он говорит только для того, чтобы защитить интересы других каинитов, которые предпочитают мистицизм борьбе с Камарильей. Другие Ласомбры наградили его признанием епископа просто потому, что считали, что Хранитель его возраста и власти должен иметь титул. Сам Задкиил не использует никакого титула, кроме “раввин”. Он и Эфраин Сортано чувствуют холодную, отстраненную солидарность из-за их роли учителя и нейтралитета в политике секты.

Мистика бездны нелегко найти среди каинитов, поскольку он крадется по городу как тень. Настойчивый искатель находит Задкиила, готового дать совет любому каиниту (шабашнику или другому), который страдает под бременем нежити. Задкиил объясняет Теневую сторону Бога. Он учит Пути Ночи во всех его проявлениях и знает достаточно о других Путиях, чтобы давать советы и их последователям.

Изображение: Задкиил редко принимает человеческий облик. Даже тогда за ним следует едва уловимый холодок и тень. Он кажется смуглым, несмотря на бледность его кожи. Его рост составляет 5 футов 8 дюймов, у него стройное телосложение и короткие седые волосы, зачесанные назад от линии залысин. Он одевается во все черное, с развевающимся черным пальто. Задкиил предпочитает проводить свои ночи, превращаясь в тень. В этой форме он выглядит как изможденный, похожий на человека силуэт из темноты, когда он ходит или стоит. Когда он двигается быстро, его пальто развеивается, как капюшон, и его голова отчетливо напоминает птичью. Дикая когти, используемые во время охоты, делают его еще больше похожим на огромную хищную птицу осязаемой тьмы.

Подсказки по ролевой игре: Вы преследуете город как холодная загадка, которая появляется из тени, чтобы схватить и накормить. Иногда ты стираешь память своей жертве. Иногда вы оставляете свою жертву в ужасе, чтобы она помнила темноту, Поцелуй и ваше предупреждение бояться Бога, потому что смерть может прийти в любой момент. Логически проанализируйте каинитов и коров, которых вы встречаете, чтобы показать им эгоистичные страсти и слабости, которые движут их выбором. Если они хотят улучшить себя, помогите им, независимо от того, что они считают улучшением. Вы не осуждаете зло; вы осуждаете бездумное зло. Если человек сопротивляется самоанализу, причиняйте ему весь ужас и страдания, какие только сможете придумать, пока он не сделает определенный моральный

выбор, даже если это самоубийство. Вы не командуете никакими другими каинитами, кроме как в целях самообороны: позвольте им самим делать свой выбор и терпеть последствия.

Клан: Ласомбра

Сир: Арон бен Арец

Натура: Гуру

Маска: Девиантное

Поколение: 9-е

Объятия: 1749 г.

Видимый возраст: около 40 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешний вид 1.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Инструкция 4, Запугивание 3, Лидерство 2, Хитрость 4

Навыки: Этикет 3, Исполнение 2, Скрытность 4. Знания: Академические науки 3, Криптография 2, Экспертные знания (Талмуд) 2, Закон 1, Лингвистика 3 (иврит, португальский, голландский, английский), Оккультизм 5, Знания Шабаша 4.

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 5, Затемнение 2, Власть над Тенью 5, Могущество 2, Изменчивость 2.

Дополнения: Контакты 2, Ритуалы 1, Статус Шабаша 3

Достоинства: Убежденность 4, Инстинкт 3, Смелость 2.

Мораль: Путь Ночи 6

Сила воли: 8

Достоинства/Недостатки: Управляемый ночной прицел (см. Clanbook: Lasombra). Задкиил может видеть во тьме и тени, как если бы они были светом, но свет затемняет его зрение, как если бы это была тьма. Он может включать и выключать это состояние по своему желанию.

КАПИТАН ИСИДРО ДЕ САЛДАНЬЯ, ЕПИСКОП СО ЗНАЧКОМ

Предыстория: Кто-то должен держать копов в узде. Хотя большая часть развлечений и игр Шабаша проходит в трущобах, время от времени стая совершает зверства, которые смертные власти не могут легко игнорировать... но Исидро де Салданья помогает им.

Исидро был смертным капитаном федеральной полиции Порфирио Диаса. Он срывал забастовки, разбивая головы забастовщикам. Он не позволял бедным беспокоить богатых. Он признал, что некоторые законы не распространяются на некоторых

людей, и он получил деньги в обмен на свое усмотрение. У него были жена, любовница и несколько крепких детей.

Потом его дети умерли, один за другим. Его жена ушла от него к пуговичнику. Его любовница заразила его гонореей: она также была любовницей нескольких других мужчин. Хмурый взгляд капитана Исидро стал еще более свирепым, и заключенные в его участке не всегда выдерживали его допросы. Его люди дрожали, когда он проходил мимо.

Наконец-то явился виновник его несчастий. В тот год дон Висенте проверил дюжину других полицейских, и только капитан Исидро не сломался. В качестве награды Исидро получит новое назначение на службу истинным хозяевам Мексики. Конечно, капитан пытался убить дона Висенте, но каинит, смеясь, выбил пистолет у него из рук и держал Исидро беспомощным, как щенка, пока тот пил кровь полицейского. В качестве компенсации дон Висенте позволил своему новому ребенку выместить свое разочарование на бывшей жене и любовнице, которых держали наготове к первому ужину Исидро.

Исидро научился повиноваться своим новым хозяевам. Он овладел искусством манипулирования памятью, бюрократической неразберихи и исчезновения улики. По мере роста Мехико Исидро набирал помощников, которые помогали ему справляться с рабочей нагрузкой. Они стали Las Emblemас — Значками. Консистерия наградила его титулом герцога, а затем епископа, но он по-прежнему предпочитает “капитана”.



Полицейский Шабаша не говорит о затруднительном положении, которое он так и не разрешил. Капитан Исидро верит в порядок и защиту власть имущих от черни. Его работа требует, чтобы он защищал сброд — а он видит,

что стаи, разгуливающие по Мехико, и есть сброд, — от смертных властей. Он также не утратил своего отвращения к мелким смертным преступникам. Всякий раз, когда это возможно, капитан Исидро подставляет смертных торговцев наркотиками, грабителей, похитителей кошельков или гангстеров, чтобы те взяли на себя ответственность за грабежи Шабаша. Он открыто поддерживает ультраконсервативное движение в надежде, что централизованный Шабаш обуздает более жестоких и сумасшедших членов секты.

Изображение: Капитан Исидро — крупный, сильный мужчина с ярко выраженным животом, мясистым лицом и героически торчащими черными усами. Обычно он носит что-то вроде униформы, от современного капитана полиции до инспектора канализации, и все это с соответствующими документами.

Подсказки для ролевых игр: Животные и грязь. Ты окружен животными и грязью. Говорите почтительно с шабашниками более высокого ранга, но дайте толпе понять, что вы ожидаете от них послушания. Первому сопляку, который откроет рот, сломают руку. Это обычно держит остальных в узде, даже если сломанные кости не так много значат для нежити. И следующий умник, который услышит название твоей стаи и выкрикнет “Значки? Нам не нужны никакие значки steenking!”, ему вырывают кишки — эти уроки от вашего помощника по гангтелям действительно окупались.

Клан: Ласомбра

Сир: Don Vicente Ortiz y Peralta

Натура: Самодержец

Маска: Солдат

Поколение: 13-е

Объятия: 1906 г.

Видимый возраст: около 30 лет

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 4, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 1, Драка 3, Запугивание 3, Лидерство

3, Знание улиц 2, Хитрость 3

Навыки: Этикет 1, Огнестрельное оружие 3, Безопасность 1

Знания: Знание местности (Мехико) 2, Расследование 3, Закон 3, Политика 1, Знание преступного мира 2.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 3, Могущество 3, Изменчивость 2.

Дополнения: Контакты 5, Влияние 2, Статус Шабаша 2

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 2, Мужество 3.

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 4

КАРИДАД ДЕ ФЛОРЕС, ЦВЕТОК НОЧИ

Предыстория: Каинит, которая теперь называет себя “Милосердие Цветов”, завоевала необычное уважение для такого молодого вампира; ее приняли всего 70 с лишним лет назад. Она выделяется как член Черной Руки, а также как жрица и учитель Пути Катари. Она называет себя садовником.

История Каридад началась в 1920-х годах. Она происходила из очень богатой семьи и превратила свою молодую жизнь в бесконечный круговорот танцев, вечеринок и круизов. Она провела столько же времени в Париже, Нью-Йорке и зарождающемся Голливуде, сколько и в своем родном Мехико. Когда она вернулась в свой родной город, она рассказала своим более прямолинейным, традиционно католическим сверстникам о том, как шумели 20-е годы. Да, она шокировала их... но обычно они приглашали ее вернуться.

Большая депрессия обрушилась на Мексику так же, как и на США, и больше не будет ни круизов в Европу, ни танцев до рассвета для Каридад. Вместо этого ее отец устроил так, чтобы она вышла замуж за пожилого мужчину, которого он хотел видеть своим деловым партнером.

Ее муж относился к Каридад как к сокровищу, которым можно похвастаться перед другими мужчинами, а потом запереть. Она ненавидела его. Отрезанная от своего прежнего круга общения, Каридад вернулась к своему детскому увлечению садоводством. Не имея ничего другого, чтобы скоротать время, она стала очень хороша в этом. Соблазнение посетителей и их слуг-мужчин стало вторым злобным хобби, просто чтобы она могла испачкать “сокровище” своего мужа. Когда Каридад больше не могла выносить своего мужа, она объединила свои интересы. Она легко обманула дворецкого, заставив его дать старику яд, который сама сострепала.

Каридад была недостаточно умна. У дворецкого отвисли губы; полиция обнаружила остатки яда. Каридад столкнулась лицом к лицу с петлей и похотью своих тюремщиков. Затем ее ночью навестила донна Ферия. Ее ситуация заинтриговала старшего вампира. Каридад согласилась стать дочерью донны Ферии в обмен на побег из тюрьмы и повешение.

На протяжении десятилетий Каридад постигала тайны Пути Катари и мистицизма бездны. Она сильно отождествляла себя с Персефоной, греческой богиней подземного

мира, девушкой-цветком, обреченной на мир смерти. На протяжении десятилетий Каридад отошла от донны Ферии, чтобы присоединиться к нескольким стаям. Она тихо основала свое собственное убежище, время от времени путешествовала и научилась отравлять не только живых, но и нежить. В конце концов кто-то в Черной Руке заметил таланты Каридад, и она стала помощником этого подразделения воинов и убийц.

Каридад теперь играет несколько ролей. Она служит PDI в качестве священника стаи. Она знакомит новорожденных с Путем Катари и ведет их по этому Пути так хорошо, как только может. Она поставляет наркотики зависимым каинитам. Ассамский колдун Икраам зависит от нее в получении лекарства калиф, которое он использует в своей магии крови. Время от времени Черная Рука призывает Каридад отравить какого-нибудь “Сородича”, которого она хочет уничтожить.

Однако Каридад предпочитает оставаться рядом со своим особняком в Хочимилько. Из ее обширного, обнесенного стеной сада открываются ворота на один из каналов Хочимилько. Окна особняка заложены кирпичом изнутри, а на стекле нанесены хитроумные рисунки, имитирующие вид на интерьер. Каридад убрала большую часть внутренних этажей, чтобы создать второй внутренний сад, освещенный лампами growlamp. Цветы, кустарники и виноградные лозы обвивают трупы ее жертв и проходят сквозь них, а аромат смешивается со зловонием гнили. Многие цветы черные или странных серебристо-серых оттенков. В центре растет гранатовое дерево, которое Каридад удобряет своими жизненными силами. В саду также растут сильнодействующие лекарственные растения, из которых наименее экзотическими являются опийный мак и мандрагора. Среди растений и трупов валяется около дюжины смертных наркоманов, одурманенных наркотиками и дарами Проклятых.

Немногие члены Шабаша считают Благотворительность Цветов важным политическим игроком. Старейшины могут нанять ее на короткий срок, но они считают, что она слишком взбалмошна, чтобы стать долгосрочным союзником или серьезным соперником. Каридад не хочет, чтобы ее считали амбициозной. Местным лидерам “Черной руки” виднее, но они понимают, что Каридад стремится к такому закулискому влиянию, которое не делает ее мишенью для Мономахов.

Изображение: У благотворительной организации “Цветы” бледная кожа, овальное лицо, длинные и распущенные черные как смоль волосы и несколько подтянутая фигура. Она носит свободные одежды или кафтаны из полупрозрачного черного шелка, серебряную гранатовую булавку и цветы в волосах.

Подсказки для ролевых игр: Никогда не объясняйте свои действия. Кажется, что вы преследуете одно удовольствие за другим без всякой причины или причины. Приправьте свою речь загадочными нелогичными фразами о сексе, смерти и цветах. Дарите случайные подарки из цветов. Никто больше не знает, преследуете ли вы какой-то план или просто преследуете какой-то новый нигилистический разврат.



Клан: Ласомбра

Сир: Донна Ферия

Натура: Энигма

Маска: Бон Виват

Поколение: 11-е

Объятия: 1935

Внешний возраст: около 30 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Этикет 3, Ближний бой 1, Исполнение 3, Профессиональный навык (садоводство) 4, Безопасность 1, Вампир 4

Знания: Академические науки 1, Знания Черной руки 2, Лингвистика (английский, французский) 2, Медицина 1, Оккультизм 4, Наука 3.

Дисциплины: Доминирование 4, Власть над Тенью 3, Присутствие 1
Дополнения: Членство в Черной Руке 2, Стадо 3, Ресурсы 2, Ритуалы 3, Статус Шабаша 2

Достоинства: Убеденность 4, Инстинкт 3, Смелость 3.

Мораль: Путь Катари 5

Сила воли: 6

КЛОВА ХЕЙНС, КАПИТАЛИСТ ИЗ КАИНА

Предыстория: Родители Кловы Хейнс переехали с Ямайки в Нью-Йорк. Она упорно трудилась, чтобы вырваться из трущоб, и со временем получила диплом бизнесмена и нашла работу в брокерской конторе. Она и представить себе не могла, что одним из ее клиентов был епископ Ласомбры из свиты архиепископа Полонии. Однако ее работа произвела достаточное впечатление на епископа, и он сделал ее своим личным финансовым менеджером. Она провела 10 лет в качестве любящего упыря епископа, прежде чем Полония приказала ей уйти, чтобы лучше использовать ее служение.

Несколько лет спустя Камарилья изгнала Шабаш из Нью-Йорка. Клова была единственной выжившей из стаи епископа, потому что она чувствовала меньше кровной преданности к другим членам стаи. Она убегала, пряталась и, наконец, добралась до Нью-Джерси пешком по дну реки Гудзон.

Клова оказалась перед выбором: перегруппироваться с Полонией или отправиться в путь самостоятельно. Она выбрала последнее. Из всех городов, где проводились Шабаша, какой предлагал финансовые возможности, сравнимые с Нью-Йорком? Клова решила поставить перед собой высокие цели и попытаться счастья в самом Мехико.

Вскоре после прибытия Клова поняла, что ее место в расширенном штате Полонии изолировало ее от более жестоких и грубых аспектов Шабаша. Мехико показал ей жестокость и безумие, превосходящие все, что она могла себе представить, — но куда она могла пойти? Нападение в Нью-Йорке показало ей, что Камарилья сделала с такими, как она. Она посещала все ритуалы, которые только могла найти, и предлагала свои услуги в качестве финансового планировщика Сыновьям и дочерям Каина. Большинство каинитов насмехались, но не все. Что еще лучше, она нашла ковен Кальпуали Рохо, который существовал специально для таких своеобразных каинитов, как она сама.

Клова Хейнс в настоящее время управляет группой Triskélion, или “Triskelion Group”, из подвального офиса в городе-спутнике. (Название компании не имеет особого значения. Клове просто понравился трехногий символ трискелиона, и она подумала, что название звучит интригующе.) У Кловы в рабстве два смертных сотрудника, кровать в задней комнате и небольшой, но растущий список клиентов-каинитов. По мере того как ее клиенты открывают для себя гордость и удовольствие от

богатства, насмешки ослабевают. Клова с нетерпением ждет той ночи, когда приски и архиепископы дадут ей инвестиционный капитал, чтобы она превратилась в крупную инвестиционную фирму.

Изображение: Клова — темнокожая женщина с вьющимися темно-каштановыми волосами, которые она стягивает сзади в пучок. В рабочее время она одевается в деловые костюмы. Когда Клова посещает гитае, чтобы заняться бизнесом, она немного расслабляется.

Советы по ролевой игре: Не позволяйте этому дерьму с кровавыми богами ночи произвести на вас впечатление или этому дерьму с концом света напугать вас. Большинство из этих парней не могли сбалансировать чековую книжку, не поджигая ее; если бы они не были кайнитами, они были бы на пособии или в тюрьме. Они нуждаются в тебе, но просто еще не знают об этом, так что пусть насмешка отразится от твоей строгой улыбки. Делись кровью, да, конечно, подыгрывай ритуалам, чтобы они заговорили с тобой. Избавься от пиджака, он слишком формальный. В конце концов, это не слишком отличается от более диких вечеринок, которые вы помните со времен колледжа, или от более запутанных игр, в которые вас заставляли играть консультанты. Думайте об этом как о нетворкинге. Все танцуют, так что присоединяйтесь. На самом деле, некоторые из них в порядке, несмотря на хвастовство. Смейся над шутками, распусти волосы. Прыгнуть в огонь? Почему нет? На самом деле это довольно забавно. О боже, как ты оказался голым и покрытым кровавым потом? Гм. Лучше найдите душ или полотенце, прежде чем возвращаться в офис.



Клан: Ласомбра

Сир: Гектор Уилсон

Натура: Архитектор

Маска: Капиталист

Поколение: 12-е

Объятия: 1994 г.

Видимый возраст: 28 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешний вид 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Уклонение 2, Эмпатия 1, Выражение 1, Лидерство 1,

Знание улиц 2, Хитрость 3

Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Танец с огнем 1.

Знания: Академические науки 3, Компьютер 3, Финансы 4, Право 2, Лингвистика 1 (испанский), Политика 1

Дисциплины: Доминирование 2, Покорение Тени 1, Могущество 1.

Дополнения: Ресурсы 2, Слуги 2

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 3, Мужество 3.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 4

ЦИМИСХИ

СЕЧЕНИ ЙОЛАН, МАТЬ УЖАСОВ

6-е поколение, дитя Баяна

Клан: Цимисхий

Натура: Архитектор

Маска: Традиционалист

Поколение: 6-е

Объятие: 1150

Кажущийся возраст: около 20 лет

Йолан несет в своем роду как великий позор, так и великую честь. Объятиями она спускается с Лугоя, Разрушителя Уз. По рождению она происходит из семьи Влаши — венгерских ревенантов, которые сражались с повстанцами Лугоя и были полностью уничтожены. В течение шести столетий Йолан носила фамилию своей матери Сечени (венгры традиционно ставят фамилию на первое место). С тех пор, как ее род был уничтожен, Джолан стремилась доказать, что она верная шабашница и наследница своего клана.

Ее усердие принесло Йолану политическую и сверхъестественную власть. Она провела несколько престижных диалери. Ее знаниям истории и традиций Цимисхия мало кто может сравниться. Она помогала Вивисекционисту Веле, самому могущественному колдуну Шабаша,

в разработке метода, основанного исключительно на Дисциплине, для создания ужасных военных вурдалаков. За это она получила свое прозвище Матери Ужасов. Она также наблюдает за разведением ревенантов Мехико, и ее надзор не позволяет Гримальди страдать от такой же физической и умственной деградации, как Братовичи и Зантосы. Немногие цимисхий обладают большим влиянием на дебатах Консистории или посещают их чаще.

Этого недостаточно. Джолан знает, что некоторые в ее клане все еще считают ее кровь запятнанной. Она должна показать им всем, что она истинная Цимисхия, совершенная Цимисхия, и поэтому она защищает традиции и наследие своего клана при каждой возможности. Она поддерживает право каждого Цимисхия на абсолютную власть в избранных им владениях, независимо от его возраста или поколения. Это делает ее знаменосцем Умеренной фракции.

Несмотря на все то, что Йолан на словах говорит о войне против Камарильи и Древних, она не верит, что Геенна близка или что Шабаш должен самоорганизоваться. Она гордится своими многочисленными врагами среди ультраконсервативной фракции, поскольку Цимисхий известен по врагам, которым она бросает вызов и уничтожает... и она уничтожит их, когда завершит свою великую работу.

"Мать ужасов" собирает детей, рожденных с серьезными врожденными дефектами. Она привозит их в крошечную деревушку под названием Сечения в горах к юго-востоку от Мехико. В Сечении, по-видимому, живет около 20 человек; на самом деле их число приближается к 60, но остальные живут в лабиринте подвалов и туннелей, которые соединяют гасиенду Йолана с расположенными вокруг нее глинобитными домами.

Йолан подчиняет всех детей своей кровной связи. Она исправляет уродства некоторых приемных детей, чтобы они могли вести хозяйство и содержать других. Самые сильные и здоровые дети вырастают и становятся ее телохранителями-упырями. В редких случаях Йолан даже обнимает одного из своих уродливых сирот. Эти дети образуют ее ковен, и Йолан уничтожает любого другого каинита, который входит в ее деревню. Йолан защищает своего ребенка и детей так же, как они защищают ее, и они очень любят ее.

"Мать ужасов" собирает уродливых детей не из-за простой эксцентричности. Она считает, что ревенанты, выведенные из такого рода, будут обладать большим потенциалом для Изменчивость — возможно, достаточным, чтобы освоить Дисциплину сверх минимальных возможностей без необходимости в каинитовой витэ низкого поколения. Ее эксперимент пока не увенчался успехом. Йолан теперь предлагает награду за живого люпина, кота-оборотня или другого оборотня. Она надеется, что их

объединение в родословную выведет человеческую форму из стазиса и создаст ревенанта с совершенной изменчивостью. Йолан считает, что такое достижение сделает ее образцом своего клана... а пока у нее в избытке есть стартовый материал для вождя. Йолан знает, что зрелище того, как один или три вождя пожирают ее врагов, также укрепит ее репутацию.

Йолан также владеет домом в Койоакане, в котором работает пара ее упырей. Она использует его для встреч с другими каинитами и ревенантами. Если Йолан нет дома, просители могут попросить упырей отправить ей сообщение с просьбой об аудиенции.

Мать Ужасов предпочитает выглядеть молодой, красивой, женственной и в основном человеческой, но все остальное может варьироваться. Ее любимые нечеловеческие формы — змееволосая Медуза и птичьи крылья и ноги гарпии. Она редко надевает что-то большее, чем простое белое одеяние. Йолан часто появляется на консисториях с сильно деформированным младенцем — безруким или безногим, сросшимися близнецами или чем-то подобным, — которого она кормит с помощью vitae из своей груди. Йолан также держит поблизости подюжины телохранителей-упырей. Она превращает их в греческих богов, олицетворяющих мужскую красоту, или в получеловеческих мифологических существ, таких как безголовые блеммии или одноногие скиаподы.

ЭФРАИН СОРТАНО, СМОТРИТЕЛЬ ЗООПАРКА

Предыстория: Шабаш в Мехико называет Эфраина Сортано Смотрителем зоопарка, потому что он утверждает, что зоопарк в парке Чапультепек является его личным владением. Любой каинит, желающий поохотиться в зоопарке или покормиться (или поиграть) с его животными, должен присоединиться к Смотрителю Зоопарка в Вольере. Сортано легко встретить: просто тихо посидите на скамейке в зоопарке, и Сортано заметит вас в течение часа.

Сортано был принят более двух столетий назад. Он мало говорит о своем прошлом или о своем отце, но утверждает, что великий натуралист и исследователь Александр Гумбольдт наставил его на путь метаморфоза. Смотритель зоопарка до сих пор называет Гумбольдта величайшим человеком, которого он когда-либо встречал, даже если натуралист был всего лишь смертным. Сортано решил, что для того, чтобы раскрыть секрет преодоления вампиризма, он должен понять животный мир, из которого появилось человечество. Как он выразился, "Вы должны начать с подножия горы, прежде чем сможете подняться на высоту". До того, как Сортано научился искусству Гангрелов менять облик, он использовал Изменчивость, чтобы

преобразовать свое собственное тело в формы животных. Он также превращал одно животное в форму другого, людей в животных или животных в людей — и все это для того, чтобы выяснить, насколько характер животного переживает изменения формы. Он захватил зоопарк как свою собственность, чтобы изучать животных со всего мира.

Извращенные питомцы зрителя Зоопарка оказались настолько полезны Черной Руке, что он стал доминионном в этом августейшем теле. Когда преследование и диаблеризация старейшин Камарильи потеряли к нему интерес, Сортано приобрел известность как образец исследований Метаморфоза. Консистория назначила Сортано в ранг приска специально для того, чтобы он представлял интересы других метаморфозистов секты. Хотя в Шабаш входит много старых и гораздо более могущественных Метаморфозистов, большинство из них слишком отстранены от мирских дел, чтобы посещать собрания консистории.

Те самые факторы, которые делают Сортано известным как великий Метаморфозист, по иронии судьбы ограничивают его продвижение по этому Пути. Зритель Зоопарка не может соблюдать предписание Пути не учить. Потенциальные метаморфозы считают Сортано надежным, но сложным наставником. Он пытается направить своих учеников на обучение — например, заставляя их в течение недели или около того осваивать новые формы — вместо того, чтобы читать им лекции о философии Пути. Городской Шабаш также признает Зрителя Зоопарка преподавателем Дисциплин, не в последнюю очередь потому, что он время от времени инструктирует не-Цимисхи по Изменчивости.

Политика как смертных, так и каинитов наскучила Сортано. Он обладает некоторым влиянием на политику и финансирование зоопарка, но он использует других членов Шабаша в качестве доверенных лиц. Хотя Сортано менее активен в "Черной руке", чем когда-то, время от времени он поставляет боевого упря-зверя или превращает солдата-каинита в какую-нибудь смертоносную мерзость. Как самый молодой приск Шабаша, представляющий группу интересов, члены которой склонны к изоляции, голос Зрителя Зоопарка имеет мало веса в интригах консистории. Только чувство долга перед своими коллегами-метаморфозистами заставляет Сортано появляться на консисториях.

Однако Сортано обладает большей властью, чем думают другие приски. Десятки неонатом и помощников Шабаша по всему миру благодарны ему за его наставления. Последователи Пути Дикого сердца в Мехико также уважают Сортано. "Стая" Сортано — это разрозненный набор его учеников или каинитов, интересующихся зоопарком. Большинство из них — Цимисхий и Гангрел антитрибу; он также

является членом Университета Ночи. Он может претендовать на пять престижных диаблериев других каинитов, два из которых понизили его поколение. Его последний диаблери (в 1978 году) уничтожил приска, который угрожал убить его. Возможно, самое главное, что большое количество ночных животных Мехико — диких кошек и собак, летучих мышей и крыс — подчиняются Сортано и служат его контактами. До сих пор Сортано сохраняет нейтралитет в политических спорах Шабаша.

Изображение: Зритель зоопарка редко выглядит одинаково из недели в неделю. Он принимает одну животную или полуживотную форму за другой, но во всех них сохраняет речь. Он редко принимает полностью человеческий облик и больше не помнит, как он выглядел при жизни. В потайном шкафчике в служебных туннелях зоопарка хранится смена одежды девятнадцатого века, которую Сортано надевает в тех редких случаях, когда ему приходится изображать смертного; он предпочитает выглядеть как животное.

Подсказки по ролевой игре: Вы предпочитаете животных своим собратьям-каинитам, за исключением ваших учеников. Двух столетий недостаточно, чтобы проникнуть во все тайны животного мира, даже если вы можете увидеть их изнутри. Вы чрезвычайно бережно относитесь к зоопарку и заботитесь о нем, а также храните в нем прекрасные экземпляры редких видов. Десятки животных в зоопарке и других зоопарках по всему миру были людьми до того, как вы поставили над ними эксперименты. Спите в земле, используя свои силы каинита, чтобы оставаться ближе к естественному миру.



Клан: Цимисхи

Сир: Фёдор Андреев

Натура: Педагог

Маска: Девиантное

Поколение: 8-е

Объятия: 1780

Видимый возраст: неопределенный

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 2, Внешний вид 1.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия.

2, Инструкция 3, Запугивание 3

Навыки: Знание животных 4, Мастерство тела 4, Танцы с огнем 2, Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Академические науки 2, Исследования 2, Лингвистика 2

(немецкий, русский), Медицина 2, Оккультизм 1, Наука 4

Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 2, Стойкость 2, Превращение 4, Изменчивость 4

Дополнения: Членство в Черной Руке 2, Контакты 4, Влияние 1, Статус Шабаша 4

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 4, Мужество 3

Мораль: Путь метаморфоз 6

Сила воли: 6.

Примечание: Смотритель зоопарка обладает комбинированной силой Дисциплины, которая позволяет ему принимать форму любого животного или птицы размером от буйвола до кролика. См. «Облик всех зверей» в пятой главе.

ДОКТОР ВЕРМУДО ДЕ САНЧА, СПЕЦИАЛИСТ ПО ОБЕЗБОЛИВАНИЮ

Предыстория: Большинство членов Шабаша знают печально известного Сашу Викоса как образец Пути Смерти и Души, но мало кто видел этого августа Приска вблизи или надолго. Когда большинство новорожденных в Мехико думают о Смерти и Душе, они думают о докторе де Санче, а Шабаш из других кланов считает его идеальным, архетипическим Цимисхием.

Когда натуралист из Цимисхи Эфраин Сортано решил, что ему нужно больше узнать о современной судебной медицине, он выбрал врача для обучения. Доктор медицины Вермудо де Санча преподавал медицину в УНАМ, главном университете Мексики. Сортано выбрал де Санчу, выслушав объяснения доктора о необходимости вивисекции животных в медицинских исследованиях и обучении. По его словам, лучше, чтобы страдали собаки, обезьяны и морские свинки, чем чтобы умирали люди. Медицинские открытия пришли только

благодаря непосредственному наблюдению за реальными живыми существами.

Сортано сделал доктора де Санчу своим упырем на несколько лет. В конце концов сила Крови и напряжение от служения монстру сказались на здравомыслии де Санчи. Его эксперименты, учения и мнения стали... неустойчивый. Когда два преподавателя увидели, как доктор де Санча подвергает вивисекции человека, объясняя большой собаке интересные моменты, карьере доктора пришел конец. Сортано — пес — знал, что пришло время либо убить, либо принять своего упыря, и он выбрал последнее.

Смотритель зоопарка надеялся, что его ребенок последует за ним в исследованиях Метаморфоза. Однако с годами де Санча переключился на другие исследовательские приоритеты. Он нашел философию Смерти и души более подходящей для его работы. Его пылкие исследования принесли ему прозвище Эль Торседор, Смерч, от других Шабашей.

Теперь де Санча проводит свои ночи в ужасных поисках понимания того, как боль и увечья влияют на разум, как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе. Он приобрел некоторую известность как следователь. Шабаш консультируется с де Санча, когда они не могут заставить человека говорить с помощью Дисциплины или просто хотят сломить волю врага.

Изображение: В отличие от многих Цимисхи, доктор де Санча никогда не использует Изменчивость для изменения своей внешности. Как он говорит, он ученый, а не помешанный на шоу. Он остается маленьким, аккуратным человеком с седыми волосами и короткими усами. Он носит серый деловой костюм, белый лабораторный халат или зеленый хирургический халат.

Советы по ролевой игре: Оставайтесь вежливыми, даже заботливыми, в то время как вы наносите ужасные увечья своим жертвам. Тщательно записывайте их страдания. Проведите тесты до и после, чтобы измерить, как изменяются их умственные способности. Если кто-нибудь спросит, почему вы изучаете боль и смерть, объясните, что вы не причиняете беспричинных страданий; это только для того, чтобы помочь вам понять вампирическое состояние. Лучше, чтобы страдали коровы, чем чтобы каиниты страдали от Окончательной Смерти или расточительного оцепенения, потому что никто не знал, как с ними обращаться. На самом деле вы не нашли чисто хирургических процедур, которые помогли бы раненым каинитам, но вы не теряете надежды.

Каиниты или коровы, которые добровольно входят в вашу операционную, могут уйти здоровыми и невредимыми. Любой, кто намеренно обращается к вам за медицинской помощью, является пациентом, а не

лабораторным животным, и имеет право на защиту Клятвы Гиппократы — даже от других каинитов. Смертные пациенты, однако, получают просто обычный уход, без использования лекарств.



Клан: Цимисхи

Сир: Эфраин Сортано

Натура: Ученый

Маска: Монстр

Поколение: 10-е

Объятия: 1943

Видимый возраст: около 40 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 4, Манипулирование 2, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 1, Допрос 4.

Навыки: Знание животных 1, Поделки с телом 3, Этикет 1, Ближний бой 1

Знания: Академические науки 3, Исследования 2, Лингвистика 2 (английский, немецкий), Медицина 4, Окультизм 1, Наука 3

Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 4, Изменчивость 3

Дополнения: Стадо 2, Ресурсы 4, Статус Шабаша 2

Добродетели: Убежденность 2, Самоконтроль 3, Мужество 2.

Мораль: Путь смерти и души 5.

Сила воли: 5.

ОТЕЦ ЙОЭЛЬ РОЗЕН, ПОЖИРАТЕЛЬ ГРЕХОВ

Предыстория: Исследователь Цимисхи доктор де Санча стремился проверить благочестие смертных. Он похитил дюжину коров, которые казались более религиозными, чем обычно, и пытал их. Один за другим его подопытные проклинали Бога, и доктор де Санча даровал им освобождение от смерти. В конце концов в живых остался только отец Йозель Розен. Вера этого пожилого священника, казалось, росла по мере того, как продолжались мучения. Однажды ночью он простил своего мучителя, и его прощение обожгло доктора де Санчу, как огнем. Очаровательно!

Оставался один эксперимент: напрямую противопоставить веру Розена Проклятию Каина. Доктор де Санча Обнял Отца Розена. Священник понял, что он проклят, когда в первый раз поел, и увидел ребенка, которого он убил в своем голоде. Он молился, чтобы Бог поразил его насмерть. Его молитва не была услышана. Отец Розен пытался морить себя голодом, но в конце концов голод всегда пересиливал его волю. Долгими ночами он непрестанно молился о прощении или уничтожении. Наконец, несчастный и близкий к оцепенению, отец Розен получил видение Христа на кресте, страдающего, чтобы снять грех с человечества. Мертвая плоть священника покрылась рябью, когда на его руках появились раны. Пока Розен смотрел на свои стигматы, его отец бросил в его камеру похищенного нищего. Розен рефлекторно набросился на бедную девушку, как голодная собака, — и его разум сломался.

Доктор де Санча в конце концов решил, что больше ничему не сможет научиться у своего безумного ребенка. Он нашел отцу Розену место в стае, которая разделяла религиозную преданность священника... или что-то в этом роде, во всяком случае. Через несколько лет священник стаи попал в Беду, и его пришлось уничтожить. Отец Розен стал новым священником стаи. Пока что стая Мачете Кросс, похоже, довольна своим эксцентричным духовным лидером.

Отец Розен теперь верит, что, когда он питается, он забирает грехи своей жертвы вместе с их кровью. Любой, убитый им, умирает в состоянии благодати. Нет большей любви у человека, чем отдать свою жизнь за другого, говорится в Евангелии, а пожертвовать своей жизнью за веру — это святое мученичество. Когда он охотится, отец Розен делает себя похожим на обычный портрет святого. Однажды ночью он мог бы выглядеть как святой Иероним, старый, лысеющий мужчина. В другую ночь он принимает облик Святого Роша, молодого человека с раной на ноге. Поскольку люди иногда видят отца Розена вживую, мексиканская полиция получает несколько весьма странных

сообщений о преступлениях, которые они игнорируют как слишком нелепые для расследования. Кто-нибудь видел, как святой Франциск Ассизский укусил парня за шею? Очевидно, они были пьяны, накачаны наркотиками или разыгрывали дурацкую шутку.

Изображение: В своей собственной форме отец Розен выглядит как невысокий пожилой мужчина с бахромой коротких седых волос вокруг лысой макушки. Он носит типичный строгий черный костюм католического священника, если только он не служит мессу для своей стаи, и в этом случае он облачается в полное облачение. Когда он охотится, он деформирует свою плоть, чтобы выглядеть как один из наиболее известных святых, и одевается в тон. Убежище Креста Мачете включает в себя комнату, полную различных одеяний, привычек и реквизита, подходящих для каждого святого. Например, когда он одевается как святой. Бенедикт он носит черную рясу и митру, прикрепляет булавки к букету из тернового куста и несет чучело ворона. Как святая Клара (он также изображает святых женщин), он носит коричневую францисканскую рясу и черную вуаль и несет лилию.

Подсказки для ролевых игр: Реагируйте на то, что говорят люди, с мечтательной отстраненностью. Прочитайте или неправильно процитируйте Священное Писание, если вы можете вспомнить что-нибудь, хотя бы отдаленно относящееся к рассматриваемой теме. (Рассказчики: Соответствие Библии или поиск в Интернете могут дать вам каждую строку, в которой упоминается кровь. Запишите их и держите под рукой.) Сделайте паузу в кормлении, чтобы отпустить грехи своим жертвам. Используйте свой Изменчивость, чтобы время от времени совершать “чудесные” исцеления раненых, или накормите большого человека своей кровью, чтобы сделать его упырем на месяц. Это самое близкое, что вы можете сделать для исцеления больных.

Клан: Цимисхи

Сир: доктор Вермудо де Санча

Натура: Девиантная

Маска: Воспитатель

Поклонение: 11-е

Объятия: 1987 г.

Возраст: около 50 лет.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Эмпатия 3, Экспрессия 3, Запугивание 2, Лидерство 2

Навыки: Изменение плоти 3, Этикет 2, Исполнение 3.

Знания: Академические науки 3, Экспертные знания (католическое богословие) 3, Лингвистика 1, Медицина 2.

Дисциплины: Прорицание 1, Присутствие 1, Изменчивость 3

Дополнения: Стадо 2, Ритуалы 1, Статус Шабаша 1

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 2, Мужество 3.

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 7



Психозы: Сангвинарный анимизм, фуга. Отец Йозель выслушивает «признания» своих жертв. В состоянии сильного стресса он производит стигматы и читает молитву «Отче наш» и католическую литургию.

ЭСТЕБАН ДЕЛЬ АГУА И ТЬЕРРА, КОЛДУН ПОСЛЕДНИХ НОЧЕЙ

Предыстория: Эстебан дель Агуа и Тьерра — буквально “Эстебан Воды и Земли” — знает возможность, когда видит ее. На протяжении веков на оккультной сцене Саббат Мехико доминировали две основные группировки: мистики Бездны Ласомбра и антитрибу Тремере. Ни одна из групп никогда не была особенно влиятельной в секте, но они имели большое влияние в Мексике — Ласомбра благодаря своему присутствию с первых ночей Новой Испании, а тремерские ренегаты просто потому, что их основатель Горатрикс решил разместить там свою великую церковь.

Однако, несмотря на великое наследие мистицизма Цимисхия, столь очевидное в Vaulderie и различных других auctoritas ritae, Демонов никогда не было так много в De Effe. Большинство из них были гораздо больше заинтересованы в преследовании различных

мелких политических и личных целей, чем в оккультизме. Колдунизм оставался прерогативой Старого Света.

Эстебан, однако, всегда был ученым и амбициозным человеком. Он многому научился у своей двоюродной бабушки, иссохшей старой ведьмы, чьи предки когда-то жили в Греции и Испании. Тиа Оберта — у нее никогда не было другого имени — рассказала ему о тайном мире ночи, не только о монстрах, но и о скрытых путях к власти, которые открыты для тех, кто готов их принять. Он с благоговением наблюдал, как в его седьмой день рождения его, казалось бы, всемогущего отца заставили умолять — умолять! — о пощаде этой иссохшей старухи с одного взгляда. Эстебан знал, что такая власть должна принадлежать ему, и он был готов заплатить за нее любую цену. За простую цену левого глаза его младшего брата Тиа Оберта рассказала ему об эль Драконе, чудовищном источнике мудрости, который благословляет своих детей силой. За цену содранного скальпа его отца она научила его скрытой силе Земли и Воды. Из-за зашитых гениталий его сестры-близнеца Анджелы его привезли в столицу, чтобы он почувствовал силу тех элементов, которые лежат в основе города. Пять лет спустя незнакомец пришел в дом и вытащил его из постели. В ту ночь его жизнь закончилась, и началось его истинное существование.

Это было 60 лет назад. Большая часть этого времени была потрачена на то, чтобы подготовить себя к приходу силы. Рассказы Тиа Оберты — это одно, но достижение истинного понимания колдунов — это долгий и трудный процесс. Он думал, что физическая чистота формы каинита может быть первым шагом, и Эстебан ненадолго стал членом "Детей Дракона", отвергнув пути зла ради якобы более глубокой истины. Он оттачивал свой разум, чтобы увидеть скрытый мир, и исследовал все, что мог.

Позже он подумал, что понимание должно прийти из Старого Мира, где все еще скрывался древний колдун. Поездка туда в конце 1970-х годов научила его только тому, что старая страна была именно такой: старой. Клан Цимисхий, как он обнаружил, был слишком озабочен созерцанием собственного кровоточащего заднего прохода, чтобы приносить какую-либо реальную пользу. Великолепие средневековых ночей, казалось, никогда не оставалось позади, несмотря на инквизицию, восстания, дьявольщину, Новый Свет и бесчисленные конфликты. Старейшина Цимисхий, особенно те немногие, кто остался подлинным колдуном, делали вид, что ничего не изменилось. Даже "Дети дракона" оказались не более чем пантомимой какой-то полужабытой византийской морали. Жалко, правда.

Итак, Эстебан вернулся в Мексику. Там он искал места, где колдуническое обучение развивалось, несмотря на застой старейшин. Он стал знатоком ритуалов Шабаша, священником

Пути Каина и новатором. С каждым новым *ignoblis ritae*, в котором он участвовал, с каждым новым извращением, которое он исследовал, он становился на шаг ближе к прорыву. Сам мир менялся, и он менялся вместе с ним. Тиа Оберта всегда говорила ему, что эль Драгон был мастером телесных ремесел, поэтому он отверг аскетизм предполагаемых детей Мафусаила и изучил Изменчивость, хотя это всегда представляло для него лишь мимолетный интерес.

В 1985 году произошел первый настоящий прорыв, когда его элементы пробного камня поставили город на колени. Он чувствовал каждое движение великого землетрясения и узнал от него много секретов. Внезапно проявился весь потенциал земли и воды, и в предсмертных судорогах погребенных масс он услышал секреты, которые открыли силу в его собственной крови. Он признал гибель своего отчужденного отца во время землетрясения только как признак его взросления.

К концу 1990-х годов он воспринял свои идеи и начал воплощать их в жизнь. Его колдунические связи со стихиями росли, и он установил несколько полезных контактов со старейшинами, недовольными Горатрикс и его выводком. В период с 1985 по 1998 год он неоднократно конфликтовал с Еленой Васкес, ведьмой из племени Тремере, которая содержала часовню в центре города, которая когда-то была ритуальным центром культуры ацтеков.

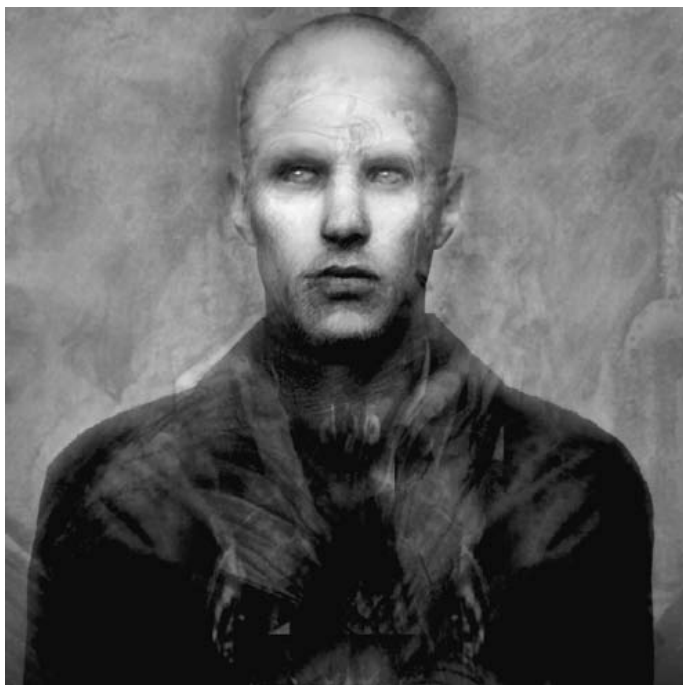
Затем Тремер исчез. Или были уничтожены. Или самоликвидировался. Какова бы ни была правда, это было открытием для других оккультистов Шабаша. Связи Эстебана внезапно оказались очень хорошими, и его статус вырос, процесс, который только ускорился, когда он привел Ла Виуду Бланку, одного из первых Предвестников Черепов, в лоно Меча Каина. Мало того, что это было главным пером в его политической шляпе, но она обладала богатством тайных знаний и помогла ему открыть церковь Елены Васкес, которая оставалась запечатанной и охраняемой с момента ее исчезновения. Из ее лабораторий и библиотек он извлек многие секреты, которые считались утерянными вместе с Горатрикс, и приобрел еще больший авторитет. После этого переворота несколько колдунов из Старого Света вступили с ним в переписку, обмениваясь секретами и знаниями.

Эстебан — один из самых информированных оккультистов в Мексике. Хотя его понимание тауматургии Тремере остается ограниченным, его доступ к записям церкви Елены Васкес делает его полезным источником для других. Часть библиотеки, которую он передал другим, уже помогла сохранить Тауматургию в секте.

Многие члены Шабаша уделяют пристальное внимание Эстебану. Время, проведенное им в качестве ученого *ritae*, дало ему контакты с образцами Путей Просвещения и с епископом

Наталио, основателем new ritae. Его связь с Ла Виуда Бланкой и его успехи в восстановлении секретов Тремере сделали его очень ценным для секты. Колдун Старого Света, кардиналы и серафимы выступают в качестве его покровителей, что дает ему свободу продолжать свои исследования практически без помех. Все эти покровители, конечно, ожидают взамен будущих услуг, поэтому Эстебан играет все более шаткую политическую балансировку. Остается выяснить, является ли он таким же искусным дипломатом, как и колдуном.

Эстебан имеет несколько убежищ, но сейчас проводит большую часть своего времени в старой часовне Васкеса, которую он делит с Ла Виуда Бланка. Он спит в комнате, наполненной илистым илом Лаго-де-Тескоко, озера, которое когда-то покрывало бассейн столицы и было его пробным камнем стихий. Однако ряд подвалов под многоквартирными домами северных колоний служат ему самым личным убежищем. Именно там, в маленьком чулане, он держит Тиа Оберту, иссохшего ревенанта Обертуса, который первым открыл ему глаза на правду. Поддерживаемая в живых небольшими вливаниями его крови и удерживаемая на месте в последние десятилетия удалением ее конечностей, она все еще иногда шепчет ему секреты пересохшими губами.



Изображение: Происходящий из аристократических корней, Эстебан светлокож и с тонкими чертами лица. Он внес лишь незначительные изменения в свое тело с помощью своих искусств, самым очевидным из которых было удаление всех волос на теле. Обычно он носит очень простую темную одежду. Он избегает ритуальных одежд, которые когда-то носили тремеры.

Подсказки по ролевой игре: Все, над чем вы работали, наконец-то приносит свои плоды. Вы понимаете, что грянут великие катаклизмы, но

катаклизмы всегда были добры к вам. Торгуйте секретами и знаниями, но всегда помните о том, чтобы обеспечить свою собственную силу. Раздвигайте границы дозволенного во всем. Добейтесь господства над тайным миром крови, воды и земли. Тогда, возможно, Тиа будет довольна...

Клан: Цимисхи

Сир: Рафаэла Лапаз

Натура: Провидец

Маска: Перфекционист

Поколение: 8-е (Объятия как 10-е)

Объятия: 1942 г.

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешний вид 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 1, Экспрессия 1, Лидерство 2, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Поделки с телом 1, Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Академика 3, Компьютер 1, Колдунизм 4, Исследование 3, Лингвистика 3, Оккультизм 5, Наука 3

Дисциплины: Прорицание 3, Колдовство 4, Тауматургия 1, Изменчивость 1

Колдовские Пути: Путь Земли 4 (основной), Путь Воды 3
Тауматургические Пути: Путь Мести Отца 1 (основной)

Дополнения: Контакты 3, Наставник 3, Ресурсы 3, Ритуалы 5, Статус Шабаша 2

Достоинства: Убежденность 4, Инстинкт 4, Смелость 4.

Мораль: Путь Каина 7

Сила воли: 8

ХАЙМЕ САНГРИЕНТО, ВОЕВОДА МУСОРА

Предыстория: В жизни Джейме был мелким хулиганом, умевшим ловить крыс. Он жил на мусорной свалке, и поэтому злой случай превратил его в каинита. Вскоре он зарекомендовал себя как вожак стаи. Он избил своих соперников, заставил смертных мусорщиков подчиниться и убедил как смертных, так и каинитов в том, что крысы со свалки все видели и все ему рассказали.

Джейме ненавидит то, чего он боится, и он боится всех каинитов за пределами своей стаи. Ангелы Грязи терроризируют смертных мусорщиков своим хищничеством, но Джейме говорит коровам, что только он может защитить их от еще худших монстров, которые рыщут за

пределами свалки. По иронии судьбы, один из самых могущественных каинитов Мехико защищает “Кровавого Джима”. Сечени Йолан исследовал новую стаю и объявил Хайме протоком с хорошей репутацией. Мать Ужасов уважает притязания Джейме на исключительные владения как пример традиционных ценностей их клана. Когда признанный Цимисхий проток презрительно спросил, почему он, мастер ритуалов, должен уважать этого невежественного “воеводу мусора”, Мать Ужасов емко ответила, поменяв его голову и ягоды. Однако это презрительное название прижилось среди немногих членов Шабаша, которые знают о существовании Ангелов Грязи. Джейми никогда его не слышал.

Джейми спит в универсале “Понтиак” 1973 года выпуска, погребенном под кучей мусора. Трехфутовый отрезок гофрированной трубы, достаточно большой, чтобы в нее можно было пролезть, ведет от одного из окон автомобиля к северной стороне насыпи.

Изображение: “Кровавый Джим” — высокий, жилистый молодой человек в рваных, слишком коротких джинсах, мешковатой футболке и рваных, заляпанных кроссовках. У него смуглая кожа и костявое, похожее на клюв лицо, испещренное прыщами и шрамами от ножей. Его прищуренные карие глаза постоянно бегают взад и вперед, выискивая нападающих или что-то, что он может захватить для себя.



Советы по ролевой игре: Не доверяйте никому, кроме своей стаи и вашего маленького сообщества сборщиков мусора. Напомните им, что все остальные против них. Защищайте свой народ — это ваш народ, и только ваш. Будьте бдительны. Подготовить. Не позволяй монстрам снова захватить тебя, даже если теперь ты один из них.

Клан: Цимисхи

Сир: Лита Дюма

Натура: Директор

Маска: Браво

Поколение: 13-е

Объятия: 2000

Видимый возраст: поздний подростковый возраст

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешний вид 1.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Запугивание 3, Лидерство 1, Знание улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Ближний бой 3, Выживание 3

Знания: Знание местности (Свалка) 3, Лингвистика 1 Дисциплины: Анимализм 3, Могущество 1

Дополнения: Стадо 3, Слуги 1, Статус Шабаша 1

Достоинства: Совесть 2, Самоконтроль 3, Мужество 5

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 5

АНА РИТА МОНТАНЯ, БЕСПЛОДНАЯ ДЕВСТВЕННОЦА

Предыстория: Ана Рита Монтанья должна была быть типичной праздной дамой в Мехико начала девятнадцатого века, но в этой креолке из высшего общества не было ничего типичного. Она была трудным ребенком, который стал позором для своих родителей после того, как стал старше и красивее. Раздраженные ее дорогими вкусами и легкомысленными тратами, безрассудными азартными играми и развратным поведением (особенно с другими женщинами), родители отправили ее в монастырь кармелиток, веря, что Бог поможет ей отречься от своего греха. Суровые условия монастыря, однако, оказали гораздо более пагубное воздействие на молодую женщину. Между холодными камерами, ежедневным режимом самоуничтожения и ночными мессами, которые мешали полноценному ночному сну, Монтанья заболела ужасной лихорадкой.

Во время своей болезни и вызванных лихорадкой галлюцинаций она представляла себе призрачную фигуру, спускающуюся на нее и внедряющую свое семя в ее чресла. Она утверждала, что это был Святой Дух, но, по всей вероятности, это был садовник, воспользовавшийся ее состоянием. Из-за лихорадки Монтанья получила повреждение мозга, пребывая в заблуждении, что она была Девой кармелиток. У нее были судороги и

видения, и вскоре после этого выяснилось, что она очень беременна.

Абатиса-кармелитка запаниковала. Это был не первый случай, когда монахиня забеременела, но Церковь теряла поддержку испанской короны. Корона уже изгнала иезуитов из испанских владений. Она потребовала и получила церковные кредитные чеки и имущество, чтобы поддержать слабеющую экономику Испанской империи. Креолы из высшего класса были одними из немногих оставшихся сторонников Церкви. Настоятельница опасалась, что если креолы узнают о состоянии Аны Риты Монтанья или о плохом обращении с ней, когда она якобы находилась под опекой Церкви, они могут колебаться, жертвовать ли земли или отправлять своих собственных дочерей в монастыри.

Чтобы избежать такой возможности, аббатиса спрятала Монтанью в подземельях женского приюта Белен, печально известного церковного учреждения, которое изгоняло бесов из «одержимых женщин». Затем настоятельница рассказала семье Монтанья, что Ана Рита сбежала и сбежала с любовником-индейцем. Семья Монтанья, и без того шокированная поведением своей дочери, оставила этот вопрос без внимания и поблагодарила настоятельницу за ее благоразумие.

В прискорбном так называемом приюте Монтанья превратился из помешанного в психопата. Ее ребенок родился мертвым, с пуповиной, обернутой вокруг шеи. Она страдала от строгих ежемесячных обрядов изгнания нечистой силы. Затем, в 1813 году, таинственная лихорадка поразила 20 000 человек в Мехико. Монтанья была просто больна, но это не помешало священникам Белена принять ее почти безжизненное тело за мертвое и бросить ее в общую могилу с дюжиной или около того умерших в приюте. Монтанья должен был умереть, но Мехико был затоплен из-за скопления мусора, который заблокировал канализационные системы и заблокировал стоки. Стаи голодных собак заволокли улицы, нападая на скот и людей, вторгаясь в дома и выкапывая трупы.

Одна голодная свора дворняг рыла свежую могилу Монтаньи, вытаскивая ее из земли. Они впились в ее кожу головы и плоть, но когда из ран потекли теплые ручейки крови, цимисхи, сопровождавшие собак, поняли, что женщина все еще жива. Заинтригованный Эфраин Сортано приказал своим собакам вернуться и скормил ей немного своей крови. Она очнулась, но все еще была близка к смерти. Сортано спросил ее имя, на что она ответила: «Бесплодная девственница». «Кем бы она ни была, — рассуждал Сортано, прежде чем обнять ее, — ее история, несомненно, была интересной».

Монтанья проводила свои ранние ночи, участь у Эфраина Сортано, прежде чем стать

любовницей Родольфо и одним из его первых союзников. На самом деле собственное безумие Родольфо позволило ему развить и укрепить собственные иллюзии Монтаньи о божественности. Два каинита в конце концов расстались еще до того, как Родольфо стал епископом, а Монтанья все еще считала себя бесплодной девственницей из-за смерти своего ребенка.

Монтанья держит убежище в квартире лишенной сана смертной монахини по имени Урсула Замудио. Замудио уже был последователем и любовником Бесплодной Девы, когда ее изгнали из монастыря кармелиток за ее неосторожные отношения с другими монахинями. Квартира заколочена и находится в убогом состоянии, а Замудио занимается проституцией для других женщин. Она отчаянно любит Монтанью, но Бесплодная Девственница не интересуется Замудио теперь, когда она больше не монахиня. Тем не менее, Замудио время от времени кормится у Монтаньи, и этого достаточно, чтобы удовлетворить ее и обеспечить Монтанье место для отдыха в течение дня.

Хотя Монтанья отказывается Обниматься, она все еще считает себя Девой Кармелиток. Она даже является монахиням того же ордена как видение божественности, способствуя культовому поклонению. Однако, в отличие от конкистадоров и их Девы де лос Ремедиос или мексиканской леди Гваделупской, Ана Рита Монтанья — Бесплодная Девственница, тень ужасных истин. Она поощряет самоуничтожение и даже хлещет своих поклонников своими пальцами, похожими на цеп. Она учит своих одержимых кровью монахинь ждать оплодотворения Святым Духом, полагая, что ее долг — найти следующую пресвятую деву во искупление потери собственного ребенка и мессии. Конечно, чтобы привлечь Святого Духа, нужно сначала пробудить его, что Монтанья и пытается сделать, соблазняя и укладывая в постель монахинь во время их менструального цикла.

Монтанья обладает некоторым влиянием на орден кармелиток через своих последователей (в том числе нынешнюю аббатису) и все еще находится в хороших отношениях со своим отцом Сортано и бывшим любовником епископом Родольфо. Если бы ей понадобилось, любой из каинитов, скорее всего, встал бы на ее сторону, чтобы защитить ее.

Изображение: Монтанья медленно передельвала свое лицо, чтобы выглядеть несовершенной Девой Марией. Ее одежда состоит из простых и консервативных одеяний, в то время как ее лицо — скульптурное воплощение безмятежности, вплоть до гипсового оттенка, опущенного лица и немигающих глаз. Конечно, Монтанья признает свои неудачи как Бесплодная Девственница, поэтому ее фасад покрыт мелкими трещинами, как у потрепанной временем статуи.

Кроме того, Монтанья часто растягивает свои собственные пальцы до такой степени, что каждый из них достигает трех футов в длину. Суставы пальцев становятся полностью сочлененными, как цепь, в то время как костяные шпоры разрывают кожу, превращая ее руки в цепи для умерщвления, которые она может использовать против своих преданных сестер или самой себя. Однако, поскольку видения Девы Марии часто являются лишь горстке избранных смертных, Монтанья проводит большую часть своего времени в Замешательстве, если только ей не выгодно передвигаться среди теней.

Подсказки по ролевой игре: Несмотря на ваших критиков, вы действительно считаете себя проявлением Девы Марии, хотя и неудачным проявлением. Ваш ребенок родился мертвым, задушенный собственной божественностью; очевидно, что ваше несовершенство как Матери-Девственницы разрушило рождение вашего сына, Пророка. Вы потерпели неудачу и теперь вынуждены жить среди монстров и зверей. Однако вы не возражаете, потому что они похожи на семью в том смысле, что разделяют таинство своей крови, и вы трепещете от их прикосновений и общества. Кроме того, ваш путь к отпущению грехов лежит не через опровержение ваших союзников, а скорее через освящение следующего Девственного воинства. Вы служите Ей, но пока не найдете Ее, вы должны продолжать поиски и продолжать поддерживать ее культ защитников.



Клан: Цимисхи

Сир: Эфраин Сортано

Натура: Мученик

Маска: Гуру

Поколение: 9-е

Объятия: 1813

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешний вид 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 1, Драка 1, Уклонение 3, Эмпатия 3, Гадание 2, Запугивание 1, Лидерство 3, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 1, Этикет 2, Выживание 3, Вампир 3

Знания: Лингвистика (креольский, английский) 2, Оккультизм 4

Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 3, Доминирование 3, Затемнение 3, Изменчивость 4

Дополнения: Союзники 5, Контакты 1, Стадо 2, Наставник 2

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 2, Мужество 4.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 5

АССАМИТЫ АНТИТРИБУ

ИКРААМ АЛЬ-БИРУНИ, КОЛДУН-БЕЖЕНЕЦ

Предыстория: Отец Икраама аль-Бируни принял его из-за знания пожилым ученым малоизвестных курдских и тюркских диалектов. На протяжении более ста лет Икраам служил ордену ассамских магов без особого энтузиазма или отличия: он предпочитал тихую жизнь, не нарушаемую политическим соперничеством внутри своего клана. Он считал свое паломничество в Мекку после Объятий своим величайшим достижением.

Возрождение Мафусаила ур-Шульги, старшего сына Хакима, вынудило Икраама выйти из уютной безвестности. Ур-Шульги потребовал, чтобы все ассамиты отказались от молодых верований, таких как ислам, чтобы следовать самой суровой и яркой форме Пути Крови. Икраам не смог этого сделать, но ему не хватило сил стать мучеником. Когда один из сторонников ур-Шульги пришел требовать его подчинения, ученый бежал в Америку. Его незапланированный побег привел его в город, контролируемый Шабашем, поэтому волей-неволей он обратился к Шабашу за защитой. Он надеялся, что сможет присоединиться к своим соплеменникам в этой секте.

Икраам и ассамиты антитрибу нашли мало общего. Младшие Ангелы Каина мало что знали о

ближневосточных обычаях и колдовстве своего клана. По иронии судьбы многие старейшины вернулись в лоно Аламута. Икраам оказался в Мехико чужаком.

Что еще более важно, Икрааму нужен был источник сильнодействующего калифа — марихуаны, которую питают витэ, курят смертные и пьют с их кровью, — которую ассамские колдуны используют в своей магии. В конце концов он нашел Каридад де Флорес, единственную каинитку в городе, способную производить оккультный наркотик. Однако Икраам также обнаружил, что ему пришлось покупать наркотик (и смертные сосуды), оказывая услуги Каридад. Икраам надеется организовать альтернативный источник калифа с помощью мексиканской мафии. Он также хотел бы найти других членов своего клана — настоящих ассамитов, а не невежественных городских антитрибу. До тех пор, пока он не сможет установить необходимые контакты для достижения любой из этих целей, Икраам должен терпеть неравное партнерство.

К сожалению, каиниты Мехико пугают Икраама своей беспокойной жизнью и обычной жестокостью. Икраам уважает других каинитов, что заставляет многих шабашитов думать, что он слабак. Ни он, ни новорожденные, которые издеваются над ним, не понимают, что Икраам старше и могущественнее большинства каинитов Мехико. Требуется вся храбрость Икраама, чтобы иметь дело с другими каинитами или со смертными преступниками.

Каридад посылает Икраама на задания шпионить, проклинать или красть у других каинитов, но Икраам может оставаться в замешательстве, пока он делает такие вещи. Его честь требует, чтобы он отплатил Каридад за своего калифа, какой бы постыдной или пугающей ни была эта задача.

Изображение: Икраам аль-Бируни — пожилой мужчина со смуглой кожей и седыми волосами, короткой седой бородой и аккуратно подстриженными усами. Обычно он выглядит неуютно в своем сером деловом костюме в западном стиле. В своем убежище он переодевается в кафтан и тюрбан из белого льна. Это также формирует его рабочую одежду для магических ритуалов.

Подсказки по ролевой игре: Как колдун, вы можете сразиться с разъяренным джинном ... но Мехико подавляет вас. Ты хочешь уйти. К сожалению, ты тоже хочешь калифа. Если бы только ты мог найти кого-то, кому ты мог бы доверять! Культурный шок и тревога из-за ваших оккультных поставок наркотиков ослабляют ваши нервы и затуманивают ваш грозный интеллект. Если вы не можете ни бежать, ни сражаться, сохраняйте достоинство и требуйте разбирательства с начальством нападавших. Никогда, никогда не будь груб. Если кто-нибудь проследит за вами до вашего убежища, дешевого

гостиничного номера недалеко от Койоакана, проявите все возможное гостеприимство: вы не нарушите законы гостеприимства только потому, что кто-то взломал вашу дверь. Если кто-нибудь назовет вас арабом, мягко, но твердо скажите им, что вы курд.



Клан: Ассамиты (каста чародеев, теперь отступник)

Сир: Умр Сирадж

Натура: Традиционалист

Маска: Ребенок

Поколение: 11-е

Объятия: 1878 г.

Внешний возраст: около 50 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 2, Экспрессия 3.

Навыки: Ремесла (каллиграфия) 4, Этикет 3, Исполнение 2, Скрытность 1

Знания: Академические науки 4, Исследования 2, Лингвистика 4 (английский, французский, испанский, арабский, турецкий, фарси и родственные диалекты), Медицина 2, Оккультизм 4, Наука 1

Дисциплины: Стремительность 1, Затемнение 2, Смертоносность 1, Тауматургия (Колдовство Ассамитов) 4

Тауматургические Пути: Путь Крови 4, Злой Глаз 3, Манипуляция Духом 3

Дополнения: Союзники 1, Ресурсы 1

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 3, Мужество 4.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 7

Примечание: См. Кровавое Жертвоприношение для Пути Дурного Глаза. Если у вас нет этой книги, «Путь проклятий» из «Магия крови: секреты тауматургии» или «Путь мести Отца» из «Путеводителя по Шабашу» вполне заменят «проклинающую» магию.

МАТИАС КАЗИМИРСКИ, БАЙКЕР КРОВИ

Предыстория: Матиас Казимирски происходил из еврейской семьи среднего класса в Поланко. Это не помешало ему вступить в уличную банду. Матиас упорно трудился, чтобы доказать, что он такой же крутой, храбрый и плохой, как дети из более суровых районов. Вот почему он заключил пари, что будет шпионить за некоторыми пожилыми гангстерами, которые имели репутацию настоящих крутых парней. На самом деле это был Шабаш, и они поймали Матиаса. Его буйство позабавило их, поэтому один из них обнял его вместо того, чтобы просто убить. В ту ночь Матиас съел большую часть своей бывшей банды.

Отец Матиаса, Хуан Бразос, был в Черной Руке, поэтому он дал Матиасу шанс пробиться в самую жесткую банду в мире. И снова Матиас упорно трудился, чтобы проявить себя. Бразос недавно решил, что его протеже необходимо познакомиться с Шабашем за пределами Мехико, поэтому они отправились в Нью-Йорк — как раз вовремя для недавнего нападения Камарильи. Бразос встретил Окончательную смерть в битве, оставив Матиаса самостоятельно искать дорогу домой (с помощью другой новорожденной, Кловы Хейнс). Коллеги его отца относились к Матиасу недоброжелательно; некоторые категорически обвиняли его в трусости из-за того, что он выжил.

Матиас был раздавлен. Став каинитом, он отрезал себя от всего, что знал раньше; он вложил свою личность и душу в Черную Руку. Отказ бросил его на произвол судьбы. Он компенсирует это, преследуя другие цели. Институциональная Деволюционная партия приняла его, и взамен он решил проявить себя как самый энергичный солдат ковена. Матиас надеется, что славные деяния дадут ему второй шанс присоединиться к Черной Руке.

Его отец также научил Матиаса гордиться своим происхождением как одного из антитрибу ассамитов, Непокоренных. Молодой каинит теперь хочет более полно понять свое наследие... но поскольку так много старших Ангелов Каина покинули Шабаш, чтобы воссоединиться со своим родительским кланом, Матиас не может найти никого, кто сказал бы ему, что значит быть ассамитом. Он собирает каждую крупницу

информации, которую может найти о своем клане. Он знает несколько фрагментов истории клана, несколько ритуалов, которые, по мнению других каинитов, основаны на старых обычаях ассамитов, а также имена и деяния нескольких известных членов Черной Руки. Он очень хотел бы встретить “настоящего” ассамита (такого как Икраам), который мог бы передать традиции, которые он желает.

Каиниты из PDI предпочли бы, чтобы Матиас остался с ними. Генерал Перфидио особенно ценит мастерство Матиаса в управлении мотоциклом и его жесткую эффективность. Матиас был отличным байкером до своих Объятий, и он продолжает становиться лучше, потому что может рисковать трюками, которые убили бы смертного. Если Матиас проваливает прыжок или его мотоцикл выходит из-под контроля, он просто закрывает раны и пытается снова. Матиас лучше всего себя чувствует на улицах, но иногда он с ревом врывается в здания, чтобы преследовать свою добычу. Несмотря на то, что он носит пистолет и охотничий нож, его любимая тактика — это резкий удар бензопилой, и благодаря его Тихому поведению жертвы не слышат, как он приближается.



Изображение: Матиас — мускулистый молодой человек с коротко подстриженными каштановыми волосами, серыми глазами и высокими славянскими скулами. Он носит байкерскую кожу с множеством заклепок и, конечно же, невероятно крутые зеркальные очки. Ансамбль выглядит немного менее улично-шикарно, когда Матиас залит кровью, что часто бывает. Его мотоцикл угольно-черный с кроваво-красными гоночными полосами и колючим шабашем анкх на переднем обтекателе.

Советы по ролевой игре: Никогда не позволяйте никому думать, что вы чего-то боитесь. Будьте первыми в любой атаке (не то

чтобы кто-то мог угнаться за вами на вашем велосипеде). Держись развязно, но старайся выглядеть суровым и бесстрастным, как и подобает великому ассамскому воину. Много говорите об Уроках Каина (которых вы не знаете), о преследовании Амаранта, о Великом Джихаде и любых других модных словечках каинитов с заглавной буквы, которые вы слышали.

Клан: Отступник Ассамитов

Сир: Хуан Бразос

Натура: Конформист

Маска: Браво

Поколение: 13-е

Объятия: 1989

Приблизительный возраст: поздний подросток

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 2, Внешний вид 3.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 2, Уклонение 3, Запугивание 1, Знание улиц 3.

Навыки: Ремесла (механика) 3, Вождение 4, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 3

Знания: Академические науки 1, Знания Черной руки 1, Лингвистика 2 (английский, польский)

Дисциплины: Стремительность 3, Тишина 1

Дополнения: Ритуалы 1

Достоинства: Совесть 2, Самоконтроль 3, Мужество 3.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 4

КРОВНЫЕ БРАТЬЯ

ЛАС ХЕРМАНАС АМБРИЕНТАС (ГОЛОДНЫЕ СЕСТРЫ)

Предыстория: Внезапное исчезновение антитрибу Тремере в конце 1990-х годов вряд ли можно было назвать полным прорывом. Хотя сам дом Горатрикс, похоже, был поглощен какой-то внезапной расплатой, он оставил после себя бесчисленные эксперименты и тауматургические разработки. Многие из них сошли на нет, но некоторые стали бесконтрольными. "Голодные сестры" — один из таких экспериментов.

Ударные отряды псевдо-каинитов, известные как "Кровные братья", были результатом экспериментов тремерских антитрибу в Старом Свете, предпринятых в сотрудничестве с несколькими особо извращенными колдунами Цимисхи. Для большинства Шабашей эти "Франкенштейны" были не более чем иногда

полезным инструментом. Они хорошо поработали, чтобы подорвать стабильность в городе, ставшем мишенью для крестового похода, или, если потребуется, укрепить господство архиепископа дома.

Однако несколько последователей Goratrix надеялись улучшить дизайн. Одна из таких антитриб, Елена Мендоса Васкес, создала единственного Кровного Брата, способного к самовоспроизведению. Васкес разработал эту вариацию на тему объятий из исследования Тремера по изменению потенции крови. В нем этот Франкенштейн (женщина) запирается во взаимном питании со своей жертвой, позволяя их крови течь от одного к другому и обратно по извращенному кругу. И сир, и чайлд становятся обездвиженными, поскольку их общая кровь смешивается и перегоняется в концентрат вампирской жизненной силы. От трех до 10 ночей спустя, если все идет хорошо, кормление заканчивается, и отец и ребенок встают. Это искусственное Объятие полностью трансформирует ребенка, превращая его в физическую копию своего родителя и стирая большую часть его воспоминаний, чтобы интегрировать его в коллективный разум выводка. Врожденные и приобретенные способности меняются, так что единственное, что действительно отличает ребенка, — это его старшее поколение.

Этот процесс вряд ли является повсеместно успешным. Работа Елены была в самом разгаре, когда она исчезла, и только примерно одно из 10 таких Объятий приводит к появлению жизнеспособного, правильно интегрированного нового партнера по выводку. Большинство недолюток просто никогда не воскресают после своей смерти, в то время как небольшое меньшинство просыпается в неистовом состоянии, подобном Вассалу, из которого их трансформирующее Объятие успешно, приходится платить высокую цену, поскольку и сир, и дитя просыпаются голодными до крови. Они не только поднимаются, имея в своем организме лишь намек на дистиллят вите, но и их вампирский метаболизм настолько интенсивен, что они сжигают кровь с феноменальной скоростью. Нет ничего необычного в том, что только что воскресшие Франкенштейны выпивают кровь дюжины смертных, прежде чем насытиться. Они с легкостью зарабатывают свое прозвище "голодные" — тем более, что это кормление после Объятий вызывает у вампиров большой восторг и заставляет их жаждать дальнейшего размножения.

Елена Васкес никогда не собиралась отпускать трех "братьев", которых она создала, на свободу в Мексике. Согласно некоторым заметкам, которые она оставила в своей часовой, она работала над тауматургическим ритуалом, с помощью которого она могла бы даровать и лишать способности Обниматься других Кровных

Братьев, предположительно, как способ сделать их лично преданными ей как своего рода “матери улья” своего рода. Она умерла вместе с остальными членами антитрибу, прежде чем ее исследования продвинулись дальше, и три ее “прототипа” оставались в оцепенении в ее подземной часовне до ноября 2000 года, когда колдун Эстебан дель Агуа и Тьерра и Предвестник Черепов, известный как Ла Виуда Бланка, ворвались, чтобы эксгумировать исследования Васкес. В процессе они освободили одну из Франкенштейнов, которая сбежала в трущобы восточной окраины, где она затаилась.

За два года свободы беглянка появлялась снова и снова. Целые кварталы бедняков были вырезаны, чтобы утолить ненасытный голод сначала одной, затем двух, затем 10, а теперь и 20 Голодных Сестер. У них сохранились лишь самые смутные воспоминания о ночах, предшествовавших побегу из церкви, но Сестры создали своего рода мелкую область страха среди некоторых городских бедняков. Местные жители точно не знают, кто они такие — теории включают призраков, жаждущих мести, и святых, спускающихся, чтобы вершить святое правосудие, — но небольшая группа людей теперь служит их глазами и ушами днем и выбирает жертв, чтобы скормить их выводку. Они вознаграждаются глотками крови своих хозяек, что придает им сил и намекает на бездонный голод сестер.

Весь выводок Голодных Сестер гнездится в подвале заброшенной гасиенды, вокруг которой выросли трущобы. Большая часть надземной части здания исчезла, разрушенная землетрясением 1985 года, но большой подвал теперь кишит Сестрами и усеян костями их жертв. Сестры не посвящены ни в какие глубокие тайны, кроме их собственного существования. Выводок, который разделяет не только кровь, но и мысли, осознает, что их голод становится все сильнее. С каждым размножением их потребность в потреблении и сжигании крови растет. Скоро лачуги будут недостаточно, чтобы насытить их.

Сестры держат около дюжины упырей, которые помогают им держать большую часть окрестных трущоб парализованной страхом. Без их ведома Сестры также находятся под наблюдением Эстебана дель Агуа и Тьерры и других членов местного Шабаша. Молодой колдун надеется узнать секрет создания новых сестер в качестве оружия как против Камарильи, так и против своих собственных соперников. Он прекрасно понимает, что они находятся на грани срыва, но не уверен, что с этим делать. Епископ Наталио, тем временем, видит в них угрозу для своего собственного стада в трущобах и готовит чистку от этих существ.

Изображение: Все Голодные Сестры в конечном итоге выглядят одинаково, очень похоже на выводки более традиционных Кровных Братьев. Однако они не увлекаются

мотивом скинхедов, как это делают многие франкенштейны. Вместо этого у сестер длинные роскошные черные волосы и смуглая кожа; вполне вероятно, что первая сестра была метиской по происхождению. Большую часть времени Сестры очень красивы, либо светятся жизненной силой, когда насыщаются кровью, либо излучают хищную красоту во время охоты. Однако, когда их голод остается неудовлетворенным более чем на несколько часов, Сестры превращаются в ужасных землероек, все притворство человечности уступает место длинным клыкам и животной ярости.



Подсказки для ролевых игр: Вы просыпаетесь голодными каждую ночь, и голод никогда не проходит. Только оргиастическое кормление после того, как вы сделали другого, может насытить вас, и даже это удовлетворение мимолетно. У вас есть смутные воспоминания о существовании до этого, о пытках в какой-то лаборатории, о других, которые питаются живыми, но очень трудно оставаться сосредоточенным на этом. Эти опасения — всего лишь тени перед огнем голода.

Клан: Братья по крови

Сир: Нет (искусственное Объятие)

Натура: Монстр

Маска: Монстр

Поколение: варьируется (первой сестре было 10, младшей 14)

Объятия: 1997 г.

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 1, Манипулирование 3, Внешний вид 4.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 4, Знание улиц 1.

Навыки: Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Нет

Дисциплины: Могущество 1, Сангвинус 3

Дополнения: Стадо 4, Слуги 5

Достоинства: Совесть 1, Самоконтроль 2, Мужество 5.

Мораль: Человечество 2

Сила воли: 5

БРУХА АНТИТРИБУ

ЕПИСКОП НАТАЛИО, ЭЛЬ ИНСУРГЕНТЕ

Предыстория: Наталио — один из ревностных епископов Шабаша, истинно верующий. Другие могут использовать ритуалы и истории Допотопных людей в первую очередь для обеспечения собственной власти, но Наталио полностью убежден, что Последние Ночи наконец наступили и что-то должно быть сделано. Он отчаянно хочет увидеть, как Меч Каина, наконец, оправдает свое истинное призвание — предотвратить Геенну или, по крайней мере, поглощение молодежи старшими. Наталио хорошо знает, что многие из его коллег по секте не разделяют его рвения, и он видел слишком много неудачных переворотов и гражданских войн, чтобы думать, что призыв кардиналов к единоначалию или любая подобная глупость имеет хоть какую-то надежду изменить секту. Нет, Наталио считает, что ключ к успеху — в молодых.

Новорожденные и вспомогательные, вероятно, станут первыми жертвами любого большого потрясения и, следовательно, являются более восприимчивой аудиторией. Что еще более важно, поскольку те, кто лучше их, часто рассматривают их как нечто вроде одноразового ресурса, Наталио может организовать и перевоспитать эти массы, не вызывая особых подозрений. В конце концов, оказавшись за пределами собственно города и владений светил, о молодом Шабаше существует очень мало подробной информации. С демографическим взрывом прошлого столетия Мехико превратился в кишачий котел смертных овец и молодых волков, которые существуют на периферии собственно секты. Кочевые стаи приходят и уходят, ковены распадаются и реформируются, используя ритуалы лишь эпизодически, и бесчисленные каиниты стекаются в город на ежегодную Палла Гранде. Многие бедные колонии и трущобы вокруг столицы являются terra incognita даже для большинства Шабашей.

Наталио строит свою революцию в этом разрушенном ландшафте.

Имитируя раннее развитие самого Шабаша, Наталио находит новорожденных и случайных автаркийцев и объединяет их в шабаша и стаи. Однако он не проповедует Пути Просветления или другие догмы “истинного вампиризма”. По его мнению, бесчеловечность ради бесчеловечности бессмысленна, если она никому не помогает выжить. Он использует некоторые из auctoritas ritae, особенно Vaulderie, чтобы укрепить единство среди стай, и создал несколько своих собственных ignoblis ritae.

Охваченный революционным пылом, Наталио твердо верит, что единственная часть смертного общества, на которую стоит обращать какое-либо внимание, — это популярный сектор, и он постоянно выводит практики и обряды из их поведения. К ним относятся ритуальное убийство врагов ледорубами в подражание убийству Льва Троцкого (в Мехико) и обозначение достойных жертв как представителей презираемых или почитаемых фигур из мексиканского фольклора. Любимая практика — это Объятия женщины, играющей роль Ла Малинче, ненавистной индианки, которая помогала Кортесу, которого затем отпускают, чтобы он питался избранными жертвами. Многие другие члены Шабаша считают склонность Наталио к мексиканскому национализму жалкой смертной привязанностью, но он не обращает на них внимания.

Большая сила Наталио заключается в его способности держать ухо востро и чувствовать пульс молодых стай каинитов. Через своих знакомых и сообщников он собирает массу разведанных о планах различных светил Шабаша. Например, регент показала себя слабаком, и это заставило многих старейшин секты рваться к власти. Он также знает о Голодных Сестрах и считает их угрозой своему владычеству над трущобами, но пока не знает, откуда они взялись.

Целых дюжина стай и ковенов ищут в Наталио что-то похожее на лидерство. Эль Грито де Долор, его собственный большой ковен, твердо привержен своему видению. Из остальных только троих самых преданных можно было бы по-настоящему назвать его последователями, а остальные больше похожи на попутчиков. Беспокойство по поводу прихода Геенны продолжает расти, и с каждым новорожденным, который понимает, что он будет первым, кого поглотят, Наталио получает еще одного потенциального рекрута. Одним из наиболее интересных недавних кандидатов является урод Элиза Виланова, ученица епископа Родольфо. Без его ведома Черная Рука тоже положила глаз на епископа.

У Наталио есть несколько убежищ в трущобах, которые он использует в качестве мест вербовки. Как епископ, он также имеет помещения в

общинном убежище и часто встречается там с сочувствующими стаями со всей Мексики и других владений Шабаша.

Изображение: Тело Наталио — свидетельство пройденного долгого пути. Несчастный случай с кадром в его смертные дни оставил на его лице шрамы, а правая рука искалечена, и он никогда не искал прикосновения Дьявола, чтобы исправить ущерб за столетие нежизни. Большие усы и копна черных волос придают ему вид крестьянина с севера, образ, который его выбор простой одежды нисколько не разбавляет. Иногда он носит пистолет или другое оружие, подражая повстанцам Революции, но это в основном для галочки.



Подсказки по ролевой игре: Вы единственный, кто, кажется, действительно понимает ситуацию. Серафимы и архиепископы просто насмеются и следуют своим собственным планам. Многие новорожденные грызут удила, чтобы сразиться с Камарильей или просто повеселиться, а вам остается собирать осколки. Таково бремя человека видения, мертвого или нет.

Клан: Отступники Бруха

Сир: Ева ла Прима

Натура: Выживший

Маска: Педагог

Поколение: 9-е

Объятия: 1899

Приблизительный возраст: около 30-ти

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Драка 4, Уклонение 2, Экспрессия 2, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 4, Хитрость 2.

Навыки: Огнестрельное оружие 2, Танец огня 3, Ближний бой 2, Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Академические науки 2, Исследования 1, Лингвистика 3, Оккультизм 1, Политика 3

Дисциплины: Стремительность 3, Стойкость 1, Присутствие 3, Могущество 3

Дополнения: Контакты 3, Стадо 3, Слуги 3, Ритуалы 4, Шабаш Статус 3

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 3, Мужество 4.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 6

ЛА МАЛИНЧЕ

Предыстория: у Розы была неприятная жизнь и еще более ужасная смерть. Спасаясь от нищеты и гражданской войны в Сальвадоре, она бежала в эль-Норте. Однако американские пограничники отвернулись от нее, и несколько бессовестных “койотов”, людей, которые перевозят таких беженцев, как она, через американо-мексиканскую границу, использовали ее как игрушку.

После пары лет проделок в Тихуане Розу продали за пару десятицентовиков торговцу из столицы, который решил, что она будет забавной несколько ночей, пока он будет в Баха. Она почти не плакала и напомнила ему школьницу, которая насмеялась над его мужественностью 20 лет назад, поэтому он привез ее домой в качестве сувенира. Следующие несколько месяцев она провела под обмякшим чудом в грязной квартире на Авенида Синко де Майо. Уже давно достигнув самого дна, Роза в конце концов избавилась от своего страха и поняла, что ей больше нечего терять. На следующую ночь она ударила своего похитителя отверткой в глаз.

Она бежала, сжимая в руках мирские пожитки своего мертвого похитителя: 28 американских долларов, 4000 песо, поддельный "Ролекс" и револьвер 38-го калибра с тремя пулями. Она прошла ровно шесть кварталов, прежде чем банда ватоса вышла из тени. Они улыбнулись, и один из них ударил ее по челюсти бейсбольной битой. После этого были боль, темнота и голод, в таком порядке.

Она проснулась мертвой и разозлилась до чертиков. Она была обнажена и привязана к псевдо-алтарю, сделанному из наполовину проржавевшего остова пикапа Ford начала 80-х. Какой-то каброн капал ей в рот куриной кровью, и, что еще хуже, она проглатывала жидкую кашу. Она хотела большего, и если это означало разорвать этих пендехо на куски, тем лучше. Особенно главная героиня, которая декламировала какой-то дерьмовый ритуал,

называя ее “Ла Малинче”, которую, как она смутно помнила, была какой-то местной шлюхой, продавшей ацтеков ради испанского секса. Когда ее выпустили, все, что она хотела сделать, это наброситься на собравшихся идиотов, но у них были самодельные факелы, а огонь, как она почему-то знала, ей не друг. Она побежала, а остальные гнались за ней и гнали неизвестно куда.

Толстые американцы, как это случилось. Туристический автобус, полный их. Она разорвала горло первому из них, даже не задумываясь об этом, и его кровь была намного вкуснее, чем у цыплят. Следующей была кричащая гринга в толстовке с надписью “I Heart El Paso”, за которой следовал ее блеющий ребенок. Преследовавшие ее ватосы присоединились к веселью и покрасили автобус в красный цвет от запекшейся крови. Один из них так отвлекся, что позволил ей забрать свой фонарик. Выражение его измазанного кровью лица, когда она сунула в него пылающую палку, было бесценно. Его крики были еще лучше. После этого она снова побежала, но они больше не преследовали ее.

Это было всего несколько недель назад. Большая часть прошедшего времени была потрачена на то, чтобы прятаться. Она усвоила некоторые основы нежизни: Огонь и солнечный свет совершенно нежелательны. Кровь делает ее сильной и быстрой, очень быстрой. И есть другие, подобные ей. Ла Малинч оказалась в лачугах к востоку от аэропорта, и у нее было несколько стычек с длинноволосой метисой, которая, если уж на то пошло, более кровожадна, чем она. Метиса продолжает бормотать о своих “сестрах”, и Роза пытается выяснить, где она гнездится. Может быть, ей нужна другая сестра.

Женщина, одетая во все белое и с мертвой головой, посещает Розу в ее дневных снах. Она пытается заговорить, но Роза не слышит слов. Однако она уверена, что слежка за метисом — часть плана призрака.

Ла Малинче — политическое ничтожество в Мексике, но это дает ей некоторое невольное влияние. Епископ Наталио очень хочет разобраться с ней до того, как распространится история о ее побеге из его ритуала. Другие видят в ней полезную пешку и работают над тем, чтобы вовлечь ее в свои планы.

Изображение: Широкие черты лица Ла Малинче и шоколадная кожа указывают на то, что она потомок индейцев майя, но ее платье представляет собой современное лоскутное одеяло из предметов, взятых у ее жертв. Один вечер — сарафан, на следующий — джинсы и грубая хлопчатобумажная рубашка. Она носит их как трофеи, свидетельства не только ее способности убивать, но и выживать из ночи в ночь.

Подсказки по ролевой игре: Во-первых, вы должны выжить. Это означает убийство, которое

больше не является проблемой. Но выживание начинает приобретать большее значение, чем существование от ночи к ночи. Ватосы все еще где-то там; вы их видели, а это значит, что вам нужно либо убираться, либо выяснить, где они, и убить их тоже. Вы уже достаточно побежали, так что вам нужно найти какую-нибудь помощь, начиная с сестер метисы.



Клан: Отступники Бруха

Сир: Наталио

Натруа: Выживший

Маска: бунтарь

Поколение: 10-е

Объятия: 2002 г.

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешний вид 3.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Знание улицы 2

Навыки: Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Нет

Дисциплины: Стремительность 3

Дополнения: Наставник 3 (несмотря на то, что она еще не узнала его)

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Мужество 3.

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 3

МАРИАНО ПОМПОЗО, ЧЕРНОКОЖИЙ ПЕРЕПИСЧИК

Предыстория: Большинство каинитов теряют дар речи, когда впервые сталкиваются с Чернокожим переписчиком, но мало кто принимает этих ревностных шабашников за заурядных счетчиков фасоли. Проще говоря, неофициальная перепись — это внутренняя служба сбора информации "Черной руки" в Мехико. Учитывая чрезвычайно многочисленный контингент каинитов, отслеживание стай, а тем более отдельных людей, имеет первостепенное значение для безопасности Мехико и дальнейшего существования как цитадели Шабаша. Эта простая истина вдохновила на создание переписи как средства отслеживания различных стай и одиночек, бегающих по Мехико, а также определения их лояльности и способностей, если Шабашу когда-нибудь понадобится мобилизовать своих каинитов в массовом порядке.

Когда стая появляется на Кровавом Пиру после длительного отсутствия или впервые, переписчик Шабаша может опросить их. Когда каиниты обнимают кого-то, вскоре после этого может появиться переписчик, чтобы классифицировать нового человека. Когда стая исчезает или уходит дальше, переписчик пытается выяснить, куда они ушли и когда могут вернуться. Безусловно, учитывая размеры Мехико, невозможно уследить за всеми, но будь я проклят, если перепись не разобьет череп какому-нибудь упрямому тупице, чтобы получить нужную им информацию.

Мариано Помпозо был настоящим крутым парнем в жизни. Несмотря на то, что он родился в хорошей семье, он пользовался страхом и так называемым уважением, которое люди оказывали ему как члену банды. Однако в конце концов не семья спасла его от уличной жизни, а Помпозо, который сам выбрался из нее. Мариано не хотел быть мелким бандитом или работать на картели, потому что это означало, что он всегда будет отчитываться перед боссом или застрянет, совершая мелкие преступления.

Вместо этого Помпозо учился и работал, в конце концов став независимым *los chombos*, наемным ремонтником, нанятым компаниями для решения трудовых споров и членом профсоюза. Помпозо быстро приобрел неприятную репутацию из-за своей эффективности, особенно после одного случая, когда он забрал дочь лидера лейбористов из школы и повел ее на вечерний передвижной карнавал. Девочка не пострадала, но послание ее родителям было достаточно ясным: "Я мог бы убить ее так же легко".

В отличие от других лос-чомбо, Помпозо был известен тем, что принуждал своих жертв к молчаливому согласию, превращал запугивание в тонкое искусство и прибегал к сокрушительной жестокости только тогда, когда все остальное

терпело неудачу. Вот что привлекло к нему Шабаш. Его будущая мать, Мария де Зумаррага, считала, что Шабаш утратил тонкое искусство принуждения и убеждения. Свобода каким-то образом приравнивалась к грубой силе, и если Шабаш не мог избить его до полусмерти, он убегал и прятался, пока не появлялась следующая возможность. Помпозо, однако, был достаточно проницателен, чтобы распознать слабость во многих ее проявлениях, будь то физическая или эмоциональная, и извлечь из них выгоду. Вот почему Мария де Зумаррага Обняла молодого человека.

Помпозо довольно легко адаптировался к Шабашу, хотя и предпочитал свои методы методам Лопатоголовых. Мария согласилась и обучила Помпозо искусству запугивать и угрожать каинитам, не прибегая немедленно к насилию. Она научила его слабым сторонам Шабаша, от недостатков в определенных Путих Просветления до достоинств *vitae* и того, как использовать семейные связи, установленные через *Vaulderie*. Затем она отправила Помпозо учиться самому.

Как и при жизни, Помпозо оказался крутым парнем и после смерти. Как только он понял, чем потребности и приоритеты каинита отличаются от потребностей и приоритетов смертного, это упростило манипуляции, потому что потребности каинита были гораздо более интуитивными и непосредственными. Шантаж, запугивание, укусы и подставы — все это были совершенно законные инструменты в репертуаре Помпозо, но если дело доходило до насилия, что ж, тогда Помпозо был столь же способен. Забавно, но Черной Руке понравилась тактика Помпозо и он оценил его мастерство. Именно тогда ему предложили должность в отделе переписи населения... если он прошел их требования по идеологической обработке.

В течение последних нескольких лет Помпозо был самым эффективным и способным агентом переписи населения. Это неудивительно, поскольку его работа требует ловкого обращения с обнадеживающей информацией от каинитов, запоминания ошибок, с которыми он столкнулся, и не принятия отрицательного ответа. В некоторых отношениях это опасная обязанность, но мало кто из каинитов готов стать врагами Черной Руки или ее агентов. Его основное влияние опирается на Черную Руку, хотя он намеренно скрывает некоторую информацию об определенных стаях, тем самым зарабатывая их благодарность и поддержку. Зависит от того, как или когда он обратится за этой помощью, но Помпозо в настоящее время "приберегает" причитающиеся ему услуги на случай любых непредвиденных обстоятельств, которые могут возникнуть в будущем.

Помпозо по-прежнему сохраняет свою смертную резиденцию, гасиенду под вымышленным именем с современной охраной и четырьмя телохранителями-упырями. В то время

как он поддерживает свою собственность, используя свои сбережения в качестве независимого los chombos, Помпозо расширил свои финансы, шантажируя бывших клиентов и цели информацией, которую он раскрыл за эти годы. У него достаточно денег, чтобы финансировать свою гасиенду еще семь лет, прежде чем искать альтернативный денежный поток.

Изображение: У Помпозо телосложение культуриста, которое трудно скрыть, несмотря на консервативные черные костюмы, которые он носит. Он также надевает солнцезащитные очки, когда берет интервью у каинитов, выводя их из равновесия. Помпозо выглядит как непревзойденный телохранитель или агент службы безопасности, с его короткой стрижкой, чисто выбритой квадратной челюстью и непоколебимым поведением. Он также носит с собой КПК для записи своей информации и пистолет в кобуре под черной курткой. Если полиция когда-нибудь остановит его, у него также есть консульское свидетельство об огнестрельном оружии, позволяющее ему носить оружие. Все, что связано с Помпозо, остается за бортом, пока ситуация не потребует иного.



Подсказки для ролевых игр: “Мистер Замри” — так называют тебя некоторые стаи, и на то есть веские причины. Никто никогда не видел, чтобы ты терял хладнокровие, даже в драке. Твое поведение на пять градусов холоднее, чем твое мертвое сердце, но это мантия такого профессионала, как ты. Когда вы разговариваете с людьми, вы всегда изучаете их, пытаетесь выяснить их психологические слабые места. Конечно, сейчас они могут сотрудничать с вами, но это не значит, что в конце концов они не отвернутся от вас. Когда это произойдет, вам нужно знать их планы до того, как они это сделают, и вам нужен план действий на случай непредвиденных обстоятельств, чтобы нанести

им вред, прежде чем они смогут действовать. Вот почему Черная Рука использует тебя. Ваши досье на каинитов выходят за рамки простого отслеживания их перемещений. Ваши отчеты чертовски похожи на психологические профили, с пронизательными наблюдениями и изрядной долей скрытой грязи.

Клан: Отступники Бруха

Сир: Мария де Сумаррага

Натура: Конкурент

Маска: Перфекционист

Поколение: 10-е

Объятия: 1972 г.

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 3,

Эмпатия 1, Запугивание 4, Лидерство 2, Знание улиц 1, Хитрость 1

Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Безопасность 2, Скрытность 3.

Знания: Академические науки 1, Знания Черной руки 3, Компьютер 1, Расследование 3, Политика 1, Наука 1.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Могущество 3

Дополнения: Союзники 2, Членство в Черной Руке 2, Контакты 2, Наставник 1, Ресурсы 4, Слуги 4, Статус Шабаша 1

Добродетели: Убежденность 2, Инстинкт 4, Мужество 5.

Мораль: Путь Силы и Внутренний Голос 5.

Сила Воли: 8.

ГАНГРЕЛ АНТИТРИБУ

ХЕСУС АЛЬКАЛА, ЭЛЬ ЛОБО ДЕ КАНТО

Предыстория: Хесус Алькала поддерживал свою семью, играя на аккордеоне и распевая песни. Головорезу мексиканской мафии понравились его выступления, и он порекомендовал Хесуса своим коллегам, и поэтому Хесус и его группа часто играли для гангстеров. Хесус услужливо написал "наркочорридос" о своих покровителях. Он завоевал небольшую репутацию музыканта, который мог в кратчайшие сроки написать песню о ком угодно.

Его связи с бандитами привлекли внимание Венере Карбони, влиятельного музыканта-каинита, который еще при жизни общался с преступниками. Хесус напомнил Венере о себе с первых дней его жизни — и поэтому старейшина злобно решил разрушить его жизнь. Такова милость антитрибу тореадоров. Венере использовал свои сверхъестественные способности, чтобы отправить Хесуса в спираль ревности, отчаяния и ярости, кульминацией которой стало убийство музыкантом своей жены. Тореадор улыбнулся. Теперь у его коллеги-музыканта был материал для вечных песен.

Венер был не единственным каинитом, интересовавшимся Иисусом. Городской Гангрел Обнял музыканта всего за несколько часов до того, как Венер планировал сделать это сам. Хартманн Штраус, каинит из Эль-Грито-де-Долор, считал, что шабашу нужен кто-то, кто писал бы лоялистские песни протеста. Гангрел ничего не знал о манипуляциях Венера и выбрал Хесуса, потому что слышал, как тот играл в баре. Венере уничтожил Штрауса за его дерзость, но ему пришлось уехать из Мехико в месячное посольство, прежде чем он смог казнить Хесуса по-настоящему жестоко. Когда Венер вернулся, момент был упущен, и старейшина на время отложил месть.

Хесус оправдал все надежды Штрауса. Новичкам Шабаша нравятся его вампирокорриды об охоте на люпинов, убийствах старейшин Камарильи, мономахии и фестивалях сект. Музыкант стал величайшим пропагандистом лоялистов: его песни восхваляют суровую независимость лоялистских стай и высмеивают старейшин, которые пытаются навязать дисциплину Шабашу. Хесус может спеть песню на Кровавом пиру или танце огня, и в течение месяца половина Шабаша в Мехико услышит эту песню и споет ее сама. Сатирическая песня Иисуса может привести к кратковременной потере престижа другого каинита.

Музыкант разыскал трех коллег из тех времен, когда он был жив, и навязал им кровные узлы, чтобы у него была подходящая группа для сопровождения его песен. Эта группа называет себя Los Lobos de Santo — Волки Песни. Упыри снимают квартиры в Баррио-де-Тепито, в то время как Хесус ночует в коммунальном убежище Эль-Грито-де-Долор. Хесус и его группа часто тусуются на площади Гарибальди, где шабашиты могут нанять их для ночного развлечения. Смертные также нанимают Лос Лобос де Канто. Хесус сохраняет свои связи с мексиканской мафией и время от времени участвует в бандитских разборках. Он много слышит о том, кто чем занимается в преступном мире города.

Хесус хранит один большой секрет от остальных жителей Эль-Грито-де-Долор. Он потерял след своего маленького сына и дочерей

во время своей идеологической обработки Шабаша. Несмотря на то, что Хесус говорит об отказе от смертных связей, он беспокоится о том, что случилось с его детьми, которые сейчас были бы подростками. Он ищет их через свои связи в бандитских кругах. Если он найдет их, то планирует найти им новый дом у преуспевающего наркоторговца. При необходимости он наложит на дилера кровные узлы, чтобы заставить его согласиться. Такая забота о смертных родственниках может повредить престижу самого Хесуса в Эль-Грито-де-Долор, если об этом станет известно. Это также дало бы другим каинитам мощную власть над Иисусом, если бы они смогли первыми найти его детей.

Изображение: Хесус — высокий, жилистый мужчина со смуглой кожей, черными волосами и усами, а также вытянутым лицом гончей собаки. Он бросает вызов стереотипу Шабаша о гангрельском антитрибу, одеваясь в нарядную униформу мариачи с начищенными до зеркального блеска ботинками. Он носит солнцезащитные очки, чтобы скрыть свои бледно-зеленые волчьи глаза, в то время как сомбреро и тщательно завитые и напомаженные волосы скрывают собачьи кончики ушей. Он играет на гитаре и использует свою сверхъестественную скорость, чтобы выбирать с удивительной ловкостью.



Подсказки для ролевых игр: Улыбайтесь и давайте людям то, что они хотят. Ухаживающие пары, торговцы наркотиками или кровососущие монстры — вам все равно — просто клиенты, которые хотят развлечения, которым вы должны угодить, чтобы получить свой гонорар. Вы видите бедных, и вы видите, что происходит с Шабашниками, у которых слишком много врагов и слишком мало друзей. Не позволяйте этому случиться с вами — или с вашими детьми, если только вы сможете их найти!

Клан: Отступники Гангрелов (Город)

Сир: Хартманн Штраус

Натура: Конформист

Маска: Галантное

Поколение: 13-е

Объятия: 1995 г.

Видимый возраст: 33 года

Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 2, Выражение 2, Знание улиц 3

Навыки: Ремесла 2, Огнестрельное оружие 2, Этикет 2, Исполнение 3, Профессиональное мастерство (мариачи) 4, Выживание 1

Знания: Финансы 1, Знание Шабаша 2, Знание преступного мира 2.

Дисциплины: Стремительность 2, Изменчивость 2, Присутствие 1

Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 2, Статус Шабаша 1

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 3, Мужество 2.

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 4

ПРЕДВЕСТНИКИ ЧЕРЕПОВ

ЛА ВИУДА БЛАНКА (БЕЛАЯ ВДОВА)

Предыстория: Столетия назад существовала жизнь и одержимость, ужасная жажда постичь тайны Вселенной, скрытые от человека. От языческих ведьм, прячущихся под видом прачек и священников, нуждающихся в физическом удовлетворении, женщина, которая станет Белой Вдовой, узнала несколько тайных истин скрытого мира. Однажды холодной ночью она увидела, как дух ее мужа покинул его больное тело, и легла рядом с остывающим трупом, чтобы узнать его тайны. Через некоторое время после этого появилась Кровь, а вместе с ней и совершенно другой голод. Затем, не так много позже, ее затащило в разоренные земли мертвых. Мелкие тайны призраков и разложения, которые она так хотела понять, наконец-то были раскрыты, но они побледнели перед великой бурей там. Здесь была смерть в ее самой примитивной форме — не тихий покой, не награда или наказание за жизненные поступки, не состояние высшего бытия, а окончательный конец всему сущему.

Бесчисленные годы спустя шторм унес ее обратно на берега живых. Со звуком

разрываемой кожи и плачем матерей пелена между землями разорвалась, и Белая Вдова выскользнула наружу. Ее девичья вера давно испарилась, но в тот момент она знала, что у Бога есть чувство иронии. Иначе зачем мертвым выплевывать ее в родильное отделение? Зачем еще было бы выкладывать свежую кровь младенцев, чтобы утолить ее голод? Ее кожа, пепельно-белая и морщинистая от суровых прогулок среди теней, на сладкую секунду вспыхнула, когда горячая кровь первого младенца коснулась ее губ. Крики детей, матерей, медсестер и других людей были подобны сладкой музыке для ее сухих и потрескавшихся ушей. Но голод никогда не прекращался.

Она брела, спотыкаясь, сквозь ночь, прячась в тенях, надеясь вопреки всему обрести хоть какой-то покой. В полубреду, ошеломленная какофонией незнакомого города, она обнаружила, что ее влечет к месту археологических раскопок в центре этого современного мегаполиса, Темпло Майор. Там она рухнула перед резной стеной из черепов, надеясь вопреки всему, что они приведут ее обратно в земли мертвых. Именно там ее нашел колдун Эстебан дель Агуа и Тьерра. Он приютил ее и принес ей кровь — кровь младенцев, которую она теперь находила самой сладкой, — и познакомил ее с Последними Ночами. Он помог ей собрать воедино не только реалии современной жизни и нежизни, но и реальность надвигающейся Геенны. То, что было просто мифами в ее первые ночи, теперь стало правдой, и реальность ее нынешней ситуации была ясна: смерть приближалась в беспрецедентных масштабах, и она была здесь, чтобы засвидетельствовать это. Эта вера и обстоятельства ее обнаружения перед стеной черепов, известной как цомпантли, помогли окрестить ее родословную как Предвестницу Черепов.

С тех пор она и Цимисхи Эстебан сблизилась, объединившись в стаю из двух человек с помощью ритуала, который он называет Волдери. В 2000 году они объединились, чтобы раскрыть храм исчезнувшей антирибы Тремер Елены Васкес, что открыло им огромное количество тауматургических исследований и других секретов. Интересы Эстебана заключаются во власти перед лицом апокалипсиса, и она рада помочь ему в этом, несмотря на тщетность такого гамбита. В конце концов, все встретит смерть.

Ла Виуда Бланка гнездится в часовне, которая когда-то приютила тремерскую антирибу Елену Васкес. По сути, это серия подземных хранилищ под джентльменским клубом в теокалли, церковь представляет собой лабиринт библиотек и лабораторий, столов для вскрытия и заводов по перегонке крови. Вдова преобразовала большую часть помещения в соответствии со своими потребностями в морге, в том числе открыла

собственное цомпантли, сделанное из черепов ее младенцев-жертв.

Одна из величайших неживых оккультистов Мексики, Белая Вдова посвящена во многие тайные тайны. Наиболее критические замечания исходят из ее анализа исследований Елены Васкес, блестящего тауматурга, одержимого Концом Времен. Сама колдунья, похоже, была убеждена, что работает над предотвращением или предотвращением Геенны, но вдова подозревает, что Елена была обманута. Вполне возможно, что ее эксперименты были частью подготовки к этим Последним Ночам.

Как видный Предвестник Черепов в эпицентре секты, Белая Вдова имеет значительное влияние в оккультных кругах Шабаша. С тех пор, как она и Эстебан открыли тауматургические библиотеки Васкеса, они оба также получили теневую поддержку нескольких колдунов Старого Света. Говорят, что Unge также внимательно следит за их исследованиями, хотя у двух Предвестников разные планы. Все это внимание в сочетании с тем фактом, что она предпочитает не играть в политические игры, означает, что вдова получила разрешение от кардиналов и серафимов продолжить свои исследования. Неизвестная им, она также вербует множество новорожденных, которые, по ее мнению, сыграют определенную роль в грядущем апокалипсисе.



Изображение: Как и все лазаренцы, Ла Виуда Бланка представляет собой высохшие останки каинита. Семьдесят фунтов высохшей бледной кожи, свисающей с жилистого скелета из древних костей, — на нее страшно смотреть. Она одевается в длинные белые одежды и надевает капюшон на свое искаженное лицо, так что она больше всего похожа на мрачного жнеца в свою брачную ночь. Глаза чернее смолы и пасть с острыми, как иглы, клыками — это все, что видят ее жертвы, когда она кормится.

Подсказки по ролевой игре: Ваши ночи проходят в этом какофоническом мире ярких огней и изрыгающей индустрии, но вы помните столетия в землях мертвых. Там бушует ужасная буря, и она только усиливается. Вы убеждены, что это только вопрос времени, прежде чем он поглотит жизнь и нежизнь целиком. Секрет в том, чтобы быть готовым получить окончательное озарение до того, как все будет поглощено. Вы планируете быть в центре внимания, когда конец действительно наступит, даже если это означает, что вам придется помогать ему.

Клан: Предвестник Черепов

Сир: неизвестен

Натура: Судья

Маска: Дальновидный

Поколение: 8-е

Объятия: неизвестно

Видимый возраст: неопределенный

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 1, Хитрость 3.

Навыки: Знание животных 1, Ремесла 3, Этикет 2, Ближний бой 1, Исполнение 1, Скрытность 4, Выживание 2.

Знания: Академические науки 4, Исследования 4, Право 2, Лингвистика 4, Медицина 3, Оккультизм 5, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 4, Стойкость 2, Некромантия 5, Затемнение 2.

Пути Некромантии: Путь Мортуса 5 (основной), Путь Пепла 5, Путь Костя 3

Дополнения: Ритуалы 2, Статус Шабаша 3

Добродетели: Убежденность 4, Самоконтроль 3, Мужество 3.

Мораль: Путь смерти и души 7.

Сила воли: 6.

Достоинства/недостатки: Исключение добычи (Белая Вдова питается только детьми и младенцами).

НАРКОКОРРИДОС

Коридоры — это мексиканские баллады, часто сопровождаемые гитарой, аккордеоном, трубой или другой музыкой, с ритмом вальса или польки. Любой народный герой или текущее событие становятся предметом репортажей. Баллады о наркоторговцах появились в 1970-х годах, если не раньше. Мексиканская беднота восхищается контрабандистами наркотиков как людьми из своего класса, которые разбогатели

благодаря смелости, хитрости и неповиновению правительству — и которые разбазаривают свои деньги, среди прочего, платя музыкантам за написание баллад о них. Наркокорридо наиболее популярны на северо-западе Мексики, вдоль основного маршрута доставки наркотиков в Соединенные Штаты, но этот жанр распространился по всей стране и даже в Эль-Норте.

МАЛКАВИАН АНТИТРИБУ

ЕПИСКОП РОДОЛЬФО, СВИДЕТЕЛЬ КОНЦА ВРЕМЕН

6-е поколение, дитя Трифозы

Натура: Гуру

Маска: Девиантное

Возраст: около 150 г. н.э.

Видимый возраст: около 50 лет

Это было долгое ожидание древнего Урода, известного в эти ночи как епископ Родольфо. Родившийся среди финикийских торговцев и посвященный в тайные культы среди них, он встретился лицом к лицу со своим божеством в лице Мафусаила Трифоса, неживого оракула несравненной мощи. Он служил помощником и вестником своего отца, путешествуя по древнему миру, чтобы донести до нее страшные предупреждения о гибели и разрушении. К сожалению, Бруха из Карфагена не прислушался к его предостережениям. Как и Вентру из Рима некоторое время спустя.

По мере того как его собственные способности к предсказаниям росли, он и Трифоса делились своими прозрениями. По мере того, как они это делали, между чайлдом и отцом медленно росла трещина. Старший Малкавиан верил, что, будучи существами, далекими от жизни и смерти, они находятся в уникальном положении, чтобы переписать судьбу — предотвратить или спровоцировать великие катастрофы по своему усмотрению. Младший каинит был более фаталистичен, веря, что великий катаклизм (то, что некоторые называют Геенной) в конечном итоге поглотит всех и вся. По его мнению, лучшее, что можно было сделать, — это определить свое собственное место в еще большем опустошении.

То, что начиналось как философский спор, превратилось в недоверие, гнев и, в конечном счете, в откровенную враждебность, даже ненависть. Ко времени так называемой Войны принцев он овладел искусством принимать другие обличья и растворился в хаосе Европы. Некоторое время он провел с группами римских инконну, даже представляя их интересы с некоторыми византийскими соплеменниками, но вскоре устал от их колебаний между мстостью за

конец их имперского расцвета и бесконечным разглядыванием пупка.

Во время Восстания Анархов он переходил от личности к личности, формируя часть хаоса, но просто наблюдая за большей его частью. Это был Стивен Кентский, который вместе с Бруджей Тайлером въехал в замок Хардестафт. Он был Мелхисом с Крита, слугой Мафусаила Унмады на Терновом съезде. Формирование Камарильи и последующее рождение Шабаша имели для него относительно небольшое значение, пока в дело не вмешался его отец. Вместе с некоторыми из своих братьев-древних она согласилась отказать своему клану в праве крови на проклятие Деменции ради стабильности Камарильи. Это была еще одна тщетная попытка предотвратить неизбежное, которая лишила большую часть клана способности определять свою собственную судьбу. В это мгновение он стал Шабашем и погрузился в процесс поддержания жизнедеятельности Деменции.

Он играл с властью в новой секте, служа предполагаемым архиепископом Афин под именем Георгий Красный в 18 веке, но это было не что иное, как отвлекающий маневр. Его интересовали те, кто хотел научиться искусству Деменции, поэтому Джордж исчез, а простой Родольфо прибыл в Мексику в 1848 году. Считавшийся малозначительным юным Чудаком, Родольфо в основном оставался один. Он культивировал отталкивающие личные привычки, включающие целенаправленное поглощение различных продуктов питания, которые его немедленно рвало, чтобы усилить его ауру как каинита, достойного игнорирования.

После 50 лет изоляции (прерываемой случайными вспышками сектантской войны) Родольфо понял, что для продвижения в изучении Дисциплины ему понадобятся ученики и помощники, люди, которые понимают его усилия и могут дать дополнительные идеи. На протяжении всего двадцатого века он возглавлял неформальный симпозиум сумасшедших, на который съезжались студенты, коллеги и соперники со всего мира, чтобы обсудить, бросить вызов и поучиться.

В разгар великой Палла-Гранде 1949 года он провел эксперимент по изучению последствий распространения слабоумия. Он и его помощники распространили безумие каинитов на смертное население города, и это вызвало ночь беспорядков и разврата, не похожую ни на одну из виденных до этого момента. Говорят, что Горатрикс потребовала голову Родольфо за “шалость”, которая разрушила тауматургическую работу. Регент, однако, провозгласил тост за Малкавиана за его “артистизм” и возвел его в сан епископа. Родольфо рассматривал результаты как подтверждение того, что, как только Деменция выйдет за пределы, установленные для нее Трифосой и ее союзниками из Камарильи, события выйдут из-под контроля каинитов.

В 1997 году епископ почувствовал, что узел в Сети Безумия ослабел, и наблюдал, как его собственные ученики уезжают в города Камарильи, чтобы одарить своих отчужденных соплеменников Деменцией. Родольфо приготовился к неизбежному — без структуры, обеспечиваемой учителями или культами, возвращение Дисциплины в тело клана могло привести только к опустошению. Два года спустя, во время Недели кошмаров, он увидел, как сбываются его предсказания о гибели, и откинулся назад, чтобы посмотреть конец.

Но конец не наступил. Вместо того, чтобы поглотить мир, единственный поднявшийся Допотопный пал, даже не полностью уничтожив свой собственный клан. Родольфо также получил сообщения о том, что Сумасшедшие Камарильи очень хорошо восприняли возвращение своего первородства. Он подозревает, что Трифоса и ее союзники имеют к этому какое-то отношение, но с какой целью, он пока не уверен. Как бы то ни было, такой поворот событий пробудил надежду в монстре, который не испытывал ее уже много веков. Его соплеменники снова могут вершить свои судьбы, и, возможно — только возможно — апокалипсис можно предотвратить.

Все это привело Родольфо к бурной деятельности в Мексике, сосредоточенной на выявлении признаков Последних ночей. Он вернулся к своим оракульским способам, стремясь предсказать знамения Конца Времен, чтобы он мог вмешаться. Это означало установление связей с различными другими оккультистами и пророками Геенны, так называемыми Хечичерос дель Теокалли, и поиск других Уродов, одаренных в искусстве пророчества.

В прошлом году перебежчица из Камарильи по имени Элиза Вилланова пришла к нему за наставлениями. Она оказалась способной ученицей и помощницей пророка. Вместе они взяли на себя задачу восстановления некоторых из наиболее малоизвестных применений Деменции, которые когда-то использовались прорицателями древних малкавийских орденов, уничтоженных во время Восстания Анархов.

Он видел несколько признаков того, что его собственный диаблери близок, возможно, от рук Элизы. Он пока не уверен, какую роль, если таковая имеется, это играет в более широком ходе Последних ночей, но принял меры предосторожности, изолировав своего ученика от его более кровавых задач. К ним относятся, в последнее время, изучение и устранение отклоняющихся от нормы кайнитов, которые являются отличительными чертами так называемого Времени Тонкой Крови. Он уже уничтожил множество щенков в 14-м и 15-м поколениях и теперь преследует слухи о стае диких кайтиффов в восточных трущобах. Несколько недавних предсказаний указывают на выводок вампирских “сестер”, играющих важную роль, возможно, путем устранения

Шабаша, который мог бы помочь победить допотопных.

ЭЛИЗА ВИЛЛАНОВА, ИСКАТЕЛЬНИЦА

Предыстория: Элиза была просто еще одним из прекрасных монстров Камарильи Атланты до 1997 года. Затем, словно шип, вонзенный прямо в ее мозг, безумие вернулось. Конечно, она слышала перешептывания о том, что когда-то давно мании, которые преследовали кровь ее клана, были заразными, что малкавийские оракулы и ведьмы могли одним взглядом превратить живых и неживых королей в пускающих слюни сумасшедших. Однако она никогда по-настоящему не верила, точно так же, как никогда не верила в банальные истории о Каине и Авеле, о Ноде и Втором Городе. Все это было так много бездоказательной чуши, чтобы напугать доверчивых слабаков.

А потом все это сбылось. Член клана приезжал в Элизиум из того или иного города, чтобы представиться. Он посмотрел на Элизу, улыбнулся один раз, и ее мир взорвался. Способность вызывать безумие, утраченное искусство клана, бурлила в ее крови. На мгновение она ощутила всю полноту того, что она узнала как Сеть Безумия, эфемерную связь между всеми малкавианами. В нем она видела проблески других мест и других времен, недалекой ночи, когда древние восстанут, чтобы покормить своих детенышей. В ту долю секунды связь Элизы с паутиной исчезла, но она вспомнила свое собственное пророчество о Геенне, и это разрушило всю ее веру в пути Камарильи.

В течение следующих нескольких лет Элиза чувствовала, как семя Помешательства прорастает, но удручающе медленно. Если она хотела быть готовой к Последним Ночам, которые, как она знала, должны были наступить, она должна была знать больше. Соплеменник, который заразил — нет, освободил — ее, исчез. Она сводила с ума смертного за смертным своими экспериментами, и это приносило ей очень мало пользы.

Наконец, в 1999 году Шабаш захватил Атланту. Многие местные жители были в ужасе, некоторые погибли, большинство бежали. Она вступила в армию. Антитрибу, казалось, никогда не теряла дара Помешательства, и она должна была знать все его секреты. Когда какой-то тупоголовый загнал ее в угол, она лишила разум Шабаша его соответствующих воспоминаний и заняла свое место среди массового канонического корма. В течение нескольких месяцев это была дикая поездка, когда стаи Sabbath бесчинствовали вверх и вниз по Восточному побережью США.

К тому времени, когда какой-то мелкий священник сказал Элизе, что она заслужила право стать Истинным Шабашем, она была более

чем готова к Ритуалам Сотворения. Увидев, как она выслеживает отступника из Камарильи (когда-то давным-давно, товарища Элизы по кружку), тот же священник приложил пылающее клеймо ко лбу Элизы и назвал ее полноправным членом Меча Каина. Этот титул мало что значил для нее, но свобода действий, которую он ей давал, значила. Чтобы понять свое видение грядущего апокалипсиса, Элизе нужно было отточить свои навыки в Деменции, а это означало найти наставника. Поиски привели ее в Мексику.

Она прибыла на автовокзал Терминал Норте через два года после нападения Шабаша на Атланту. Один из бесчисленных городских бездомных, шаркая, прошел мимо и улыбнулся ей той же улыбкой, которая заразила ее. Она последовала за испачканным мужчиной, и он привел ее в особняк колониальной эпохи в Зоне Роза. Там, среди иссохших трупов семьи, которая по закону владела зданием, она обнаружила тучного вампира, запикивающего в пасть холодную кашу из свернувшейся крови и пюре из тараканов. Он хрюкнул, выплюнул сок жука в серебряную плевательницу и сказал: “А, ты здесь. Наконец-то.”

Вскоре она узнала, что это был епископ Родольфо, и он ждал ее. Он сделал ее своей ученицей и начал обучать ее Деменции и теневой истории Шабаша малкавиан. Она научилась видеть узоры и предсказания в брызгах крови и танце пламени, смотреть тем, что Родольфо называл “Глазами Хаоса”. Она узнала о древних мистических культах, которые когда-то объединяли клан, и о Сети Безумия, которая все еще связывала их вместе. Используя его, она затронула умы сумасшедших по всей Мексике и даже — в пьянящий момент — одного сумасшедшего в Гданьске и еще одного в Монтевидео. С помощью епископа она встретила других людей, обеспокоенных наступлением Конца Времен, и поделилась с ними кровью.

Однако изучение и пророчество не могут предотвратить катастрофу. Элиза знает, что Геенна грядет, и она полна решимости быть готовой к битве. Родольфо и лазарен Виуда Бланка (его самый влиятельный союзник) скорее очарованы, чем обеспокоены приближающимся концом, и поэтому вряд ли станут полезными союзниками, когда придет время. Элизе не совсем удобно добавлять в свое резюме еще больше предательств, но у нее нет особого выбора.

У Элизы безупречно чистые апартаменты в каретном сарае особняка епископа Родольфо. Она не допускает ни капли пыли, крови и грязи, которыми он наслаждается, и часто меняет всю свою одежду после посещения своего наставника. Будучи относительно новичком, Элиза не имеет прямого влияния в Мексике. Однако ее связь с Родольфо и оккультистами, известными как Los Hechiceros del Teocalli, придает ей определенный престиж.

Без ведома своего наставника и товарищей по ковену Элиза ищет союзников за пределами круга оккультистов Конца Времен. Грубый Наталио — самый многообещающий кандидат. Будучи в некотором роде хулиганом, он понимает, на что поставлены ставки, и очень опасается самодовольства. Элиза также провела несколько бесед с Хранителем Доном Поланко, который, похоже, обеспокоен гнилью в самой основе Шабаша.

Образ: В отличие от своей наставницы, Элиза придирчива к своей внешности и обладает холодной, резкой красотой. Ее кожа идеально жемчужного цвета, что позволяет ее каштановым волосам и ярко-голубым глазам выделяться резким рельефом. Она одевается по случаю, но всегда серьезно: строгие костюмы и коктейльные платья, а не повседневная одежда. В ее гардеробе преобладают белые и черные цвета, и он идеально скроен.



Подсказки по ролевой игре: Закройте глаза, и вы увидите тот ужасающий образ древних, восстающих, чтобы поглотить вас и вам подобных. Это видение — то, что руководило вами в течение последних пяти лет, заставляя вас отказываться от старых путей, предавать старых соотечественников и жертвовать частичкой за частичкой своей души. Однако, если это цена выживания, вы охотно заплатите ее. Если Родольфо должен быть добавлен к списку, так тому и быть.

Клан: Отступники Малкавиан

Сир: Ребекка Белмонт

Натура: Выживший

Маска: Перфекционист

Поколение: 10-е

Объятия: 1912

Приблизительный возраст: около 20 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешний вид 3.
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.
Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 2.
Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Скрытность 2, Выживание 2
Знания: Академические науки 3, Финансы 1, Исследования 3, Лингвистика 3, Оккультизм 3
Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Помешательство 4.
Дополнения: Наставник 4, Ритуалы 1
Достоинства: Совесть 2, Самоконтроль 4, Мужество 4.
Мораль: Человечество 4
Сила воли: 6

ГЕНЕРАЛ ПЕРФИДИО ДИОС, НАСМЕШНИК

Предыстория: В 1890-х годах генерал Порфирио Диас был на пике своей власти, и высмеивать его было небезопасно. Это не помешало Андресу де Ходжето, аспиранту политологии со вкусом к комедии, использовать образ “генерала Перфидио”, чтобы высмеять кумовство и репрессии режима Диаса. Полиция регулярно арестовывала Андреса за мелкие, мнимые нарушения закона, и университет исключил его. Андрес ответил еще более резкой сатирой. В конце концов банда полицейских схватила Андреса на улице, избивала его и оставила в переулке со сломанными несколькими костями.

Именно тогда его отец заметил Андреса. Молодой сатирик, одетый в свой усыпанный медальонами сюртук “Генерал Перфидио”, смутно напомнил Диего Диего его смертного отца, которого он поглотил в своих собственных объятиях. Диего Диего чувствовал, что он каким-то образом исправил это преступление, спасая Андреса, питая его жизненной силой, пока он не выздоровел, а затем Обнял его.

Смертельное избиение, смертельная смерть и кровь Малкава повредили рассудок Андреса, а Ритуалы Сотворения отправили его в полномасштабное безумие малкавийского антитрибу. Андрес полностью отказался от своего прежнего “я”. Он стал генералом Вероломным Диосом, предателем всех законов Божьих и человеческих.

На протяжении десятилетий генерал Перфидио отличался своим мастерством сатиры, уличного театра и политического саботажа. Малкавианское антитрибу впервые развязало войну с режимом Диаса в составе одного каинита. Его методы варьировались от подделки

странных и противоречивых правительственных директив до убийства и расчленения бюрократов. Когда началась Мексиканская революция, Перфидио решил, что он удовлетворен, и обратил свое внимание на Камарилью. Еще одно десятилетие “революционной деятельности” против принцев Камарильи принесло Перфидио лидерство в стае. После очередного сражения с Джихадам еще через 20 лет Перфидио и его стая обосновались в Мехико, чтобы обучать следующее поколение воинов. Стая Перфидио выросла в большой ковен, Институциональную Деволуционную партию, а сам генерал получил повышение до епископа.

Генерал Перфидио пользуется репутацией одного из самых молодых мастеров Саббата по политической подрывной деятельности. Он провел систематическое исследование того, как правительства рушатся из-за некомпетентности и гражданской войны, и консультирует другие стаи в том, как политически атаковать принцев Камарильи. Перфидио утверждает, что вторжение в удерживаемый камарильей город с оружием наперевес должно быть последней стадией Джихада, когда “Сородичи” города настолько раздроблены подозрениями, недовольством и личными амбициями, что не могут организовать осмысленную оборону. Коалиции Шабаша, которые нанимают генерала в качестве своего политического консультанта, чаще всего выигрывают свои джихады.

Генералу не хватает ранга, чтобы обладать реальной властью в политике Шабаша Мехико, но довольно много новичков прислушиваются к нему. Перфидио выдвигает свои риторические тезисы с помощью фарса и сатиры: он оставляет свою аудиторию смеющейся с презрением над Камарильей и ее обманщиками и уверенной в победе над допотопными.

Однако не все идеи Перфидио находят широкое признание. В течение 30 лет Генерал предупреждал о зависимости секты от ревенантов и утверждал, что Шабаш не должен пренебрегать тем, чтобы пачкать свои когти бизнесом и политикой. Приспешники Допотопных используют эти инструменты; Шабаш должен забрать эти инструменты и использовать их в своих собственных целях. Он воплощает свои слова в жизнь с помощью инвестиций в бизнес.

Перфидио также вмешивается в городскую политику, чтобы защитить общественные убежища или просто сохранить практику, уничтожив второстепенное министерство. Каиниты, которые прислушиваются к его политическим и экономическим аргументам, соглашаются, что в словах Перфидио много смысла. С другой стороны, генерал с равной страстью утверждает, что Допотопный Вентру написал НАФТА и что люди-змеи из Полой Земли проникают в Институциональную революционную партию. Склонность Перфидио

видеть во всем заговорщиков подрывает его доверие к некоторым каинитам.



Изображение: У генерала Перфидио пышные бакенбарды и усы, как у его тезки генерала Порфирио Диаса, но он моложавый мужчина с каштановыми волосами. Он носит черную бархатную шинель, украшенную золотым галуном и бижутерными медалями, в пародии на латинского генералиссимуса. Генерал может ловко имитировать напыщенное красноречие политика старых времен или излагать аргументы с логикой и точностью профессора. Он часто комично имитирует других известных шабашитов, когда критикует их позиции.

Советы по ролевой игре: Заставьте других смеяться, чтобы они выслушали остальное из того, что вы говорите, — ту часть, которая имеет значение. Ты почувствовал, как рука тирании ломает тебе кости. Как ты можешь не сопротивляться? Но есть так много тиранов — слои и слои из них, возвращающиеся к... кому? Допотопные, конечно, но и другие силы тоже. Валяй дурака, когда нужно, но ты должен предупредить их. Они должны знать. Им нужны инструменты для борьбы, инструменты, которые вы можете им дать, инструменты политики и экономики. Разве Нью-Йорк не показал, что ты был прав? Упс, слишком интенсивно — подражайте епископу Наталио, призывающему массы к революции. Заставь остальных смеяться...

Клан: Отступник Малкавиан

Сир: Диего Диего

Натура: Архитектор

Маска: Трикстер

Поколение: 11-е

Объятия: 1900 г.

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Эмпатия 2, Экспрессия 3, Инструкция 2, Лидерство 1, Знание улиц 2, Хитрость 3

Навыки: Огнестрельное оружие 1, Представление 3, Профессиональное мастерство (комедия) 2, Скрытность 1.

Знания: Академические науки 2, Экономика 2, Экспертные знания (теория заговора) 3, Право 2, Оккультизм 1, Политика 4, Знание Шабаша 3

Дисциплины: Прорицание 4, Помешательство 3, Затемнение 3.

Дополнения: Влияние 2, Ресурсы 3, Статус Шабаша 3

Достоинства: Совесть 2, Самоконтроль 2, Мужество 4.

Мораль: Человечность 2

Сила воли: 4

АНТИТРИБУ НОСФЕРАТУ

ТЕРЕСИТА, КРЕСТНАЯ МАТЬ ПРОКЛЯТЫХ

Предыстория: Женщина-Подонок по имени Тересита не признает никакой фамилии и не говорит о своем смертном прошлом. Она говорит, что ее истинное существование началось, когда Ящерица Герхардт забрала ее из жизни, событие, которое она называет улучшением во всех отношениях, кроме одного: Герхардт принадлежал к Камарилье. Он был архонтом, и он использовал Терезиту в качестве своей помощницы... одноразовой помощницы, он дал ей знать. Он обнял ее только потому, что ему нужен был кто-то маленький, чтобы пройти по узким трубам. Если она хочет выжить, ей придется очень много работать, чтобы угодить ему и его хозяину и избежать внимания Сородичей, на которых они охотились.

Тересита действительно очень много работала, и Герхардт никогда не находил предлога, чтобы принудить ее к кровным узам. Спустя несколько десятилетий он оказал своему помощнику-карлику определенное доверие. Он понял свою глупость, когда Тересита привела стаю Шабаша в их убежище.

Вступление в Шабаш означало дальнейшие десятилетия напряженной работы, чтобы завоевать доверие. Со временем Тересита не только заслужила место в Черной Руке, но и стала доминионом. Она завоевала большое уважение за свои хитроумные планы по проникновению агентов "Черной руки" в города, контролируемые Камарильей. Когда в Мехико нет серафима,

Тересита является высокопоставленным членом Черной Руки в городе. Она регулярно общается с присками, архиепископами и кардиналами. Она имеет дело с внешними подрядчиками, такими как Каридад де Флорес и Эфраин Сортано. Шабаш доверяет крошечному доминиону великое множество секретов.

С тех пор как древний ассамский серафим Ишим ур-Баал покинул Шабаш, Черной Руке понадобился новый серафим. Тересита лоббирует это место. Разве она недостаточно раз проявила себя как стратег и в полевых условиях? Во время посещения ритуала она вслух задается вопросом, намеревается ли “эгалитарный” Шабаш, чтобы у Черной Руки был стеклянный потолок для женщин-каинитов или для Носферату. Назначение нового серафима остается довольно низким пунктом повестки дня Консистории. Однако сплетники Шабаша говорят, что Тересита является главным претендентом на этот пост, хотя бы потому, что она проводит в Мехико больше времени, чем любой из старых и предположительно более сильных доминионов.

Тересита тщательно скрывает, что у нее все еще есть дистанционный контакт с информационной сетью носферату, включая доступ к Шрекнету. С помощью подкованных в компьютерах членов Черной руки она создала довольно подробный онлайн-образ анарха Носферату в Лос-Анджелесе. Под этим именем она собирает клановые сплетни и обменивается информацией о Шабаше, которого она недолюбливает, в обмен на информацию о сородичах Камарильи. Она никогда не предавала Шабаш более высокого ранга, чем проток, и может представить правдоподобные доказательства того, что каждая жертва каким-то образом провалила или предала Шабаш. Тем не менее, это откровение уничтожило бы все шансы Терезиты стать серафимом.

Изображение: Тересита имеет рост 3 фута 8 дюймов, стройную фигуру. Она одевается в пышные нижние юбки с большим количеством кружев. Кружевной чепчик на ее голове скрывает несколько пучков коротких седых волос. Как и у ее давно уничтоженного отца, чешуйки и бородавки покрывают большую часть пятнистой синеватой кожи Терезиты.

Подсказки по ролевой игре: Вы не сердитесь, вы очень разочарованы, и ваши выговоры не означают, что вы меньше любите ребенка, находящегося на вашем попечении. (По сравнению с тобой, большинство шабашников — дети.) Попросите их рассказать вам о своих проблемах и скажите им, как вы будете гордиться ими после того, как они сокрушат своих врагов и врагов Шабаша. Когда один из ваших солдат или кадетов Черной Руки проявит себя хорошо, угостите его, похитив с улицы какого-нибудь вкусного смертного ребенка. Ты ведешь себя обаятельно, как веселая няня. Вы называете новорожденных и своих Чернокожих

солдат “дорогим ребенком” (niño querido) и тому подобными ласковыми словами, когда щипаете их за щеки, приводите в порядок их одежду и раздавливаете кости любому, кто вас подводит.

Хотя “Черная рука” официально остается аполитичной, вы поддерживаете ультраконсервативную фракцию. Вы знаете, что Шабаш не может победить Камарилью без абсолютного единства, дисциплины и сильного руководства.



Клан: Отступники Носферату

Сир: Ящерица Герхардт

Натура: Шоу ползучих

Поведение: Смотритель

Поклоение: 8-е

Объятия: 1672

Видимый возраст: неприятно неопределенный

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 5.

Таланты: Драка 3, Эмпатия 2, Обучение 3, Запугивание 3, Лидерство 2, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 3, Этикет 2, Безопасность 4, Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Знание Черной Руки 4, Знание Камарильи 2, Компьютер 1, Расследование 2, Лингвистика 1 (французский), Знание Шабаша 4

Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 3, Стойкость 2, Затемнение 4, Могущество 4, Присутствие 2

Дополнения: Альтернативная личность 2, Членство в Черной руке 3, Ритуалы 2

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкт 2, Мужество 3.

Мораль: Путь Силы и Внутренний Голос 5.

Сила Воли: 6.

ИКАР, МАНЬЧЖУРСКИЙ КАНДИДАТ

Предыстория: Дуглас Портильо был носферату Атланты, когда город еще принадлежал Камарилье. На самом деле Портильо был сородичем с карточками, участвующим в ночном Джихаде в качестве информационного посредника для того, кто предложит самую высокую цену. Он был достаточно хорош, чтобы заслужить прозвище "Ломбард", как в "ломбарде секретов". Однако за несколько недель до того, как Камарилья обнаружила, что Меч Каина вонзился в ее грудь, несколько Сородичей встретили Окончательную Смерть. Камарилья начала расследование, не понимая, что кажущиеся случайными убийства были приманкой для вторжения Шабаша. Агенты сородичей под командованием шерифа и принца прочесали город, используя ауспекс, чтобы обнаружить характерные черные линии диаблери в ауре вампира. Они нашли эти разорванные паутины в ауре Портильо.

Дуглас Портильо был сбит с толку не меньше своих коллег. Он даже говорил с убежденностью в правдивости и невиновности, что заставило примогена задаться вопросом, был ли Портильо кандидатом из Маньчжурии (кто-то, кого заставили поверить в его фальшивую личность, но в моменты просветления действовал от имени врага). Именно тогда Шабаш выступил со своей инициативой. Примоген, поторопленный нападением, прорвался сквозь мысли Портильо, оставив после себя разорванные воспоминания и разорванные личности. Они надеялись, что настоящая личность Портильо имеет какое-то представление о стратегии Шабаша, но их усилия оставили его травмированным и напуганным до полусмерти. Шабаш теперь пронесся по городу подобно наводнению, не оставляя примогену времени на побег. Они приказали уничтожить Портильо, прежде чем отправиться в безопасное место, но момент замешательства позволил шпиону Шабаша призвать один из даров Каина и ускользнуть.

Портильо понял, что его воспоминания были слишком фрагментированы, чтобы быть реальными, но его настоящая личность как Висенте Луазийона была в равной степени разрушена жестокой попыткой примогена проникнуть в его секреты. Портильо больше не был уверен, какой фрагмент памяти принадлежал этому человеку, а какой на самом деле принадлежал ему. Хуже того, когда Шабаш, наконец, нашел его, их нерешительная попытка восстановить его настоящую личность потерпела неудачу. Портильо/Луазийон знали причину этого; Sabbat не чинили то, что было сломано, —

они заменили это. И снова Портильо/Луазийон исчезли, хотя Шабаш был менее озабочен поиском случайной жертвы. Они просто сообщили о нем как о жертве борьбы в Атланте и занялись охраной города.

Портильо/Луазийон понял, что теперь он стал изгоем Камарильи и недостоин внимания Шабаша. И все же его единственная надежда была на Шабаш, который в первую очередь обусловил его, и на Мехико, который казался неотъемлемой частью некоторых его воспоминаний. Поскольку он не был ни Портильо, ни Луазийоном, сломленный шпион переименовал себя в Падающего Икара и отправился на юг, туда, где, как он считал, когда-то был дом.

Икар находится в Мехико уже два года, пытаясь выяснить, кто он на самом деле. Он помнит достаточно о Шабаше, чтобы участвовать в деятельности секты, но он также сохраняет некоторые ценности Портильо, такие как поддержание Маскарада. Икару особенно неприятен жестокий характер секты, но он находит союзников в единомышленниках, таких как Джозеф О'Грейди. К сожалению, часть его существования, связанная со сбором информации, продвигается очень медленно, поскольку у него пока мало информации, с которой можно торговаться. Никто из младших каинитов не узнает его, и он боится приближаться к старшим членам секты, опасаясь их реакции, если они узнают его. По той же причине он избегает местных носферату. Что еще хуже, Икар увидел проблеск узнавания, когда столкнулся с Тереситой, и смутно помнит, что был частью Черной Руки. Однако, если это так, он затрудняется объяснить, почему у него нет их клейма на правой руке.

Икар перемещается с кладбища на кладбище, используя свою маскировку и сидя на корточках в мавзолеях и склепах без окон. Иногда, когда желание иметь настоящую постель или чистую одежду становится непреодолимым, Икар проводит пару дней, отдыхая в комплексе Эль-Кальпулли-Рохо в качестве гостя О'Грейди.

Изображение: Икар носит грязное пончо темного цвета и широкополое сомбреро, чтобы скрыть свое лицо и фигуру. В остальном у него рыба голова, уплотненная по бокам, с почти сморщенным ртом и выпученными глазами. Его почти несуществующий подбородок подчеркивает два клыка, выступающих из-под верхней губы.

Подсказки для ролевых игр: Откуда ты знаешь, кому доверять, когда твои собственные чертовы воспоминания — это разбитый парад непоследовательных событий? Вам удалось разделить многие из ваших мыслей на те, которые принадлежат Портильо, и те, которые принадлежат Луазийону. Однако, поскольку ни один из них не кажется вам более реальным, чем другой, вам удалось только выбрать и выбрать

свои предпочтения вместо того, чтобы придерживаться одной идентичности. В этом-то и проблема. Портить — это частичка вас как Луазийона, поэтому, когда придет время по-настоящему раскрыть себя, сможете ли вы уничтожить одну личность в пользу другой? Вы не знаете, но, по крайней мере, вы хотите иметь такую возможность. Надеюсь, он у вас скоро появится, потому что после контакта с Тереситой из "Черной руки" вы подозреваете, что за вами кто-то наблюдает.



Клан: Отступники Носферату

Сир: Неизвестный

Натура: Выживший

Маска: Энигма

Поколение: 8-е (видимо через дьяблери)

Объятия: Неизвестно

Видимый возраст: неопределенный

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 2, Драка 4, Уклонение 3, Эмпатия 2, Попрошайничество 1, Знание улиц 1, Хитрость 4.

Навыки: Знание животных 2, Огнестрельное оружие 2, Танец с огнем 1, Ближний бой 2, Представление 2, Безопасность 1, Скрытность 4, Выживание 3

Знания: Знание Черной Руки 2, Знание Камарильи 1, Компьютер 2, Расследование 1, Оккультизм 1. Знание Шабаша 1

Дисциплины: Анимализм 2, Стойкость 3, Затемнение 5, Могущество 4, Превращение 2.

Дополнения: Альтернативная личность 1, Контакты 1

Достоинства: Совесть 3, Самообладание 4, Мужество 4.

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 4

ПАНДЕРЫ

ФЕО РАМОС, ТАКСИСТ-КАИНИТ

Предыстория: Молодой Фео Рамос происходил из бедной семьи в Чалко. Большую часть своего времени он проводил в Международном аэропорту имени Бенито Хуареса. Он спросил богатых американских туристов, может ли он донести их сумки, найти им такси, помочь им любым возможным способом — за небольшую плату. Часть денег досталась его родителям. Остальное Фео потратил на американские журналы, музыку и одежду. Он отчаянно хотел уехать в Соединенные Штаты, где все были богаты. Он сам стал бы богатым и летал бы на реактивных самолетах с красивыми женщинами под руку....

Шабаш, который забрал Фео с улицы, ничего об этом не знал. Им просто нужно было несколько наконечников лопат, чтобы вытащить Люпина, которого они поклялись убить. Фео пережил этот план благодаря чистой удаче, инстинктивной быстроте и американским кроссовкам. Он не знает, кто из кайнитов произвел его на свет — половина стаи все равно встретила Окончательную Смерть. Предоставленный самому себе, Фео вернулся в аэропорт и вернулся к своей прежней жизни, насколько это было возможно.

Двадцать лет спустя Фео все еще ждет в терминале туристов, нуждающихся, ну, в общем, во всем. У Фео есть собственное такси, и он хвастается, что может найти что угодно и кого угодно в Мехико по самой низкой цене. Он тоже может похвастаться этим. Пока он ведет машину, Фео расспрашивает своих пассажиров о жизни в их стране. Турист, который щедро дает чаевые и с юмором отвечает на вопросы Фео, считает его лучшим таксистом и аранжировщиком, которого они когда-либо видели, хотя он может водить их только ночью. Кажется, он знает, чего они хотят, еще до того, как они заговорят.

Фео охотно флиртует с хорошенькими американками, которые иногда поддаются его щенячьему очарованию (и в результате теряют немного крови). Угрюмый или своевольный турист считает Фео менее полезным, а тот, кто путешествует в одиночку, может обнаружить, что Фео выпил его досуха и выбросил его тело в переулке трущоб.

Благодаря своему хорошо развитому ауспексу, Фео замечает многих вампиров, которые летят в

AIBJ. Он прилагает особые усилия, чтобы встретиться с иностранными каинитами. Страшилки о злобных старейшинах Камарильи и их дьявольских манипуляциях отговаривают Фео от переезда в Соединенные Штаты, но он по-прежнему любит слушать истории об Американском Шабаше. Взамен Фео проводит посетителей по временным убежищам, открытым охотничьим угодьям, культурным достопримечательностям и другим местам Шабаша. Если Фео не может организовать встречу с Шабашем, он знает кого-то, кто может.

Фео старается быть доверенным лицом каждого каинита, но он никогда не забывает, что некоторые Люди составляют лучшую компанию, чем другие. Если приезжий персонаж наживает влиятельного врага в Мехико, Фео с радостью отдаст этого персонажа в руки этого врага (хотя лично он избегает насилия). Благосклонность местного епископа имеет большее значение, чем вражда более отдаленных каинитов. Иногда это становится приятным сюрпризом для каинита, который не знал, что его враг был в городе....

Таксист-каинит спит в подвальной комнате в районе Венустиано Карранса, недалеко от аэропорта. Он вовремя платит арендную плату, поэтому его домовладелец не задает никаких вопросов. Фео связан с Эль Григо де Долор, потому что они являются самым могущественным ковенем поблизости, но еще несколько лет назад он редко посещал ритуалы.



Изображение: Фео Рамос выглядит как неуклюжий молодой человек с напыженными черными волосами, широко раскрытыми глазами, улыбкой и одеждой из модных, умеренно высококлассных американских магазинов, таких как Nordstrom. Однако большая часть этой одежды на самом деле является пиратской имитацией. Он идет в ногу с бесчисленными причудами в американской мужской одежде и украшениях. Его собеседники

почти постоянно болтают об одежде, музыке, телевидении и других легких темах, время от времени задавая наводящие вопросы, чтобы выяснить интересы и мнения другого человека. Фео кажется милым и вполне заслуживает щедрых чаевых. Все знают Фео, и, кажется, он им нравится.

Советы по ролевой игре: Вы не можете быть слишком полезными. Чего бы кто-то ни захотел, от сиамских проституток-близнецов до встречи с архиепископом (а не Шабаша), вы с готовностью сделаете все возможное, чтобы это устроить. Используйте Прорицание, чтобы читать мысли смертных и оценивать эмоции ваших друзей. Потратьте это очко Силы воли на то, чтобы услышать мысли Каинита фареса; возможно, вы найдете что-то полезное для себя или для кого-то, кому сможете понравиться. Если вы обнаружите, что с кем-то не согласны, смените тему. Если кто-то спросит о вашем прошлом, скажите что-нибудь неопределенное, а затем смените тему. Если вы кого-то продаете, улыбнитесь, скажите, что в этом не было ничего личного, и будьте благодарны, что вы все еще носите лучшие кроссовки, которые можно купить за деньги. Никогда не ввязывайтесь в драку, если вы, возможно, можете этого избежать; найдите выход из ситуации или убегайте.

Клан: Говорят, ты пандер. Разве недостаточно быть Шабашем?

Сир: Не знаю, плевать

Натура: Заговорщик

Маска: Капиталист

Поколение: 13-е

Объятия: 1977 г.

Видимый возраст: поздний подростковый возраст

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 4, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Уклонение 3, Эмпатия 4, Хобби-талант (поп-культура) 3, Знание улиц 3, Хитрость 4.

Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 1, Скрытность 1

Знания: Расследование 2, Знание местности (Мехико) 4, Городские секреты (Мехико) 4, Лингвистика 1 (английский)

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 1

Дополнения: Контакты 5, Ресурсы 1

Добродетели: Совесть 2, Самообладание 3, Мужество 3.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 3

ЗАЗУБРЕННЫЙ ЭНДИ, ГРЯЗНЫЙ АНГЕЛ

Предыстория: Это странное различие — говорить “Саша Викос пытался убить меня”. На самом деле, большинство членов Шабаша знают, что Саша Викос редко пытается убить смертного. Если бы он хотел твоей смерти, ты был бы мертв; в противном случае Саша просто мучает тебя. На самом деле, в случае Энди, Саша действительно убил его. Энди просто пока не может в этом признаться.

Энди Джеффрис был типичным туристическим стереотипом гринго, приехавшим в Мехико на групповую экскурсию с друзьями. Он слышал о высоком уровне преступности и опасных улицах, но его символом неуязвимости было его гражданство. Он был американцем, а никто не связывался с американцами, особенно с их группой. Энди и его друзья тоже вели себя неуязвимо, громко смеясь над всеми “безработными, ленивыми шпиками”, прокладывая себе путь сквозь толпу и будучи несносными, куда бы они ни пошли.

В конце их экскурсии по Мехико Энди и его четверо друзей влезли в такси Фео Рамоса, требуя, чтобы он отвез их в стрип-клуб, чтобы они могли посмотреть, как “танцуют мексиканские шлюхи”. Рамос улыбнулся с беспричинным “си, сеньор”, которого пятеро гринго ожидали от всех мексиканцев, и отвез их в общую гавань, где охотничий отряд собирал смертных для предстоящего Кровавого Пира. Энди и его друзья оставались гостями Шабаша в клетке в течение недели, что было достаточно ужасным испытанием, чтобы напугать и напугать окружение Энди, но не Энди. Он выкрикивал протесты и ругательства в адрес этих “культистских уродов” и требовал своего освобождения как американца. Охотничий отряд мог бы осушить его на месте, но они хотели насладиться его смертью.

Наконец, в ночь праздника Шабаш подвешивал всех своих смертных жертв вверх ногами, прежде чем перерезать им глотки одну за другой. Каждая жертва погибла от рук знати Шабаша, собравшейся в городе на праздник, и Энди заработал нож Саши. Однако испуганный и потерявший рассудок Энди совершил свой последний акт смертельного неповиновения.

Энди плюнул Саше в лицо.

Собравшиеся шабашиты взвыли и набросились на Энди, но Саша жестом остановил их. Затем он провел рукой по лицу Энди, спрятав его рот, глаза, уши и нос за щитом из костей черепа и плоти. Пока Энди дергался и бился в конвульсиях, задыхаясь до смерти, Саша сказал ближайшему каиниту: “Обними его”.

Энди проснулся на мусорной куче, его мир был темным, тихим и в яростных муках. Джейме и его Грязные Ангелы нашли мечущегося Энди и поняли его затруненное положение. Как и

они, он был выброшенной жертвой; как и они, он был мусором для посторонних. Ангелы Грязи прижали Энди к земле, затем взяли свинцовую трубу и раскололи ему рот и глаза. Слабый и истощенный жизненными силами, Энди почти не сопротивлялся. Он просто принимал кровь, которую они заливали ему в горло, и плакал кровавыми слезами о своей судьбе.

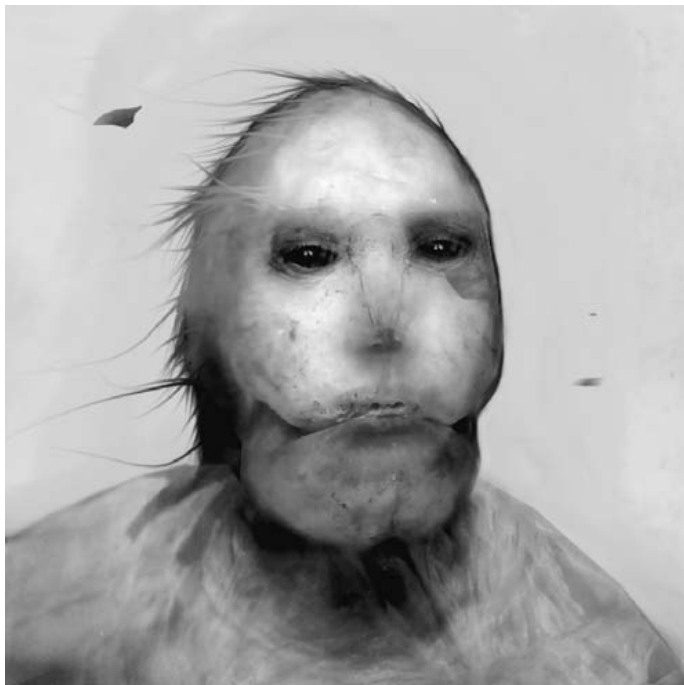
Прошел год с тех пор, как Энди перенес заботу Саши, и хотя он не верит, что он мертв, он знает, что он тоже не живет. Энди также научился раскалывать собственное лицо молотком и зубилом, когда он встает в сумерках, и его щит из костей и плоти омолаживается. Его связь с Ангелами Грязи не позволяет ему покинуть их свалку, несмотря на его презрение к ним. Тем не менее, та ночь с Сашей научила Энди кое-чему о страхе, и теперь он держит свое мнение при себе, чтобы кто-нибудь не совершил против него еще большего злодеяния. Кроме того, судя по тому, как он выглядит, Энди знает, что дома у него ничего не осталось; он урод, а Мехико-Сити — его тюрьма. Однако в конце концов, когда он узнает больше о себе и секте, бывший хулиган снова появится, и Джейме, проток из Ангелов Грязи, может представлять угрозу для его руководства.

Энди готов втереться в доверие к любому “белому” каиниту. Несмотря на запрет Джейме на посторонних, Энди тайком выбирается по ночам, осторожно исследуя окрестности. Это делает его инструментом или козлом отпущения для тех, кто ищет обмана, или потенциальным лакеем / силовиком, если кто-то признает его потенциал для тяжелой работы.

Изображение: Лицо Энди обычно представляет собой изогнутую пластинку кожи над невыразительной основной костью. Однако каждую ночь Энди проходит через ужасную пытку, проделывая отверстия для глаз и ушей (он игнорирует свой приплюснутый нос). Однако, чтобы открыть рот, Энди раскалывает и разрывает рваный разрез там, где когда-то были его губы, от шарниров челюсти до края лицевой пластины черепа. Это позволяет ему кусать жертв, прокалывая их кожу зазубренной и сломанной костью вокруг его пасти и оставляя ему широкую рану от уха до уха. Он одевается как бродяга в грязной одежде и со спутанными волосами. Однако большинство людей не могут смотреть дальше лица.

Подсказки по ролевой игре: Это кошмар... так и должно быть. Ничто не может быть таким ужасным, таким ярким, верно? Ночная боль от разбитого лица, дрожь и царапающее беспокойство, которое каждый вечер требует крови... все это ненастоящее. Очнись, Черт Возьми! Эти шпики относятся к тебе как к члену семьи, а ты их терпеть не можешь... подожди... ты только что сказал это вслух? Теперь уже трудно сказать. Нужно быть более осторожным... есть и другие кошмары, похуже этого, или, по крайней мере, так они говорят. Не может быть,

но ты не рискуешь. Просто заткнись и ничего не говори, и, может быть, ты проснешься... пожалуйста...



Клан: Пандеры

Сир: Неизвестный

Натура: Bravo

Маска: Конформист (недавнее изменение)

Поколение: 10-е

Объятия: 2001

Видимый возраст: около 20 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 3, Драка 2, Уклонение 1, Запугивание 3.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 2, Выживание 2

Знания: Академические науки 1, Право 2

Дисциплины: Стремительность 1, Стойкость 1, Могущество 2.

Дополнения: Нет

Добродетели: Совесть 2, Самообладание 2, Мужество 2.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 3

Примечание: поскольку Энди намеренно каждый вечер причиняет себе боль, чтобы увидеть, услышать и поест, он автоматически получает один уровень летального урона. Если он исцелит это повреждение, пролив кровь, кость и герметик вернутся, как это и происходит каждый вечер. Если он попытается проглотить урон, он не сможет сломать кость.

РАВНОС АНТИТРИБУ

ХОСЕФА, ГОЛОС АПОКАЛИПСИСА

Предыстория: Будучи смертной, Хосефа Теоталько присоединилась к Церкви в качестве монахини. Она не была набожной, но в Мексике было мало других способов спастись от ужасающей нищеты. Однако по мере того, как Хосефа излагала миры и выполняла необходимые действия, ее вера росла с практикой.

Стае ее отца нужна была помощница-монахиня для какого-то странного плана, который теперь давно забыт. Хосефа получила Объятие и удар лопатой по голове. Ее проклятие сначала ужаснуло ее, но она приспособилась со своей обычной практичностью. Как она могла продвинуться в этом обществе монстров? Особенно, когда в 14-м поколении она была значительно слабее других каинитов в своей стае?

И снова Хосефа выбрала религию. Путь веры и практики Каина казался, по крайней мере, немного похожим на ту Церковь, которую она уже знала. Она произнесла одними губами слова Книги Нод и повторила движения ритуала. То, чего ей не хватало в силе каинитов, она стремилась исправить демонстрацией преданности. Помогало то, что Хосефа иногда проявляла сверхъестественно проницательное понимание скрытых мотивов старейшин секты. И снова ее вера стала подлинной с практикой. Хосефа присоединилась к Младшим сестрам Зиллы, стае других женщин Шабаша, которые чтили Каина.

Ее нежизнь изменилась в 1999 году, когда ужасная Неделя Кошмаров и братоубийственного безумия охватила антирибу Равноса. Товарищи по стае Хосефы держали ее в цепях, защищали от других противников Равноса, которые искали ее жизни, и восхищались странными, апокалиптическими видениями, разыгравшимися над Хосефой, когда она кричала и билась.

Хосефа вышла из своего безумия изменившимся каинитом. Она видела Геенну и пережила суд Божий и Каина над своим кланом. Другие кланы вскоре получают свои испытания. Шабаш должен подготовиться к страшному суду прямо сейчас. Священник Младших сестер Зиллы усомнился в ней; Хосефа тут же призвала ее к мономаху и диаблеризовала ее.

Младшие Сестры Зиллы теперь призывают Шабаш в Мехико возродить их веру в Каина как единственного пророка и искупителя расы каинитов. Они говорят, что Шабаш должен сделать последний, большой рывок, чтобы свергнуть заговор старейшин допотопных. Больше никаких стратегических решений, говорит Хосефа, больше никакого накопления сил. Шабаш должен сражаться так, как будто завтрашнего дня нет, потому что его нет.

Новый пыл и апокалиптическая харизма Хосефы делают ее восходящей звездой Шабаша. Десятки обычных шабашников регулярно посещают ее собрания пробуждения и скандируют ее лозунги. Престиж Хосефы теперь превышает ее фактический статус священника стаи; члены консистории говорят о том, чтобы продвинуть ее в епископство или направить в Инквизицию Шабаша. Немало епископов видят в ней появляющегося соперника, которого они должны кооптировать или уничтожить.

Несмотря на то, что ее ноддистский пыл совершенно искренен, на самом деле Хосефа мало что знает о ноддистах. Влиятельный старейшина заметил ее фанатизм и харизму и теперь наставляет ее. Старший вампир снабжает Джозефу информацией о ноддистах и риторическими высказываниями для использования в ее проповедях и собраниях пробуждения. Этот старейшина не является набожным ноддистом, но благодарность Джозефы за помощь — и ее ограниченные знания — ослепляют ее от искажений и откровенной лжи, которые ее наставник привносит в знания ноддистов. Когда Хосефа опустила свое покровление, она потеряла интуитивное чутье на заговоры братьев-каинитов. Старейшина использует Хосефу как невольный рупор для своих собственных целей. Мы оставляем личность старейшины на усмотрение Рассказчиков, но любого из трех старших присков, описанных в этой главе, будет достаточно.



Изображение: Хосефа выглядит как невысокая индианка средних лет в одеянии монахини. Ее черный платок обрамляет широкое темнокожее лицо. Иногда ее глаза дико бегают взад и вперед, и она говорит медленно и тихо. Однако, когда Хосефа говорит о Каине и Геенне, ее взгляд останавливается на средней дистанции. Она игнорирует то, что на самом

деле находится перед ней, когда говорит все громче и громче, сильнее и быстрее, пока слова не вылетают, как град пуль.

Подсказки для ролевых игр: Переключите разговор на мудрость Каина или подготовку к Геенне. Расскажите своим братьям-каинитам, что они должны сделать, чтобы пережить грядущий страшный суд. Они должны убить всех старейшин, которые служат мерзким допотопным, уничтожить Камарилью и следовать правильным каинитовским Путям Просвещения. Вы выражаете твердое мнение о том, каких лидеров Шабаша вы считаете должным образом ревностными, а какие — слабыми или заблуждающимися.

Ты все еще чувствуешь какую-то связь со своей смертной верой. Коровам также нужно возродить свою веру в эти Последние Времена. Когда вы слышите, как смертные выражают сомнение в Церкви, вы испытываете сильное желание дать им “религиозный опыт”, используя свое химерическое мастерство. Вы чувствуете столь же сильное побуждение предоставить “видения Каина” Шабашу, который насмехается над вашей преданностью.

Клан: Отступники Равнос

Сир: Луиза Монтойя

Натура: Фанатик

Маска: Фанатик

Поколение: 13-е

Объятия: 1974

Видимый возраст: 46 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 5, Манипулирование 3, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Драка 1, Уклонение 2, Экспрессия 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Знание улиц 3

Навыки: Знание животных 1, Этикет 2, Танец с огнем 4, Ближний бой 2.

Знания: Академические Науки 1, Право 2, Лингвистика (Латынь, Сапотекы) 2, Оккультизм 1, Знания Шабаша 2.

Дисциплины: Химерия 2, Стойкость 2, Присутствие 1

Дополнения: Наставник 4, Ритуалы 2, Статус Шабаша 1

Достоинства: Убежденность 4, Инстинкт 2, Смелость 5.

Мораль: Путь Каина 3

Сила воли: 5

Достоинства/недостатки: Лицом к лицу с пламенем (см. примечание ниже, или «Время тонкой крови», стр. 81)

Примечание: Хосефа не так боится огня, как другие каиниты. В своем кошмарном безумии она видела, как ангелы гнева Божьего ходят по земле, как столпы огненные, и солнце умножается на небесах. Простой костер ничего не значит: она получает два дополнительных кубика за броски сопротивления Ротшреку, помимо своих высоких черт Смелости и Танца с огнем.

ЗМЕИ СВЕТА

ЭББИ НОРБЕРГ, НЕСОСТОЯВШИЙСЯ ТАМПЛИЕР

Предыстория: Эбби вышла замуж за своего школьного возлюбленного Джека сразу после окончания школы и с гордостью сменила фамилию на Норберг. Месяц спустя ее мужа призвали на Великую войну, оставив ее одну в Новом Орлеане. Эбби пообещала оставаться верной, а Джек пообещал вернуться домой живым. Однако через два года Эбби ослабела, всего один раз, с красивым бакалейщиком. Эбби удержала себя от завершения своей измены, но она хотела... а через несколько дней она получила письмо, в котором говорилось, что Джек умер Там.

Эбби винила себя. Раздавленная горем и стыдом, она стала алкоголичкой. Военной пенсии Джека не хватало на еду, выпивку и крышу над головой, но мужчины предлагали ей деньги, если она еще раз изменит Джеку. Запрет сделал алкоголь более труднодоступным и более низкого качества. Испорченная бутылка домашнего самогона чуть не убила Эбби и не оставила ее слепой. К этому моменту ее уже не очень заботило, что с ней происходит.

Именно тогда группа сетитов нашла Эбби. Она была идеальным образцом самоуничужения и ненависти к себе... идеальный новобранец. Сетиты вытащили Эбби из канавы, дали ей смерть, которую она искала, и вытащили ее обратно из Объятий. Они обучали ее, чтобы компенсировать ее слепоту, и Эбби преуспела. Однако она обнаружила, что ее продвижение в культе ограничено ее светским темпераментом.

Десятилетия спустя религиозная борьба внутри последователей Сета вынудила культ Эбби искать убежища в Шабаше. Культ стал частью Змей Света. Слепота Эбби и сверхразвитые другие чувства очаровали ученого Цимиски и антитрибу тореадора. Они относились к Эбби с большим уважением, чем когда-либо относились к ее соплеменникам. Эфраин Сортано (тогда просто доминион) сделал Эбби своим тамплиером, чтобы он мог изучать ее, и она стремилась преуспеть в этой новой роли. Через несколько десятилетий Эфраин отошел от активной войны, чтобы стать приском, и решил, что ему больше не нужен тамплиер. Эбби боялась, что потерпела неудачу, но вскоре нашла

еще более выгодное положение — в качестве одного из тамплиеров, охранявших саму регентшу! Эбби служила Мелинде Гэлбрейт изо всех сил. Мелинда настолько доверяла Эбби, что поручила ей охранять ее дверь в Палла-Гранде 2001 года.

Однако с тех пор регент избегает своего верного паладина. Эбби не знает почему. Она доводит себя до безумия, беспокоясь, что чем-то вызвала неудовольствие регента.

Изображение: Эбби Норберг когда-то была заметной красавицей, но десятилетие алкоголизма и самоуничужения сделали ее увядшей и изношенной. Объятия не полностью исцелили ее порванные вены и желтушную желтую кожу. У нее прямые светлые волосы до плеч и узкое лицо с сильными скулами. Как тамплиер, она носит баллистическую броню под сшитым на заказ деловым костюмом и носит посеребренный охотничий нож, дубинку и электрошокер.



Подсказки для ролевых игр: Ты была так счастлива. У тебя был долг, и ты хорошо его выполнил. Ты знаешь, что сделал это хорошо. Ты был кем-то особенным. Сейчас... Как все пошло так не так? Как вы не заметили? Ты знаешь, к чему ведет этот цикл размышлений и пьянства, но тебе больше все равно. Ты не знаешь, что делать. Ты знала, что делать, как жена Джека. Ты знала, что делать, будучи шлюхой. Ты знал, что делать как Змей Света и как тамплиер. Неужели никто больше не скажет тебе, что делать?

Клан: Змей Света

Сир: Мисси Шиллингфорд

Натура: Перфекционист

Маска: Солдат

Поколение: 9-е

Объятия: 1927 г.

Видимый возраст: около 30 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 3, Знание улиц 3

Навыки: Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 1, Рукопашный бой 4, Вампир 1.

Знания: Лингвистика 3 (Брайль, креольский, английский, французский), Оккультизм 2, Знание Сетитов 1, Знание Шабаша 1.

Дисциплины: Прорицание 3, Затемнение 2, Серпентис 3

Дополнения: Статус Шабаша 2

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Мужество 4.

Мораль: Путь Благородного Согласия 3

Сила Воли: 4.

Достоинства/недостатки: Альтернативное чувство (см. главу пятую).

Примечание: нижеследующее касается будущего Эбби — как она отреагирует, когда регента разоблачат как самозванца. Это откровение снова сокрушает Эбби. Она потерпела неудачу. Она была недостаточно хороша, и кто-то умер из-за этого. Хуже того, некоторые каиниты считают, что она каким-то образом предала регента. Эбби уходит из общества Шабаша, чтобы искать утешения в крови алкоголиков. Однако ее можно пробудить от страданий, если кто-то предложит ей найти настоящего убийцу Мелинды Гэлбрейт или каким-либо другим способом восстановить свою честь.

ТОРЕАДОР АНТИТРИБУ

ВЕНЕРЕ КАРБОНИ, ДЕМОН-МАЭСТРО

7-е поколение, дитя Малабранки

Клан: Торeadор антитрибу

Натура: Монстр

Маска: Галантное

Поколение: 7-е

Объятия: 1530-е годы

Кажущийся Возраст: середина 20-х годов

Приск Венера Карбони был Обнят вскоре после Восстания Анархов, в те десятилетия, когда разрозненные группы анархов клялись друг другу в кровавых пактах и называли себя Шабашем. Будучи смертным, Венер скитался по

центральной Италии в качестве трубадора. Нападения бандитов преследовали его повсюду, где бы он ни бродил, потому что, пока он пел и играл на своей лютне, Венер наблюдал и узнавал, когда должны были отправиться торговцы. Однако небольшая компания разбойников встретила достойного соперника в одной из новых стай Шабаша. Каиниты решили, что им нужна музыка после того, как они пообедали остальными бандитами, и поэтому они пощадили менестреля. Венер играл за свою жизнь, и играл немного слишком хорошо: антирибу Торeadора в стае Обнял его. Трубадур продолжал выискивать жертвы, но теперь для Шабаша.

На протяжении веков Венер поднимался по служебной лестнице Шабаша, пока в конце девятнадцатого века не стал приском. Он переехал из Италии в Мексику, чтобы понаблюдать за революцией. После этого Венер проводил большую часть своего времени в Мехико, но время от времени совершал короткие поездки за границу с дипломатическими миссиями секты или на вечеринки, чтобы наблюдать за гражданскими войнами и усугублять их.

Многовековая практика делает Венера одним из величайших музыкантов в мире. Если у него есть струны, на которых можно брэнчать, перебирать или смычок, Венера может играть на нем, и, вероятно, лучше, чем любой смертный. Он научился вплетать эмоциональную силу Торeadора в свои песни и музыку. Венере развлекается, играя на гитаре в группах мариачи и модных барах и ночных клубах Condesa. Он переплетает эмоции окружающих его смертных, создавая пьесы похоти, ревности, ненависти, безумия, амбиций, ярости и страха. Его нынешнее пристанище — задняя комната одного из таких кафе. Венере также принадлежит заброшенная фабрика, которую он превратил в спортивную арену для каинитов — или, скорее, его слуга Гримальди владеет ею для него.

Торeadор-антирибу предстает в образе бледного молодого человека с мышинного цвета волосами, редкими усами и бахромой бороды, а также узким подвижным лицом. Обычно он одевается в джинсы и футболку или в свой костюм мариачи. Венера имеет рост 5 футов 8 дюймов.

Венер присоединился к коалиции, которая привела к власти Мелинду Гэлбрейт. Во время своего правления Венере служила “партийным хлыстом”, очаровывая, убеждая и ведя переговоры со сторонниками коалиции, чтобы сохранить их лояльность. Он стал самым заметным сторонником точки зрения Статус-кво в консистерии. Он также обладает прекрасными связями среди видных антирибу и представляет себя в качестве защитника консистерии от этих мелких родов против дуополии ЛасомбраТзимишче. Некоторые противники даже верят ему.

Венер считает себя естественным преемником Мелинды Гэлбрейт на посту регента. Немногие члены Шабаша в Мехико и ни один из членов коалиции Гэлбрейт не могут сравниться с его связями среди городских епископов, духовенства и священников, которые составляют костяк секты. Рядовые члены Шабаша знают его как импресарио, ответственного за популярные каинитовские бои быков и зрелища "луча либре". Его многочисленные посольства от Гэлбрейт до кардиналов и архиепископов по всему миру дают Венере сеть благ и связей и за пределами Мехико. Как истинный сторонник Статус-кво, Венере полностью поддерживает войну против Камарильи и допотопных. Однако он считает, что лучшая стратегия Шабаша — выслеживать и убивать Мафусаилов, которые служат главными агентами Древних.

МИГЕЛЬ ОРОСКО

Предыстория: Мигель Ороско слишком хорошо помнит бедность. Он помнит полуразрушенную лачугу своей семьи в трущобах и вспоминает, как ненавидел своего отца за то, что тот просил милостыню и добывал деньги, чтобы прокормить его алкоголизм. Когда Ороско было 12 лет, он подошел к местному торговцу наркотиками и попросил у него работу. Он стал дозорным, затем курьером, но его отец украл большую часть денег, которые Ороско заработал для себя. Когда отец избил его чуть ли не до полусмерти за то, что он утаил песо, Мигель сбежал.

К тому времени, когда Ороско был подростком, он стал силовиком у известного наркодилера Тихуанского картеля. Ороско, в свою очередь, не отличался блестящим умом или сообразительностью, но его отвращение к жизни нищего превратило его в жестокого и эффективного силовика. Он был предназначен для респектабельности преступного мира в качестве чьего-то телохранителя. Именно тогда Лос Муэртос Алегрес обнял его, и именно тогда Ороско познакомился с Карлосом Диасом, еще одним силовиком, работающим в борделе картеля Тихуаны. Эти двое быстро стали союзниками.

Для Диаса и Ороско Шабаш казался не более чем игрой младенцев в грязи. Шабаш обладал огромной силой и действовал как лев среди людей, но он не вкладывал и не использовал свои способности с прибылью. Фактически, во многих случаях он жил как нищий, полагаясь на мелкое воровство, чтобы финансировать свою деятельность еще на один вечер вечеринки. Диас и Ороско хотели большего, чем существование впроголодь, и они убедили свою стаю в том же. Они управляли небольшими группировками проституток, продавали наркотики и похищали богатых местных жителей за наличные. Они покупали дорогую одежду и украшения, и члены клуба наслаждались уровнем существования, неизвестным им ранее. К сожалению, Ороско и его материалистические планы также были

ответственны за изгнание двух членов стаи. Эти двое пожаловались епископу Наталио, который тайно расследовал деятельность Ороско.

Ороско использовал свои связи в картеле Тихуаны, чтобы помочь своей стае работать в качестве силовиков, курьеров и даже дистрибьюторов. Деньги были хорошие, и картель, который уже был известен своими жестокими мерами, приветствовал жестокость Ороско и его стаи, не осознавая своего проклятия как каинитов.

Диас и Ороско надеялись подняться в эшелонах картеля, в конечном итоге заняв влиятельные и важные посты, но епископ Наталио разоблачил их и наказал объединенными санкциями со стороны других епископов, прекратив их деятельность. С момента запрета Шабаша Ороско искал выгоду, которую он мог бы замаскировать под пользу Шабашу. Полагаясь на свои контакты и связи в преступном мире, он надеется узурпировать один из распределительных трубопроводов картеля в Сан-Диего или Лос-Анджелес, что даст Шабашу более сильную точку опоры в регионе и принесет ему прибыль.

К сожалению, картель Тихуаны вооружен до зубов. Ороско еще не выиграл у них ни одного боя. Если он убьет одного лейтенанта, картель Тихуаны убьет горстку его контактов, пытающихся найти его. Из-за этого Диас и Ороско решили сменить тактику и напасть на осажденный картель Персидского залива и его кокаиновую сеть. Вместо того, чтобы нападать на персонал, Ороско теперь обнимает членов картеля, чтобы добиться их лояльности через *Vaulderie*. В качестве альтернативы он обращается к бывшим членам картеля и молодым головорезам Шабаша. Этот гамбит оказался более успешным, хотя Ороско еще многое предстоит узнать о тонком искусстве балансирования личных интересов с интересами Шабаша.

Ороско и Диас поддерживают тесные связи с преступным миром Мексики, и их влияние неуклонно растет. С каждым человеком, которого они обнимают, превращают в упыря или подвергают пыткам, они получают все больше важной информации и все больше власти, чтобы вызвать волну в криминальной контркультуре Мехико. К сожалению, их влияние также проявляется в виде дорог, ведущих обратно к ним, и если крупные картели когда-нибудь обнаружат потенциальных наркобаронов, пытающихся претендовать на королевство в сердце устоявшейся территории, Ороско и Энкапучадос вступят в войну картелей, которую они не смогут выиграть. К сожалению, независимо от того, понимает ли Ороско риски или нет, он никогда не отличался терпением или длительной хитростью.

Ороско — контрабандист до мозга костей и до сих пор сравнивает свои успехи с успехами

картелей. Он надеется собрать осколки того, что, по его мнению, является надвигающимся крахом Картеля Персидского залива. Чтобы облегчить это, Ороско превратил в упырей нескольких дилеров, работающих на синдикат Персидского залива, и использует их знания, чтобы снабжать картели Соноры и Хуареса важной информацией. Он надеется разжечь ажиотаж вокруг интересов Персидского залива, а затем обезопасить людей и контакты в хаотических последствиях. С помощью этого он планирует создать картель Ороско... для Шабаша, конечно.



Изображение: внешность Ороско выдает сильную индейскую кровь в его жилах. Его кожа смуглая, хотя и не так сильно, как при жизни, а губы полные и толстые. В остальном его волнистые черные волосы ниспадают на плечи, и он носит импортные шелковые костюмы, когда позволяет случай. Он высокий, подтянутый и красивый, а его пронизательные черные глаза привлекают немало женщин, особенно одиноких туристов.

Подсказки для ролевых игр: Целеустремленная преданность Шабаша определенным принципам сводит с ума. Вы верите в принципы секты точно так же, как верили в католицизм, когда регулярно посещали церковь, будучи смертным. По крайней мере, католическая церковь разрешала вам ваши экстравагантности на стороне, если вы жертвовали деньги и исповедовались. Шабаш, однако, еще более жестокий, слепой к богатствам, которые он мог бы пожать. Вам нравится быть богатым и хорошо одетым, и вы не видите ничего противоречащего в том, чтобы изображать верного и благочестивого каинита, преследуя свои прихоти. В конце концов, если секта выступает за личную независимость, то почему, черт возьми, епископы так сильно на вас давят?

Клан: Отступники Торeadор

Сир: Кончита Моралес

Натура: Капиталист

Маска: Автократ

Поколение: 11-е

Объятия: 1993

Приблизительный возраст: около 20 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешний вид 4.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 4, Лидерство 1, Знание улиц 4, Хитрость 1.

Навыки: Вождение 3, Этикет 1, Огнестрельное оружие 3, Безопасность 1, Скрытность 1, Выживание 2

Знания: Финансы 1, Знание преступного мира 3

Дисциплины: Стремительность 3, Присутствие 2

Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Ресурсы 3

Достоинства: Совесть 3, Самообладание 1, Мужество 4.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 5

ВЕНТРУ АНТИТРИБУ

ДЖОЗЕФ О'ГРЕЙДИ, ПРОТОК ЭЛЬ-КАЛЬПУЛЛИ-РОХО

Предыстория: Несмотря на свое имя, светлую кожу и рыжевато-русые волосы, Джозеф О'Грейди такой же чиланго (житель мексиканского города), как и его более смуглые собратья. Пять поколений О'Грейди прожили в Мехико, и они не единственные ирландско-мексиканцы в регионе. На самом деле патрисио — или “патрики” — поддерживают значительную общину, поскольку многие из них участвовали в каждой значительной стычке в современной мексиканской истории. Их вклада во время американо-мексиканской войны было достаточно, чтобы заслужить посвящение им статуи в Мехико.

Джозеф О'Грейди никогда не чувствовал себя непохожим на других чиланго и поэтому был шокирован, когда банда патрицио напала на него именно из-за его ирландского происхождения. Они хотели, чтобы в стае было больше “зеленокровных сородичей”, и заставили О'Грейди заключить себя в Объятия, прежде чем подвергнуть его еще более сомнительному Ритуалу Сотворения, называемому “качкой” (например, сбросить кого-то с высокого здания,

чтобы посмотреть, выживет ли он). Это было все насилие, с которым О'Грейди мог справиться, хотя в то время он этого не осознавал.

Вынужденный вести жестокое существование, О'Грейди пытался убедить себя, что он дьявол и чудовище. В конце концов, его стая Патрицио, Бин-Сидхе (банши), вели себя как звери, и теперь он, предположительно, ничем не отличался от них. Однако, несмотря на его разумные доводы, каждое убийство и акт жестокости вызывали у Джозефа отвращение и подрывали его и без того слабеющий дух из-за истощения. И все же он не чувствовал другого выхода, тем более что знал, что Бин-Сидхе положат конец его существованию, если он взбунтуется или поставит под сомнение их принципы.

К счастью, О'Грейди в конце концов узнал больше о Шабаше и доступных ему вариантах. Он понял, что не обречен ни на жестокую жизнь, ни на Путь Дикого Сердца, как Патриции-каиниты, которые приняли его; он также узнал о стаях, таких как Эль Кальпулли Рохо, и каинитах, таких как Фрэнсис Деросси. Раздраженный бессмысленной резней своих сородичей, О'Грейди бежал в общинное убежище Эль-Кальпулли-Рохо и попросил убежища. Деросси принял молодого вато под свою опеку, а затем попросил епископа Наталио вмешаться в дела Бин-Сидхе от его имени, чтобы предотвратить любые действия против О'Грейди.

Хотя Бин-Сидхе оказались постоянной занозой в боку О'Грейди, пару раз чуть не уничтожив его, в конце концов они переместились на север и пали вместе с Нью-Йорком. В те последние годы О'Грейди открыл для себя Путь Благородного Согласия и даже сменил Деросси на посту главы Эль-Кальпулли-Рохо. С тех пор, как О'Грейди возглавил стаю, он был гораздо более активен, чем его предшественник, фактически встречаясь со стаями и обнаруживая каинитов, попавших в ловушку обстоятельств и невежества, как он когда-то был. К сожалению, некоторые стаи с трудом переносят евангельские усилия О'Грейди. Несколько каинитов призвали его к единобожию, но время, проведенное О'Грейди с Бин-сидхе, привило ему удивительно сильный боевой дух. Немногие противники должным образом объясняют скрытую свирепость О'Грейди.

Комплекс Эль-Кальпулли-Рохо — единственный "дом", который О'Грейди знал со времен "Объятий". О'Грейди посвящен во многие мелкие секреты благодаря тем, кто ищет у него убежища или убежища. Он стал своего рода исповедником, узнавая лакомые кусочки информации о различных стаях от их эмигрировавших членов. Большая часть его информации — это скорее досадные слабости, чем серьезные секреты, но это дает О'Грейди некоторое влияние на его противников. Его основное влияние принадлежит регенту Гэлбрейту и епископу Наталио, хотя в последнее

время регент был рассеян. В остальном О'Грейди знаком со многими Основанными Стаями Мехико и находится в сердечных отношениях с некоторыми из них. Несколько каинитов обязаны О'Грейди благодарностью за помощь им в личных делах, которой О'Грейди пользуется, когда возникает необходимость.

Изображение: Какой бы загар О'Грейди ни заработал под мексиканским солнцем, он давно исчез, оставив его с бледным, белым, ирландским цветом лица. Клубнично-светлые волосы венчают его голову, а его ухмылка обезоруживает большинство смертных. Люди обычно удивляются, услышав, что он свободно говорит по-испански. О'Грейди тоже долговязый, его рост достигает шести футов. Он одевается небрежно, в свободные хлопчатобумажные рубашки и джинсы.



Подсказки по ролевой игре: Каиниты называют вас трусом, потому что вы избегаете конфликтов, когда это возможно. Они не знают правды. Ты убивал и убивал вместе с Бин-Сидхе, в конце концов отбиваясь и от этой стаи. Вы сильны на любой арене, но вы не видите необходимости тратить эту силу на борьбу со своими братьями и сестрами по секте ... если только это не необходимо, чтобы держать шакалов подальше от вас. Ваши главные заботы прямо сейчас — найти деньги для поддержания общественного убежища, а также спасти Шабаш, которые были введены в заблуждение, полагая, что насилие — их единственный выход. Шабаш нуждается в бойцах так же сильно, как в шпионах, административных помощниках, учителях и даже советниках. Вы здесь, чтобы помочь каинитам служить секте всеми талантами, которыми они обладают.

Клан: Отступники Вентру

Сир: Энджел Шонесси

Натура: Гуру

Маска: Архитектор

Поколение: 7-е

Объятия: 1949

Приблизительный возраст: около 20 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 3, Драка 4, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 2, Лидерство 4, Знание улиц 2.

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 1, Выживание 2.

Знания: Финансы 2, Расследование 1, Лингвистика 1, Политика 2, Знания преступного мира 1

Дисциплины: Стремительность 2, Доминирование 2, Стойкость 3, Присутствие 2.

Дополнения: Контакты 2, Стадо 4, Статус Шабаша 2

Добродетели: Убежденность 4, Инстинкт 2, Мужество 4.

Мораль: Путь Соглашения чести 7.

Сила воли: 6.

РИКО ЛОКО, БЕЗУМНЫЙ БОМБАРДИРОВЩИК

Предыстория: Рикардо Альварес происходил из семьи среднего класса в Гвадалахаре. Он был хрупким и нуждался в подтяжках и очках; его часто дразнили, пока он не открыл для себя прелести самодельных фейерверков. Вещи, которые прошли бум, принесли ему восхищение других детей и определили курс его жизни и смерти.

Колледж привел Рикардо в Мехико, и, как и многие студенты, он примкнул к радикально настроенной левой толпе. Наличие в их группе настоящего живого взрывника заставило новых друзей Рикардо почувствовать себя удивительно опасными. Время от времени они делали заявления, взрывая рекламный щит, принадлежащий корпорации, которая им не нравилась.

Резня в Тлателолко превратила Рикардо в более искреннего радикала. Он не присутствовал на митинге, но некоторые из его друзей присутствовали, и один из них погиб. Рикардо решил отомстить, взорвав полицейский участок... и его друзья решили, что они не настолько радикальны. Рикардо оказался в полном одиночестве и в бегах.

Шабаш нашел его. Его отец, член El Grito de Dolor, думал, что ковону мог бы пригодиться революционер, бросающий бомбы. Рикардо

влюбился в Розу-Марию Обрегон в тот момент, когда они встретились, хотя он ничего о ней не знал, и ее причины стали его. Роза-Мария рассказала Рикардо о Камарилье, тайных хозяевах, стоящих за всем угнетением в мире. Как упырь Розы-Марии, Рикардо разрушил или сжег убежища нескольких "Сородичей" Камарильи и нескольких врагов ковена в других стаях. Это было весело, и это радовало Розу-Марию, самое замечательное существо во вселенной.

В конце концов, Рикардо заслужил Обряды Объятия и Сотворения. Рикардо обнаружил, что его кайнистское существование несло в себе благословения вместе с проклятиями. Едва заметное сокращение и сжатие его тела нежители прекрасно исправили его близорукость. Он мог закалить свое хрупкое тело с помощью витэ, и оно становилось все крепче и крепче. Волдери со своими товарищами по стае убедили его, что у него наконец-то есть товарищи, которые никогда его не бросят. Он потерял секс, но у него все равно никогда не было так много, и вместо этого он получил Поцелуй. Он боролся с властью и должен был взорвать все дерьмо. Быть Шабашем, блядь, потрясающе! Несколько лет спустя Рикардо удостоился еще большей чести, когда доминион Черной Руки Тересита пригласил его стать кадетом. Она отточила его навыки и обострила его навязчивые идеи, чтобы сделать Рикардо смеющимся фанатиком, каким он является сегодня.

Большинство шабашников думают, что Рикардо не в своем уме, отсюда и его распространенное прозвище. Это не мешает некоторым шабашникам восхищаться им. Эль-Грито-де-Долор гордится тем, что он является членом церкви, хотя епископ Наталио настаивает, чтобы он держал свою мастерскую подальше от общинного убежища. Как и Наталио, Рико Локо рассматривает Джихад против допотопных жителей как неотъемлемую часть революционной борьбы Мексики за свободу и справедливость. Если у Черной Руки есть одна жалоба на Рико, так это то, что, когда он убивает врага, он обычно ничего не оставляет для диаблеризации.

Рико все равно. Он свободно присоединяется к любой фракции или заговору, которые обещают ему шанс добиться большого успеха. Камарилья, независимый, Шабаш, смертный, другой — цель не имеет значения. Рико оправдывает нападения на других членов Шабаша на том основании, что любой, кто стал бы врагом Эль Грито де Долор, должно быть, потерял истинную верность идеалам Шабаша, но на самом деле ему просто нравится ощущение власти, которое он получает от разрушения. Рико очень искусен в изготовлении и установке бомб и зажигательных устройств. Он может создавать различные дистанционно управляемые, рассчитанные по времени или заминированные

устройства, но предпочитает наблюдать за своими взрывами.

Изображение: Рико Локо выглядит как бледный, худой и небритый молодой человек с нечесаными черными волосами. Он носит недорогие джинсы и рубашки и обгорелую, покрытую химическими пятнами кожаную куртку. Он никогда не носит синтетические волокна: они плавятся и прилипают, когда горят. От него пахнет бензином и химикатами. Он часто просит людей говорить громче и сам говорит громко, потому что его взрывные эксперименты в его смертные дни сделали его слегка глухим.



Подсказки для ролевых игр: Смейтесь, когда вы бросаете вокруг динамитные шашки и коктейли Молотова, или когда вы прыгаете с высокого здания, чтобы плюхнуться животом на улицу. Ты крутой, так что выставляй это напоказ. Смейтесь еще больше, если кто-то предупредит, что “крутой” не означает “несокрушимый”, и вы, скорее всего, взорвете себя. Мгновенная смерть в результате мощного огненного взрыва? Да, именно так ты и хочешь поступить. Рико питается только обслуживающим персоналом станции техобслуживания: ему нравится привкус масла и бензина в их крови.

Клан: Отступники Вентру

Сир: Роза-Мария Обрегон

Натура: Селебрант

Маска: Полный гребаный маньяк (хорошо, девиант)

Поколение: 13-ое

Объятия: 1972

Возраст: около 20 лет.

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 1, Внешний вид 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Атлетика 3, Драка 2, Запугивание 2, Знание улиц 3.

Навыки: Ремесла (электроника) 3, Снос 4, Вождение 1, Огнестрельное 1, Танцы с огнем 2, Безопасность 3, Скрытность 3

Знания: Знания Черной Руки 2, Лингвистика 1 (английский), Наука 3

Дисциплины: Стойкость 4, Могущество 1

Дополнения: Членство в Черной Руке 2

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Мужество 5

Мораль: Человечность 3

Сила воли: 5

Достоинства/недостатки: Сорвиголова, Тугой на слух

ДРУГИЕ

ПАБЛО САЛАМАНКА И ГРИМАЛЬДИ, ВЫЖИВШИЙ В КУРСЕ СОБЫТИЙ

Справочная информация: Саламанкская ветвь семьи Гримальди ревенант с отличием служила Шабашу Мексики еще до обретения Независимости. Банкиры, финансисты, дипломаты и мажордомы для своих лучших каинитов, они помогают поддерживать казну Меча Каина и отводят любопытные взгляды смертных в сторону, чтобы они не оскорбляли тех, кто отказался от повседневных забот. Или, по крайней мере, так гласит официальная семейная история.

На самом деле, Саламанки — как и ревенанты и упыри по всему миру — сучки Шабаша. Они стремятся к каким-то кошечкам, заставляют ключевых политиков быть слишком занятыми взятками, шляхами и шлепками, чтобы обращать внимание на истории о грязном дерьме в тени, и им приходится иметь дело с последствиями новых и очень тревожных ритуалов каждого подражателя епископа. Конечно, Саламанки пользуются преимуществами того, что они являются одной из самых богатых семей в Латинской Америке — у них лучшие машины, лучшие лекарства, лучшие дома, и они страдают от наименее серьезных последствий своей неосмотрительности. Но, в конечном счете, Саламанка — это семья рабов, причем довольно безвкусных.

Пабло Саламанка-и-Гримальди потратил почти два десятилетия, очень осторожно пытаясь изменить все это. Он единственный сын

патриарха семьи Эрнесто Риверы Саламанки и его восьмой жены (и троюродной сестры) Франчески Гримальди. Франческу привезли с родины Гримальди во Флоренцию, чтобы оживить племенное поголовье Саламанки, но Эрнесто оставил ее себе. Она, конечно, жаловалась, но вырвание ее языка и глаз решило все это. Ее единственной мезтью была смерть во время родов.

Пабло родился во время революции. Он вырос, наблюдая, как его отец и дяди добивались концессий и сколачивали семейное богатство на спинах каждого мелкого генерала и президента, которые появлялись на его пути. Когда он стал мужчиной, он выпил кровь Рафаэлы Лапас, одной из Цимисхи, которая ухаживала за линией Саламанки. Он провел 60 лет в качестве ее верного раба, и она благословила его несколькими искусствами плоти и другими знаками своей благосклонности. Затем, в 1985 году, произошло землетрясение.

Когда земля раскололась, он бросился к логову своей любимой хозяйки только для того, чтобы найти ее съездившейся в углу в небольшом клочке тени — остальная часть ее убежища была открыта солнцу. Он видел, как рушится последний кусок каменной кладки, а плоть его нежити-любовницы пузырится, рвется и трескается. Она закричала, рухнула и вспыхнула пламенем. В течение нескольких минут идеальный монстр, которому Пабло поклонялся в течение шести десятилетий, был разоблачен как всего лишь запуганный слабак. Узы крови, которые держали его в рабстве, были разорваны.

Отец Пабло тоже погиб во время землетрясения. Пабло быстро занял руководящую должность и в настоящее время является президентом El Grupo Salamanca, многопрофильной семейной компании, предоставляющей финансовые и юридические услуги. Из своего офиса высоко в Торре Латиноамерикан он управляет многочисленными счетами, недвижимостью и холдинговыми компаниями, необходимыми для поддержки Шабаша как функциональной организации. Большинство каинитов принимают его услуги как должное, и это то, чего он хочет — на данный момент. В то время как они видят в нем бессильного дурака, он использует свое влияние, чтобы втягивать ключевых членов в опасные ситуации — будь то рейды в Лос-Анджелес или опрометчивые дуэли единомышленников и танцы с огнем. Никто не заметил, как много естественного истощения Шабаша за последние пару десятилетий произошло из рядов тех, кто служит домиторами для Гримальди ревенантов. Или просто сколько из этих ревенантов теперь свободны от кровных уз, наложенных для поддержания их лояльности.

Со своей стороны, Пабло делает все возможное, чтобы скрыть тот факт, что теперь он зависит от вампирской крови. Приближаясь к столетнему возрасту, он нуждается в жизненной

силе, чтобы поддерживать себя в форме, но слишком хорошо осведомлен об эмоциональных последствиях употребления крови вампира. Даже если бы он избегал тотальной кровной связи, но один глоток создает привязанность и эмоции, которым он не хочет подвергать себя. Чтобы решить эту проблему, Пабло создал сеть, предназначенную для доставки новорожденных и других слабаков (в основном американских беженцев из хаоса в Калифорнии) в Мексику, где его родственники обескровливают и уничтожают их. Хотя кровь быстро теряет свою силу, он и многие другие саламанки могут восстановить свои нечеловеческие запасы, выпив на месте. Несколько каинитов, сбежавших из Саламанки, встретили свою судьбу в руках мексиканского Шабаша.

Пабло владеет целым рядом объектов недвижимости, в том числе его высотными офисами на Эйе Сентрал и большим домом в Сан-Анхеле. Однако больше всего он гордится семейными владениями в городе Гуанахуато. Когда-то Гуанахуато был местом нахождения богатейшей серебряной жилы в Северной и Южной Америке, буквально вырезанной в ущелье. Он включает в себя такие странные достопримечательности, как городские улицы, полностью вырытые под землей, и другие, утопленные в расщелинах с балконами, выходящими окнами, закрывающими солнечный свет. Гуанахуато когда-то был пристанищем племени носферату, большинство из которых нашли свой конец во время землетрясения 1985 года. Те, кто этого не сделал, оказались на остром конце кольев Саламанки.

Пабло должен был встретиться с регентом Гэлбрейтом во время Palla Grande 2000 года, чтобы обсудить некоторые финансовые вопросы и удовлетворить ее хобби — пародировать половые акты смертных. Когда он приехал, она просто проигнорировала его и отправилась на бал. Он провел расследование и обнаружил следы борьбы. В последующие месяцы он пришел к пониманию того, что нынешний регент был самозванцем, и притом далеко не блестящим. С тех пор Пабло потратил много ресурсов, чтобы сохранить это в секрете, как потому, что слабый лидер соответствует его потребностям, так и потому, что он подозревает, что истинный Гэлбрейт все еще где-то там.

Многие члены так называемого "Меча Каина" даже не задумываются о ресурсах, необходимых для поддержания присутствия секты в городе. Они думают, что такие вещи — причудливые заботы смертных. Пабло постоянно забавляет, насколько паникуют его цели, когда они больше не могут получить доступ к ресурсам, которые они когда-то считали само собой разумеющимися. Это преимущество сейчас находится под серьезной угрозой со стороны недавно прибывшего Элайзера де Поланко, одного из редких шабашников, который уделяет

внимание делам смертных. Несчастный случай, казалось бы, снова в порядке вещей.

Имидж: Пабло — это образ утонченного мексиканского руководителя. Чуть более раскованный и значительно более обходительный, чем его англоязычные коллеги с Уолл-стрит, Пабло носит свои волнистые волосы немного длиннее, а его костюмы сшиты по итальянской, а не по британской модели. Его глаза цвета морской волны часто скрыты за слегка затемненными солнцезащитными очками. Под своей одеждой от кутюр Пабло носит приметы других, менее человеческих дизайнеров. Его бывшая домитор использовала свое искусство создания плоти, чтобы сделать его более привлекательным для нее, в первую очередь превратив его соски в маленькие клыкастые рты с длинными исследующими языками.



Подсказки по ролевой игре: Вы очень хорошо играете в очень опасную игру. Если Шабаш — любой Шабаш — раскроет ваши планы по освобождению семьи, ваша жизнь будет потеряна. Сохраняйте видимость спокойствия, когда имеете дело с неприятными вещами, и находите способы безопасно выплеснуть свой гнев. Город полон людей, по которым никто не будет скучать, чьи крики никогда не будут услышаны.

Семья ревенантов: Гримальди

Природа: Архитектор

Поведение: Конформист

Первое рабство: 1920 г.

Видимый возраст: около 40 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Выражение 4, Запугивание 2,

Лидерство 4, Знание улиц 3, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Этикет 3

Знания: Академические науки 2, Финансы 4, Право 3, Лингвистика 3, Политика 3

Дисциплины: Прорицание 1, Могущество 1, Присутствие 1.

Дополнения: Союзники 3, Контакты 5, Влияние 4, Ресурсы 5, Слуги 4

Достоинства: Совесть 3, Самообладание 4, Мужество 5.

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 6

ГЛАВА 4: СЮЖЕТНЫЕ НИТИ

Обстановка и куча персонажей сами по себе не создают историю. В этой главе предлагаются способы оживить Мехико — или оживить — с помощью сюжетных линий. Некоторые из них большие и яркие, с потенциалом изменить Шабаш навсегда. Другие носят более личный характер, но могут так же глубоко повлиять на персонажей. Глава подробно описывает три сюжетные линии и завершается несколькими другими сюжетами, которые Рассказчик может разработать самостоятельно. Каждая сюжетная линия сопровождается предложениями о том, как задействовать персонажей игроков, поэтому у труппы не должно возникнуть проблем с тем, чтобы сделать своих персонажей частью истории.

Прежде чем начать хронику Мехико, Рассказчик должен решить, какие сюжетные нити использовать. Попытка работать со слишком большим количеством сюжетных нитей одновременно может сделать хронику слишком напряженной и запутанной — все происходит одновременно, и игроки не знают, какой потенциальной истории следовать. Однако предоставление труппе только одной сюжетной нити может сделать хронику слишком узкой и натянутой.

Длина хроники влияет на то, сколько сюжетных нитей она может вместить. Если труппа решит сыграть короткую хронику с одной сюжетной линией, одной сюжетной нити будет вполне достаточно. Рассказчик может оставить другие темы в резерве для какой-нибудь более поздней хроники. Однако в ходе длинной, бесконечной хроники Рассказчик может посетить каждую из сюжетных нитей — просто не каждый сюжет сразу. Например, длинная хроника может начинаться с нескольких историй, которые представляют новую стаю в Мехико и предвещают дезертирство ревенантов Гримальди. Пабло Саламанка-Гримальди раскрывает, что регент — самозванец, поэтому его семья может избежать Шабаша в суматохе. К тому времени, как труппа разбирается с последствиями бегства Гримальди, сюжетная линия кризиса лидерства в самом разгаре. Однако по мере того, как персонажи играют свою роль в политике Шабаша, постепенно появляется угроза Войны Нагвалей. Все это время персонажи могут испытывать отвращение к предательству и лицемерию Шабаша и искать смысл своей жизни в религиозном сюжете.

Рассказчики также должны учитывать стиль своей хроники. Сюжетные нити о кризисе руководства и дезертирстве Гримальди хорошо подходят для хроник с острым политическим уклоном. Однако для хроники сплаттерпанка дезертирство Гримальди едва ли заслуживает

большого, чем один краткий рассказ, а сюжет "Веры в Шабаш", вероятно, вообще не подходит. Кризис лидерства, Война Нагвалей и кровная месть с другими стаями Шабаша предоставляют лучшие возможности для отличительного насилия Меча Каина. Мистическая хроника могла бы превратить религиозный подтекст в основной сюжет и свести политическую борьбу на второй план.

Дополнительные советы по искусству рассказывания историй см. в Пятой главе.

КРИЗИС ЛИДЕРСТВА

Со времен "Палла Гранде" 2001 года регент Шабаша Мелинда Гэлбрейт скрывала ужасную тайну: она не Мелинда Гэлбрейт. Она на самом деле Захарий Сикорский, самозванец с большим мастерством и относительной молодостью. Когда Закари нашел распадающееся тело регента в Палла Гранде, он испугался, что старейшины обвинят его в ее убийстве. Он занял ее место в попытке спасти свою собственную жизнь. Закари намеревался, что его обман продлится ровно столько, чтобы закончить фестиваль, а затем он ускользнет, чтобы возобновить свою неживую жизнь. Ночи превратились в недели, а затем в месяцы, и он так и не нашел возможности сбежать от свиты регента, состоящей из телохранителей, помощников, просителей и приближенных.

Однако мошенничество не может длиться вечно. Когда регенты секты раскрыли санимпостора, ожесточенная борьба за власть сотрясает Шабаш от самого могущественного старейшины консистории до самых юных недоделок, бегающих по улицам Мехико.

Три кандидата соперничают за то, чтобы стать новым регентом Шабаша. Каждый кандидат представляет другую фракцию Шабаша и разные взгляды на цели секты. Кандидаты собирают обещания поддержки от лидеров всех рангов, одновременно подрывая позиции каинитов, которые поддерживают своих соперников. В конце концов, один кандидат создает коалицию, достаточно большую, чтобы выиграть голосование в консистории... или Шабаш разваливается в четвертую гражданскую войну. Судьба секты находится в руках каждой труппы.

КРИТИЧЕСКИ НАСТРОЕННЫЕ ЛИЧНОСТИ

Эта сюжетная нить может привлечь любого каинита в Мехико или за его пределами. Наиболее важным персонажем является сам Закари Сикорски, но вскоре он исчезает из сюжета, если персонажи игрока не предпримут действий, чтобы спасти его нежизнеспособность. Затем три старейшины становятся главными действующими лицами этой истории. Персонажи игроков могут найти свою роль по мере того, как действие перемещается из консистории на улицы, и они выбирают, какого кандидата поддержать. Персонажи не могут навязать выбор регента, но они могут найти много дел среди высокой политики и низкого надувательства кризиса лидерства.

КАНДИДАТЫ

В ночь сразу после разоблачения самозванца несколько присков в Мехико заявляют о своем желании стать регентом. Однако в течение двух недель поле сужается до трех присков. Каждый старейшина обладает впечатляющей грубой силой, хотя ни один из них не находится на высшем уровне по возрасту или силе. Каждый кандидат может заручиться поддержкой важной идеологической фракции в секте, а также крупной демографической группы.

- Карл VI, Ласомбра, высказывает ультраконсервативную точку зрения. Он видит Шабаш как армию, вовлеченную в отчаянную борьбу с допотопными и их приспешниками. Чарльз пользуется поддержкой других ультраконсервативных старейшин, фанатиков Джихада, таких как Хосефа и Тересита, а также значительного числа Ласомбра, которые хотят, чтобы главой их секты был такой же Хранитель.

- Сечени Йолан, Цимисх, поддерживает Умеренные реформы. Она считает, что сила Шабаша заключается в разнообразии и самосовершенствовании его членов. Йолан пользуется поддержкой со стороны соплеменников, которых раздражают притязания Ласомбры на лидерство, мистиков Пути, таких как Задкиил, и некоторых менее радикальных лоялистов.

- Венере Карбони, антитрибу тореадора, представляет Статус-кво. Он видит Шабаш как лестницу, и ему еще предстоит подняться на одну ступеньку. Венере нравится Шабаш таким, какой он есть, или, по крайней мере, его не волнует, как он может измениться. Он пользуется поддержкой коалиции Мелинды Гэлбрейт, каинитов, довольных своим положением, и антитрибу, которые стремятся к большей роли для себя и нарушению традиционной дуополии Ласомбра-Цимисхи.

ФАКТЫ ПО ДЕЛУ МЕЛИНДЫ ГЭЛБРЕЙТ

Палла Гранде 2001 года был самым грандиозным фестивалем, который Шабаш устраивал за последние десятилетия. После прошлогодних потерь и неудач лидеры секты почувствовали, что им нужно поднять настроение всем хорошим шоу, и новое тысячелетие стало хорошим оправданием (Рассказчица может заменить празднование тысячелетия на какой-нибудь другой год, если это больше подходит ее хронике).

Регент Мелинда Гэлбрейт за несколько часов до празднования встретила с рядом других каинитов, которые хотели представить отчеты или петиции. Ее последним гостем был Закари Сикорски, очень молодой Цимисхий, обладавший большим талантом к перевоплощению. Гэлбрейт хотела, чтобы Сикорски помогла ей с ее “костюмом” для бала. Как и любой другой посетитель, Сикорский сначала представился тамплиеру Гэлбрейта Эбби Норберг. У тамплиеров был список каинитов, которым было разрешено встретиться с регентом. Паладин также проверял каждого посетителя, когда они уходили.

Однако, когда Сикорский вошел в комнату Гэлбрейта, он обнаружил распадающееся тело регента и странный знак, нарисованный на стене кровью. Сикорский понял, что старейшины Шабаша обвинят его в убийстве регента и казнят его за это преступление. Неважно, что чтение мыслей, гипнотические команды и любая из нескольких других способностей, заставляющих говорить правду, могли доказать его невиновность; Сикорский был молод, но не глуп. Он знал, что старейшины захотят козла отпущения, а не правду.

В отчаянии Сикорский изменил свою внешность на внешность Гэлбрейта. Он часто выдавал себя за регента, чтобы развлечь других шабашитов. Теперь ему предстояло одурачить каинитов, которые знали ее десятилетиями. Он намеревался прикончить Паллу Гранде в ее обличье, а затем ускользнуть. Все знали, что регент иногда неделями спал в оцепенении; Сикорский надеялся оказаться далеко, прежде чем кто-нибудь поймет, что регент пропал, а не спит.

Сикорский так и не получил такой возможности. Регент никогда не бывает без своих помощников, или коллег — членов консистории, излагающих свои взгляды, или курьеров, доставляющих отчеты, или каинитов, которые просто хотят сообщить стаям дома, что они пожалели руку регенту. Обман незадачливого Цимисхия продолжался ночи, затем недели, затем месяцы....

ВОЗДЕЙСТВИЕ

Борьба за власть не может начаться до тех пор, пока обстоятельства не разоблачат регента как фальшивку. Рассказчики могут сделать это несколькими способами, в зависимости от того, насколько драматичным они хотят сделать откровение и насколько сильно они хотят вовлечь персонажей игроков.

Некоторые члены Шабаша уже знают, но они держат это в секрете для своих собственных целей. Например, Пабло Саламанка-Гримальди заметил небольшие изменения в манерах регентши и большие пробелы в ее знаниях. Осторожное расследование быстро показало, кто заменил регента. Пабло не заботятся о причинах.

Ему нужен регент, который предоставил бы его самому себе. Некоторые приски видели изменения в ауре регента; другие обладали холмсовским восприятием и дедукцией. Некоторые старейшины предположили, что Гэлбрейт сама договорилась о двойнике тела, пока занималась чем-то другим. Некоторые воздерживались от разоблачения самозванца, пока пытались выяснить, кто убил Гэлбрейт и поставил Сикорски на ее место. Они предположили, что имитатор был частью хитрого плана, а не случайным фактором. Один старейшина может знать, что Гэлбрейт — фальшивка, потому что он сам убил Гэлбрейта... Каждый Рассказчик должен решить, кто знает о самозванстве и что он с этим делает.

СКРЫТОЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ?

По желанию Рассказчика персонажи игрока могут узнать о самозванстве раньше остальных участников Шабаша. Это становится проще, если Закари уже знает персонажей. Если хроника на самом деле не начинается с Объятий персонажей, они могли бы встретить немало своих братьев-неонатов, и Рассказчик может сказать, что Закари путешествовал больше, чем просто слово, которое предлагает сом. Возможно, они даже встречались на судьбоносной Палла-Гранде, где Закари сменил регента. Если Рассказчик просто не может наладить прошлые отношения, фальшивый регент, возможно, слышал о каких-либо заслуживающих внимания деяниях, совершенных персонажами.

Какова бы ни была причина, Закари находит способ остаться наедине с персонажами и доверяет им свой секрет. Он нуждается в их помощи, чтобы выбраться из своей ситуации. Он знает, что не может поддерживать мошенничество вечно, и если обнаружение тела выглядит плохо, то занять место регента на несколько месяцев выглядит еще хуже!

Если персонажи предадут Закари, Рассказчик может перейти к Публичному разоблачению историй. Вероломство персонажей может принести несколько благ от влиятельных старейшин.

Если персонажи просто угрожают разоблачить Закари и пытаются использовать его фальшивое регентство в своих интересах, они становятся соучастниками заговора. Когда происходит публичное разоблачение, Рассказчик может судить, кто знает об их сговоре, и что эти люди будут делать со своими знаниями. Возможно, старейшина использует свои знания, чтобы вымогать услуги у персонажей.

Если персонажи соглашаются помочь Закари сбежать, игроки берут на себя большую часть работы по повествованию, поскольку они придумывают план. Рассказчику просто нужно найти недостатки в плане и определить, кто обычно ассоциируется с регентом. Если персонажи терпят неудачу, Закари публично разоблачается; если персонажи преуспевают, Шабаш остается с таинственным исчезновением, и в любом случае начинается кризис лидерства.

ПУБЛИЧНОЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Независимо от того, заставит ли Рассказчик Закари связаться с персонажами или нет, обман провалится — желательно каким-нибудь впечатляюще публичным способом. Это наиболее драматично, если персонажи присутствуют, чтобы увидеть великое событие. Вот несколько вариантов, которые могут использовать рассказчики:

- Несчастный случай. Мелинда Гэлбрейт посещает ритуалы шабаша так же, как президенты посещают ротари-клубы, группы ветеранов и выпускные вечера средней школы: это способ оставаться в центре внимания общественности и умаслить избирателей. Регент был превосходным танцором огня, а Закари — нет. Он не всегда может отговорить себя от прыжков через несколько костров. Он спотыкается, обжигается и страдает от Ротшрека. Его искусственная плоть скрывает губы, и он вновь принимает свой истинный облик перед многочисленными каинитами.

- Я обвиняю! Один из старейшин, разобравшийся в мошенничестве, сталкивается с “Гэлбрейтом” на Кровавом пиру или другом мероприятии секты. Этот старейшина считает, что разоблачение мошенничества — единственный способ выманить кукловода новорожденного... или он понял, что кукловода нет, и намеренно провоцирует кризис лидерства.

- Признание. Умная старейшина может сама попытаться стать марионеткой Закари, угрожая разоблачить его. В этой сюжетной линии регент внезапно благоволит к новой фракции и поддерживает их политику и приверженцев. Однако старший старается сделать слишком много, и Закари разоблачает свое собственное мошенничество в ходе нервного срыва.

- Аааак! У регента есть враги. Кто-то уже однажды убил Гэлбрейта. Кто-то делает это снова. Может быть, это один и тот же человек, а

может быть, это другой враг. Закари возвращается к своему обычному облику, прежде чем впасть в оцепенение или окончательно умереть.

- Я могу объяснить.... Закари пытается сбежать, возможно, с помощью персонажей игроков. Его ловят и заставляют признаться в своем самозванстве.

Как бы ни был разоблачен Закари, его нежизнь окончена. Старейшины каиниты терпеть не могут, когда их дурачат. Не имеет значения, что старейшины города могут выжать правду из Закари полудюжиной различных способов: Им нужен козел отпущения. Консистерия старейшин приговаривает новорожденного к Окончательной смерти в течение недели, если кто-нибудь не поможет Закари сбежать.

КТО ЭТО?

Рассказчики должны сами решить, кто убил регента Гэлбрейта и почему. Личность убийцы может стать важной, если игроки захотят провести расследование или если убийца нанесет новый удар. Большинству членов консистории все равно, кто уничтожил Гэлбрейта, за исключением того, что убийца может представлять угрозу и для них тоже, или что они могут захотеть уничтожить соперника, используя тот же метод.

Некоторые возможности включают в себя:

- Южноамериканский враг. Неизвестный враг, убивающий Шабаш в Южной и Центральной Америке, нанес удар в самое сердце секты — удар, призванный терроризировать весь Шабаш и погрузить секту в хаос. Убийца сбежал и сообщил о своем успехе. Враг сильно озадачен тем, что их жертва все еще ходит вокруг да около. Кровавый символ — это способ подписать работу, чтобы акцентировать внимание на тревоге.

- Тремер. Символ, нарисованный кровью, предполагает магию — возможно, ритуал бегства. Тремер, конечно, не имеют монополии на магию крови, но они лучше в этом, чем кто-либо другой, и могли бы собрать ресурсы для такого колдовского убийства. После триумфа Камарильи в Нью-Йорке высокопоставленный Тремер может попытаться убить лидеров Шабаша. Лидеры Камарильи одержат новые победы... и будут обязаны благами Чернокнижникам.

- Внутренние враги. Кто-то из Шабаша совершил это дело, или, возможно, заговор нескольких человек. Гэлбрейт возглавлял коалицию прискусов статуса кво. Любой старейшина в конкурирующей коалиции — ультраконсерваторы, умеренные или другие сторонники Статус-кво, которые просто хотят, чтобы у власти был кто-то другой, — может убить регента и попытаться свалить вину на удобного

новорожденного. С другой стороны, убийца мог ненавидеть Гэлбрейта по совершенно личным причинам. В любом случае кровавый символ может немного сбить с толку.

Хитрые Рассказчики могут придумать и другие возможности.

КОНСИСТОРИИ

Шабаш в Мехико удостоен особой чести. Они могут увидеть консисторию своей секты в действии и изложить свои просьбы и жалобы этому могущественному собранию каинитов.

Ну, на самом деле они не могут. Старейшины Шабаша не любят, когда любопытные новорожденные видят, как они на самом деле ведут бизнес, не больше, чем старейшины Камарильи. Старейшины не афишируют заседания консистории для рядовых членов. Малые шабашники обращаются в консисторию, если приск вызывает их для дачи показаний, подачи жалоб или вынесения наказания. Однако Шабаш довольно часто видит членов консистории на главных ритуалах.

Консистерия Шабаша состоит из всех присков и серафимов секты, плюс регент и иногда кардинал. Консистерия с большой буквы — это официальное собрание этих достойных людей. У консистории нет определенного места проведения собраний. Приск, кардинал или серафим посылает сообщение о том, что он хочет созвать собрание, и предлагает время и место. Другие участники приходят или нет, по своему выбору. Боящийся и уважаемый член церкви может созвать Консистерию на мусорной свалке, и ее коллеги-приски будут присутствовать. Такие рассчитанные унижения напоминают остальным о силе приска. Менее могущественный каинит должен проявлять больше осмотрительности, если он хочет, чтобы другие члены церкви уважали его призыв. Неявки демонстрируют их неуважение к каиниту, который приказал провести Консистерию.

Дворцы и церкви колониальной эпохи, музеи, общественные памятники и частные особняки вряд ли оскорбят кого-либо из членов консистории. Офисы правительственных министерств или залы заседаний крупных корпораций также несут в себе некоторую тайну: приск может продемонстрировать свое влияние тем, как он организовал доступ в такое место и держал коров подальше. Любой каинит может арендовать отель в Поланко. Провести Консистерию и Кровавый пир в Национальном дворце, не оставив следов на следующее утро, — вот это достижение. Встречи на открытом воздухе слишком безопасны, чтобы завоевать какое-либо уважение, если только ведущий не справится с каким-нибудь превосходным управлением сценой. Консистерия, проводимая во время бушующей грозы на бесплодных высотах Педрегала, чествует собравшихся

каинитов как повелителей ночи; дождливый склон холма в парке Чапультепек — нет.

Несколько мест сочетают в себе достаточное величие и сдержанность, чтобы увидеть множество Консисторий. Самым фантастическим, вероятно, является подземный ацтекский храм, построенный в форме полой ступенчатой пирамиды. Стены этого большого прямоугольного свода уходят ступенями внутрь. На стенах ступеней сохранились записи о выдающихся победах Шабаша и решениях консистории, написанные пиктограммами на языке науатль. Коренные мексиканцы, которые не хотели отказываться от своих старых богов, выкопали этот странный храм через десятилетия после испанского завоевания. Шабаш захватил его через несколько десятилетий после этого.

ПОЛИЦЕЙСКАЯ ПРОЦЕДУРА

Как только Шабаш узнает, что Мелинда Гэлбрейт уничтожена, естественно возникает вопрос о том, кто ее убил. Консистерия приказывает Исидро расследовать убийство регента. Если персонажи игроков находятся в хороших отношениях со следователем Шабаша, они могут помочь Исидро в его расследованиях. Если персонажам небезразличен Закари, они могут провести расследование самостоятельно или попросить Исидро позволить им помочь. В противном случае это просто разыгрывается на фоне других историй.

Исидро опрашивает всех, кого он может найти, кто посещал последнюю Палла Гранде. Он берет показания о том, кто видел Гэлбрейта и Закари и в какое время. Каждый должен сказать, где он был всю ночь и с кем разговаривал. Исидро уделяет особое внимание Эбби Норберг, тамплиерке, которая стояла за дверью Гэлбрейта и прикрывала своих посетителей. Если Закари разговаривал с персонажами, Исидро допрашивал их о том, что он сказал.

Следователь Шабаша сравнивает показания каждого, а затем объявляет, что Закари Сикорски убил регента Мелинду Гэлбрейт. Возможно, на него повлияли адские силы. Если Закари все еще существует, Исидро казнит его следующей ночью.

Если персонажи игроков становятся частью расследования, они видят, что расследование — это обман. Исидро не отслеживает несоответствия в показаниях приски, кардиналов или других светил. Он также не является членом инквизиции, которому вопросы инфернализма могли бы отложить рассмотрение дела. Одно несоответствие кажется особенно подозрительным: Эбби Норберг слышала и чувствовала запах каждого посетителя, входящего и выходящего из комнаты Гэлбрейта. Она помнит, что посетитель перед Закари обменялся несколькими последними словами с Гэлбрейтом, когда они стояли в дверях. Ни один

другой каинит, находившийся поблизости, не помнит этой сцены. Вместо этого, по крайней мере, один каинит помнит, что посетитель — известный мастер гипнотического контроля сознания — разговаривал со слепым тамплиером. Однако гость имеет высокий ранг, и верный Исидро защищает своих хозяев.

Персонажи могут попытаться продолжить эту зацепку, если захотят. Никто в консистории их не поддерживает. Если персонажи проявят настойчивость, возможно, они смогут показать, что у их подозреваемого были средства, мотив и возможность убить регента; их подозреваемый может даже признаться им. Это не будет иметь значения. Персонажи обнаруживают, что никого в иерархии Шабаша на самом деле не волнует, кто убил Гэлбрейт — все они слишком заняты тем, чтобы воспользоваться ее Окончательной Смертью. Консистерия просто хочет показать возмездие козлу отпущения (хотя они могут спокойно поддержать “удаление” исповедника, если таковой появится). С другой стороны, персонажи получают несколько предложений о благах в обмен на обвинение соперника Присци или за подтверждение вины Закари в ходе их независимого расследования. Смысл этой истории не в том, чтобы найти убийцу. Это для того, чтобы увидеть, сколько лицемерия и обмана персонажи могут вынести от своих лидеров.

Памятник революции в Историческом центре — еще один надежный выбор для консисторий. Этот памятник (не путать с ангельским монументом независимости) представляет собой мрачный, тяжелый купол из черного вулканического камня. В его подвале находится музей, посвященный революции 1910 года.

Как только начинается собрание, каиниты следуют очень простым правилам порядка. Каинит, который назначил встречу, говорит первой, чтобы изложить свои причины. В дополнение к избранию регентов, консистории могут назначать архиепископов и других уважаемых лидеров секты. Довольно регулярные встречи обсуждают новые события в вечной войне против Камарильи, а также локальные конфликты. Члены Церкви часто созывают Консистерии, чтобы высказать претензии к другим членам церкви, или делают это от имени членов клана, последователей их Пути или других каинитов, которым они покровительствуют. В этих случаях Консистерия служит рудиментарным Верховным судом Шабаша. Он принимает решения, основанные на сочетании прецедентов, политики грубой силы, торговли благосклонностью и сохранения лица, а не на подробном своде законов. “Конституция” Шабаша, Миланский кодекс, сформулирована настолько расплывчато, что умный старейшина может исказить ее, чтобы поддержать любое действие.

Ни в одном обычае не указано, сколько присков составляет кворум, и у консистории нет возможности порицать старейшин, которые

бросают вызов ее постановлениям — по крайней мере, нет другого способа, кроме угрозы Единоначалия, Черной Руки или ответных оскорблений со стороны других старейшин. Если несколько присков соберутся и объявят, что их Консистерия приняла такое-то решение, но если другие старейшины проигнорируют их заявление, самонадеянные приски только поставят себя в неловкое положение.

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Теперь начинается настоящее веселье, поскольку различные фракции пытаются форсировать избрание своего кандидата. Чтобы стать регентом, кандидат должен убедить более половины членов консистории проголосовать за нее. Некоторые приски, кардиналы и серафимы поддерживают кандидатов, потому что они согласны с их планами относительно Шабаша, но этого недостаточно, чтобы выиграть регентство. Большинство членов отдают свой голос из-за торговли благосклонностью, шантажа, обмана или откровенного страха. Пусть начнется грязная политика!

РЕКРУТИНГ

Только члены консистории голосуют за регента, но мнения других членов Шабаша по-прежнему имеют значение. Регент, которому не хватает доверия у рядовых членов Шабаша, не может возглавить секту и не останется регентом надолго. Никто не хочет, чтобы его запомнили как голосующего за неудачу. Точно так же никто не хочет, чтобы его запомнили за то, что он слишком сильно выступал против популярного регента. Одобрение со стороны офицеров Шабаша — вплоть до священников стаи и дукти — влияет на голоса избирателей.

Поэтому каждый кандидат стремится заручиться поддержкой лидеров ковена. Некоторые офицеры Шабаша принимают решение сразу и не оставляют сомнений в том, какому кандидату они отдают предпочтение. Они делают выбор по идеологическим соображениям, чтобы избавиться от давних благ или из лояльности к клану. Однако за большинством офицеров нужно ухаживать. Либо их интересы тянут их в разные стороны, либо они просто хотят вымогать благосклонность у кандидатов.

В течение нескольких недель после разоблачения фальшивого регента каждый кандидат посещает основные ковены в Мехико. Младшие стаи также приглашаются или появляются сами по себе. Кандидаты спонсируют Кровавые пиршества или другие ритуалы, чтобы показать свое благочестие и щедрость. Они произносят речи о том, что бы они сделали в качестве регентов, для Шабаша в целом и для ковена. Они встречаются наедине с протоком и священником, чтобы предложить

более конкретные предложения о благах, продвижении по службе и других возможностях. Лидеры Ковена редко объявляют о своем одобрении сразу: ковен ждет, чтобы услышать, что предлагают другие кандидаты.

Такие фестивали кампании дают персонажам игроков возможность пообщаться с самыми высокопоставленными членами секты. Если персонажи играют какую-то важную, заметную роль в том, чтобы вечеринка прошла хорошо, они могут привлечь внимание кого-то, кто может помочь им продвинуться в секте. И наоборот, если что-то пойдет ужасно не так, они могут оставить довольно плохое впечатление. Даже проигравший кандидат остается приском с большим влиянием. Персонажи также могут попытаться заключить собственные сделки с кандидатом или каким-либо другим сотрудником секты, который посещает вечеринку.

ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

Процесс одобрения и избрания проходит нечестно. Кандидаты и их коалиции делают все, что в их силах, чтобы добиться поддержки и ослабить своих соперников. Персонажи игроков могут работать, чтобы совершать грязные трюки, или они могут стать жертвами. Любой из подходов может генерировать истории.

Каждая коалиция ищет разведанные о своих соперниках и о видных членах Шабаша, которые не заявили о своей поддержке той или иной стороны. Персонажи игроков могут участвовать в политической борьбе, шпионя за старшими каинитами или другими стаями. Старейшина может даже потребовать, чтобы персонажи шпионили за своими союзниками, если старейшина считает, что может подкупить персонажей или напугать их достаточно сильно. Лидеры фракций хотят знать планы своих соперников, а также любую потенциальную информацию о шантаже.

Одна фракция может противостоять поддержке другой фракции, полностью унизив поддерживающего каинита. Не имеет значения, если унижение не имеет ничего общего с убеждениями жертвы или ее базовой компетентностью. Простое выставление Шабаша в смешном свете уменьшает значение, которое другие шабашиты придают его мнению — по крайней мере, на какое-то время.

Конечно, для каинитов нерационально сбрасывать со счетов чье-то мнение из-за того, что он споткнулся и упал лицом вниз. Это тоже нерационально для смертных, но это случается. Старейшины секты могут видеть сквозь грубые, фарсовые унижения, но они подсчитывают, насколько страдает репутация жертвы по отношению к менее искушенным новорожденным. Более серьезная оплошность, такая как неосторожность, которую Исидро должен скрыть, может спровоцировать вызов Мономатии внутри стаи ... особенно если

претендент получает тайную помощь от старейшин конкурирующей фракции. С другой стороны, персонажи игроков могут стать жертвами заговора, направленного на подрыв их престижа.

Довольно часто каиниты могут поначалу притворяться, что поддерживают одного кандидата, в то время как на самом деле работают на другого. Проще говоря, каинит может попытаться завоевать благосклонность более чем одного кандидата или изменить его одобрение, когда она получит большую взятку. Более хитрые каиниты могут попытаться шпионить за номинальными союзниками и распространять дезинформацию, а затем раскрыть ее истинную преданность, когда это может больше всего унижить каинитов, которых она обманула.

Самые хитрые каиниты пытаются обмануть лидеров Шабаша, чтобы они поддержали выбранного ими кандидата. Такие заговоры обычно включают в себя то, что каинит, не имеющий отношения к объединению, верит, что кто-то, связанный с конкретным кандидатом, хочет заполучить ее. Обманутая каинитка бросает свою поддержку другому кандидату. Обманщик далее пытается сделать своего кандидата более привлекательным, но даже 50-процентный шанс на поддержку лучше, чем предыдущие 33 процента или полное воздержание. Манипуляторы-каиниты могут обманывать своих целей, используя поддельные документы, загипнотизированных смертных агентов, созданные человеком двойники, химерические иллюзии или широкий спектр других методов. Мистификация должна продержаться только до выборов, а может быть, и не тогда: гордая Шабашница может не захотеть признать, что ее кто-то одурачил.

Даже если грязный трюк никого не обманет надолго, он все равно служит своей цели. Успешное мошенничество, унижение или предательство доказывает, что кандидат является ловким и опасным агентом, которого поддерживают другие ловкие и опасные агенты, с которыми другим каинитам было бы разумно не пересекаться. Это имеет не меньшее значение, чем полученное или отвергнутое одобрение.

ВЫБИВАНИЕ ИЗ СОРЕВНОВАНИЯ

Убийство — это самый грязный трюк. Проток или епископ, встретивший Окончательную смерть, не может претендовать на одобрение, а уничтоженный кандидат больше не претендует на регентство. Когда три кандидата выходят из группы претендентов, их фракции начинают строить планы, как убить своих соперников.

На уличном уровне такие убийства, как правило, носят вопиющий характер. Стая горячих голов попытается устроить засаду на лидера стаи, которая поддерживает другого кандидата. Даже если ассасины не смогут

уничтожить конкурирующего протока или жреца, они могут сделать ее поддержку бессмысленной: вялый лидер не может собрать стаю, чтобы бросить вызов нежелательному регенту или сражаться за желанного. Новый священник или проток также может дважды подумать, прежде чем повторить одобрение.

Некоторые из них ищут более мелких убийц или подкупают своих соперников. Они надеются помешать кому-либо проследить за нападением до них, чтобы не стать объектом нападений из мести. Убийства могут быть связаны с поджогами, снайперами или самыми разнообразными инсценированными несчастными случаями.

Сами кандидаты также пытаются убить друг друга или, по крайней мере, других присци из конкурирующей фракции. Сечени Йолан владеет одним из самых мощных видов оружия в арсенале Шабаша — вождем. Если она сможет удивить собрание соперничающих присци этим неистовым монстром-упырем, она может значительно ослабить своих конкурентов — или спровоцировать альянс страха против нее. Карл VI и его сторонники из Ласомбры могут гипнотически настроить любое количество смертных агентов на роль убийц.

Венере, между тем, имеет лучшие связи за пределами Мехико. Если кто-то из присков и может нанять первоклассных убийц-ассамитов или грязное колдовство у неприсоединившихся каинитов, так это он. Однако каждый кандидат знает, что такие вопиющие кампании убийств должны быстро увенчаться успехом, иначе они могут вызвать достаточно ожесточения, чтобы разорвать Шабаш на части.

С другой стороны, некоторые каиниты могут хотеть именно этого. Гражданская война четвертого Шабаша, безусловно, достигла бы цели лоялистов в полной мере. Отсутствие регента и распущенная консистория означают отсутствие ограничений для шабашей — полная свобода. Амбициозный и уверенный в себе каинит, такой как епископ Наталио, может даже поверить, что он может превратить такую анархию в революцию, которая изменит Шабаш.

РЕЗОЛЮЦИЯ: НОВОЕ РЕГЕНТСТВО

Эта сюжетная нить не может продолжаться вечно. Вы должны довести кризис лидерства до конца — или, по крайней мере, до упокоения. Конечно, то, как долго вы будете поддерживать интригу и борьбу, зависит от заинтересованности ваших игроков.

Проще говоря, коалиция старейшин может собрать достаточно голосов, чтобы обеспечить избрание своего кандидата, а у нового регента достаточно грубой силы, чтобы отговорить

претендентов. Это, однако, только одна из возможностей.

ВАРИАНТ ХУНТЫ

Кто бы ни стал регентом, он делает это при поддержке других могущественных каинитов. Они ожидают продвижения по службе для своих сторонников, поддержки своих любимых проектов и других особых привилегий. Таким образом, новый режим может принять форму хунты с регентом в качестве ее публичного лица. Другие старейшины в клике обладают почти такой же реальной властью в секте, и регент не может позволить себе вызывать у них слишком сильное недовольство. История смертных показывает, что хунты, как правило, распадаются через несколько лет, поскольку их члены пытаются захватить больше власти для себя. Шабаш может столкнуться с новым кризисом руководства в любое время. Регент может предотвратить такой крах, маргинализовав или убив своих партнеров по хунте, прежде чем кто-либо из них сделает то же самое с ним.

ПРЕТОРИАНСКИЙ ВАРИАНТ

В более поздние века Римской империи преторианская гвардия, призванная защищать императора, часто убивала своих подопечных и устанавливала собственных императоров. Это может случиться с Шабашем. Черная Рука оставалась нейтральной в прошлых внутренних конфликтах. На этот раз Серафимы могут навязать Шабашу регента. Самые опытные бойцы секты принадлежат к Черной Руке, и солдаты Руки чувствуют большую преданность своим командирам. Серафимы могут почувствовать особенно сильное искушение назначить своего собственного регента, если присци не появятся явно доминирующая фракция — и, следовательно, нет сильной и организованной силы, которая могла бы противостоять Деснице.

Должно быть очевидно, что такой регент никогда не сможет чувствовать себя в безопасности. Она возглавит секту только с согласия Серафимов, которые станут истинными лидерами Шабаша.

ПЕРОНИСТСКИЙ ВАРИАНТ

Аргентинский диктатор Хуан Перон пришел к власти, пообещав всем значительным силовым блокам в стране, что он на их стороне. Его сторонники знали, что Перон не сможет выполнить все свои обещания, но он не смог бы сдерживать ни одного обещания, если бы отстранялся от власти. Приск Карл VI придерживается этой стратегии. Другие каиниты могут попытаться использовать ту же стратегию. Затем перонистский регент сталкивается с проблемой привязать к себе всех каинитов,

которым он давал обещания. Некоторые из обещаний неизбежно противоречат друг другу. Например, регент не может централизовать Шабаш в угоду ультраконсерваторам, одновременно децентрализуя его в угоду лоялистам. Вместо этого регент должен предоставлять меньшие блага, чтобы свести к минимуму недовольство. Если это означает предательство второстепенных союзников в угоду главным союзникам, пусть будет так.

БОЛЬШЕВИСТСКИЙ ВАРИАНТ

Тогда возникает форс-мажор. Большевики пришли к власти, удерживая Российскую Думу в заложниках в ее палатах, пока она не проголосовала за приход большевиков к власти. Другие радикальные группировки пытались захватить власть таким же образом. Будущий регент мог бы добиться ее избрания, раскрыв некую силу, которая могла бы уничтожить любого старейшину, выступившего против нее. Если Рассказчица решит, что Сечени Йолан может освободить управляемого вождя, используя десятки своих “детей”, Мать Ужасов может попытаться совершить такой переворот. На всякий случай она приказала своим монстрам съесть всех остальных кандидатов.

НЕТ РЕЗОЛЮЦИИ: ЧЕТВЕРТАЯ ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА ШАБАША

Для более мрачной хроники и более долгосрочного сюжета консистория могла бы разделиться на две (или более...) фракции, каждая из которых избирала бы регента. Вместо того, чтобы идти на компромисс, самые могущественные старейшины Шабаша пытаются сокрушить своих соперников в рамках неприкрытого захвата власти. Ни один из них полностью не преуспевает — и Шабаш проваливается в свою Четвертую Гражданскую войну.

Война может длиться столько, сколько захочет Рассказчица, и влиять на рядовой Шабаш так сильно или так мало, как она хочет. Вторая Гражданская война Шабаша длилась десятилетия и затронула всю секту, в то время как третья война длилась около 100 ночей и в ней участвовали в основном старейшины. Четвертая гражданская война может произойти в основном вне поля зрения уличных стай... но будет интереснее, если боевые действия распространятся на всю секту.

В этом случае Мехико становится еще более жестоким и хаотичным, чем сейчас, поскольку сторонники каждой фракции нападают на своих соперников. И снова Черная Рука отступает в нейтралитет... или выжидает своего времени, чтобы позволить фракциям исчерпать себя. Кардиналы и архиепископы посылают своих

собственных солдат и убийц в Мехико, чтобы убить лидеров противоборствующих группировок. Боевые действия могут распространиться и на другие города Шабаша, так что персонажам будет нелегко избежать их. Камарилья и независимые кланы вряд ли могут игнорировать возможность захватить территорию и влияние у Шабаша. Сам Шабаш не умирает до тех пор, пока один каинит поддерживает его дело, но секта может потерять большую часть своей власти.

Рассказчики, не относитесь к этой возможности легкомысленно — ввергнув одну из двух великих сект в разрушительную суматоху, вы можете изменить лицо окружения, каким вы его знаете, с непредвиденными обстоятельствами позже.

ИСХОД

На протяжении веков ревенанты Гримальди служили лидерам Шабаша в качестве их финансовых менеджеров, мажордомов, начальников штабов и агентов в залитом солнцем мире. Семья ревенантов коллективно накопила одно из самых больших частных состояний в мире, но никто не мог по-настоящему претендовать на то, чтобы владеть одеждой на их спинах. Всем, чем они владеют, даже своей жизнью, они владеют по воле своих хозяев—каинитов — а гримальди любят своих хозяев благодаря силе кровных уз.

По крайней мере, так было раньше.

Во-первых, причуда судьбы освободила Пабло Саламанку-и-Гримальди от его домитора. Он помог другим ревенантам Мехико освободиться, убив их домиторов. За годы таких усилий более двух дюжин Гримальди — значительная часть большой семьи — теперь работают в Мехико, и никто в Шабаше не понимает, что им не хватает домиторов. Если кто-нибудь спросит, ревенанты скажут, что они связаны с мастером в другом городе. Эти Гримальди также считают, что они нашли каинитов, готовых и способных защитить их от гнева Шабаша: избранную группу старейшин Вентру в Европе и Соединенных Штатах, которые могут оценить таланты и ресурсы, которые приносят Гримальди.

В этой сюжетной линии Гримальди пытаются вырваться на свободу — и Шабаш узнает о последствиях зависимости от рабов.

КРИТИЧЕСКИ НАСТРОЕННЫЕ ЛИЧНОСТИ

Главным действующим лицом этой сюжетной линии является сам Пабло Саламанка-и-Гримальди. Пабло воспитывает такую ненависть, которая вырастает только из преданной любви. Узы крови сделали его

нетерпеливым рабом. Он понял надругательство над своей душой только тогда, когда его любовница-каинитка сгорела на солнце. Перспектива свободы и мести позволила ему проглотить свою ненависть и улыбнуться своим повелителям на протяжении долгих лет терпеливого труда и кажущейся лояльности, но он больше не может ждать. Добьется успеха или потерпит неудачу, он будет свободен — и Шабаш почувствует огонь его мести.

Сечени Йолан также играет важную роль. С момента основания Шабаша некоторые каиниты выступали за уничтожение всех ревенантов. Наследственные упыри много знают о расе каинитов и Шабаше, и это делает их угрозой безопасности, что Пабло собирается доказать. Йолан и несколько других старейшин Цимисхи заблокировали планы уничтожения ревенантов на том основании, что наследственные упыри были полезными слугами и, кроме того, частью наследия клана. Дезертирство Гримальди выставляет защитников ревенантов доверчивыми дураками — унижение, которое навсегда испортит репутацию этих старейшин. Йолан испытывает особое смущение, поскольку ее смертная родословная происходит от давно умершей семьи упырей, которая выступала против зарождающегося Шабаша. Ее соперники в консистории могут использовать скандал с Гримальди, чтобы уничтожить ее влияние в секте.

Однако для этой истории рисование персонажей игроков требует от Рассказчика небольшой дополнительной работы.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Чтобы эта сюжетная нить что-то значила, сначала персонажи должны узнать о Гримальди. Рассказчики могут начать с того, что будут использовать персонажей-ревенантов в других историях. Пабло Гримальди, например, обладает широкими полномочиями ради выполнения своих глобальных обязанностей. Когда старейшинам Шабаша нужно подкупить высокопоставленных правительственных чиновников, манипулировать средствами массовой информации или приобрести бизнес, они обращаются к Пабло. Если персонажи вступают в контакт со смертной элитой Мехико, они сталкиваются с Пабло. Обходительный ревенант может помочь им достичь цели (за определенную цену) или скрыть ошибку или неосмотрительность (за большую цену).

Официальная аудиенция с Пабло может показаться очень странной. Персонажи должны прийти к нему, потому что время Пабло чрезвычайно ценно для старейшин, которым он служит. Все окружение ревенанта — его огромный и роскошный офис высоко в Торре Латиноамериканской, его секретари и охранники, его богатство и общественное положение — предполагают, что персонажи

должны подходить как просители, с шапкой в руке и при их лучшем поведении. Однако Пабло относится к ним с величайшим почтением. Если Пабло может сделать то, о чем просят персонажи, он говорит им, что живет, чтобы исполнять все их прихоти. Если он не может или чувствует, что цель персонажей противоречит его собственным целям, Пабло пресмыкается и говорит, что ничто не доставило бы ему большего удовольствия, чем служить им, но другие обязанности и приказы запрещают это. Он может даже предложить персонажам избить его и любого из его сотрудников, кого они выберут, чтобы искупить свой позор за отказ от их командования.

Персонажи также должны встретиться с другими ревенантами. Многие светила Мехико держат Гримальди в качестве своего “делового человека”. Всякий раз, когда персонажи хотят встретиться со старейшиной, им, возможно, придется договариваться об этом с секретарем Гримальди. Другие гримальди ухаживают за общинными убежищами старых и более могущественных ковенов, включая Эль-Грито-де-Долор. Когда персонажи посещают такие приходы, они могут видеть, как каиниты игнорируют своего прислужника-ревенанта, когда те не требуют какой-то задачи или не проявляют какой-то мелкой жестокости. Рассказчик может показать важность Гримальди, даже не выходя и не говоря, что они важны.

Рассказчик также может заложить основу для отступления с помощью событий, которые имеют смысл только постфактум. Например, связанный кровью Гримальди может обнаружить запланированное дезертирство и попытаться предупредить Шабаш. Пабло должен действовать быстро, чтобы “заставить замолчать” свою несчастную родственницу любыми необходимыми средствами, а также любого другого, кому она могла рассказать. Персонажи игроков могут удивляться бессмысленному убийству ревенанта. Если они уже знали этого ревенанта, Пабло мог бы попытаться выяснить, знают ли они также о его планах. Он должен работать через смертных агентов или каинитов из независимых кланов, которые остаются в неведении о своем работодателе, но у Пабло более чем достаточно денег, чтобы организовать такие вещи.

ДЕЗЕРТИРСТВО

Гримальди благоразумно убегают из Мехико днем. Когда банки открываются, они переводят все активы своих хозяев на другие счета. Затем они направляются в аэропорт, где Пабло ждет с бронированием и фальшивыми документами. Они садятся в самолет до Чикаго, где их ждет делегация упырей Вентру. Оттуда Гримальди расходятся веером по дюжине других городов и фактически исчезают. По крайней мере, таков план.

Некоторые Гримальди сталкиваются с другими способными к дневному свету слугами Шабаша, такими как несколько упырей секты или Гримальди, которые остаются связанными. Одному или двум перебежчикам, возможно, придется стрелять, колоть или отравлять свой путь, и это может насторожить полицию. Другие гримальди могут невольно протянуть руку помощи все еще верным слугам, которые затем попытаются разбудить своих спящих хозяев или попытаются остановить перебежчика в аэропорт и попытаются остановить побег. Некоторые гримальди питают такую ненависть к каинитам, что не могут удержаться от попытки убить своих хозяев до того, как они уйдут, будь то поджог, обезглавливание или вытаскивание каинитов на солнечный свет. Это может разбудить вампира и поставить под угрозу план.

Рассказчик должен решить, осуществят ли Гримальди свой план с минимальными нарушениями или нет, и будут ли в нем участвовать персонажи игроков. Если персонажи сильно враждовали с Гримальди, этот ревенант мог попытаться сжечь их убежище перед отъездом. Герои сталкиваются с отчаянной попыткой сбежать из своего убежища днем. Если игроки не принимают непосредственного участия, они и остальные участники Шабаша в Мехико просыпаются следующей ночью и обнаруживают, что Гримальди исчезли — и деньги ревенантов вместе с ними.

Что касается последнего варианта, то, возможно, Пабло сам был обманут. Некоторые из старейшин Шабаша обладают сверхчеловеческой хитростью и осведомленностью о мыслях и мотивах других существ. Это могло бы позабавить такого старейшину, если бы он позволил Пабло плести свой маленький план. Его контакты с “Вентру” не входили в Камарилью. Самолет не летит в Чикаго. Из-за досадной путаницы пилот улетает на самолете в Атланту или в какую-то другую область Шабаша. Самолет приземляется в сумерках... и городские каиниты ждут снаружи терминала. Последовавшая за этим массовая кровавая охота — девятидневное чудо в секте. Однако этот вариант не оказывает существенного влияния на последствия дезертирства.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Многие из ведущих шабашитов города оказались без средств, после того как оставили все свои денежные дела в руках своего любимого ревенанта. Возможно, они даже не владеют своими убежищами — собственность была зарегистрирована на имя ревенанта, и ее только что продали. Компании, управляемые Гримальди, обанкротились; в ближайшие недели проверки выявят массовые хищения — и деньги исчезли. Каиниты, которые соизволили сохранить некоторую власть над своими компаниями, оказываются под следствием, потому что они,

по-видимому, подписались под всем и будут выглядеть как соучастники заговора. У каинитов, которые утверждали, что им не нужен мир смертных, есть шанс проверить свое хвастовство. Это не падение Нью-Йорка, но многие участники Шабаша испытывают серьезные неудобства. Они могут включать в себя персонажей игроков, если они доверили какие-либо свои дела Гримальди.

Немало каинитов нуждаются в новых убежищах, общественных или иных. Персонажи, которые сохраняют просторные убежища, могут получить неожиданных гостей. Умные персонажи могут предложить взять на абордаж других каинитов, чтобы получить подарки. Некоторые из наиболее тупо жестоких Шабашей могут попытаться захватить убежище другой стаи, как будто в Мехико недостаточно зданий и туннелей.

Некоторые члены Шабаша действительно занимаются бизнесом или распоряжаются своими собственными деньгами. После бегства Гримальди такие каиниты, как Клова Хейнс и Мигель Ороско, выглядят намного мудрее. Ехидные замечания по поводу деятельности “juicebag” стихают.

В конце концов, кто-то выясняет, как Шабаш потерял свое влияние на сбежавших Гримальди, и если это может случиться один раз, это может случиться снова. Ненавидящие ревенантов каиниты, такие как генерал Перфидио, призывают к уничтожению Гримальди, и никто всерьез не выступает против них. Некоторые из диких стай не ждут Консистории, чтобы решить судьбу ревенантов, и убивают Гримальди или людей, которых они считают Гримальди, по собственной инициативе. Паранойя ввергает Шабаш в еще больший хаос. Персонажи, которые раньше хорошо относились к Гримальди, могут обнаружить, что ревенант стучится в дверь их убежища, а за ним следует кровожадная стая Шабашников. Любая история доброты или доверия к ревенантам может привести к тому, что другие члены Шабаша обвинят персонажей в “мягком отношении к Гримальди”.

По мере того, как слух о дезертирстве распространяется по секте, все ревенанты — не только Гримальди — попадают под подозрение в измене. Небольшие группы других ревенантов могут искать защиты у Камарильи или каинитов независимых кланов, поскольку они видят родственников, убитых в погромах Шабаша. Последствия могут распространяться так далеко и так долго, как того пожелает Рассказчик.

ЧТО-ТО, ВО ЧТО МОЖНО ВЕРИТЬ

Само название Шабаша говорит о религиозном характере секты. Камарилья

существует, чтобы служить практическим, политическим целям, но Шабаш существует, чтобы преследовать духовную цель. Ведя войну против Древних, Шабаш стремится изменить или предотвратить Геенну — Страшный суд над всеми каинитами. Некоторые Пути Просветления делают акцент именно на религиозных концепциях. Путь Метаморфозы стремится к трансценденции. “Смерть и душа” исследует две великие религиозные концепции. “Путь ночи” решает проблему зла. Путь Каина почитает бывшего и будущего короля-пророка. Многие члены Шабаша даже сохраняют извращенное христианское благочестие. Откровенно религиозные истории действительно очень хорошо работают в хронике Шабаша, и Мехико предоставляет отличную обстановку.

РЕЛИГИОЗНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

Религия не предлагает простой, линейной сюжетной нити, как в предыдущих двух примерах. Истории в религиозной сюжетной нити связаны общими темами, а не причиной и следствием; и в то время как внешние события управляют двумя предыдущими сюжетами, религиозный сюжет в основном вырастает из самих персонажей. Это делает религиозные сюжеты более трудными для повествования, чем простые остросюжетные драмы. К счастью, религиозные сюжеты могут маскироваться под другие виды историй.

КВЕСТ

Это одна из самых простых религиозных сюжетных линий. История квеста состоит из двух уровней. На буквальном уровне персонажи получают какое-то сложное задание, требующее от них путешествия. По мере того, как персонажи переходят от сцены к сцене, они сталкиваются с различными испытаниями, испытаниями и опасностями. Поиски становятся религиозными, когда испытания носят духовный или символический характер. Независимо от того, преуспевает персонаж или терпит неудачу в испытании, он получает какой-то урок, который может направлять его дальнейший духовный прогресс. Успех в поисках зависит от понимания этих уроков.

Буквальная, материальная цель квеста может быть произвольной. В истории квеста путешествие имеет большее значение, чем пункт назначения. Цель, которая каким-то образом символизирует духовную цель квеста, однако, подчеркивает религиозный аспект истории. Например, Святой Грааль — самый известный поисковый объект в западной мифологии — символизировал христианское спасение и искупление.

В качестве примера давайте построим квест Sabbat Grail вокруг Пути Метаморфозы. Не имеет значения, если персонажи на самом деле не практикуют Путь Метаморфозы. Шабаш может принять Пути в качестве своих моральных идеалов, даже если они сохраняют Человечность в терминах правил.

Буквальная волшебная чаша слишком очевидна, но “Граалем” может быть все, что может позволить каиниту преодолеть ограничения нежити. Это может быть зелье, уменьшающее поколение ассамитов, амулет, дарующий помощь от солнечного света, или что-то еще, что кажется подходящим. Персонажи получают подсказку о том, что этот объект существует где-то в Мехико, и они отправляются в путь! Путешествуя по Мехико, персонажи собирают ключи к местонахождению своего “Грааля”. Персонажи также сталкиваются с испытаниями и опасностями, основанными на слабостях каинитов: огонь, принуждение спать днем, безумие от боли, гнев или разочарование и так далее. Они могут преодолеть эти трудности, преодолевая свои ограничения, изменяя свое тело (с помощью Изменчивость или мирской маскировки) и понимая, когда нужно обуздать Зверя, а когда дать ему волю. Поиски приводят персонажей в часовню времен короля Артура на пустыре — скажем, в миссионерскую клинику в одном из трущоб, — где они противопоставляют свою волю и интеллект вере миссионеров. Персонажи не только обретают свой “Грааль”, они уже стали более великими существами, чем были, благодаря испытаниям, которые они преодолели. Возможно, они даже готовы полностью перейти от Человечности к Пути Метаморфоз.

КРИЗИС ВЕРЫ

Еще один классический религиозный сюжет бросает вызов персонажам, бросая вызов их убеждениям. Любая идеология предполагает, что мир устроен определенным образом, и идеология Шабаша не является исключением. Если события каким-то экстремальным образом нарушают этот предполагаемый порядок, человек может усомниться в убеждениях, которые составляют краеугольный камень его жизни (или не жизни). Например, типичный христианский кризис веры вырастает из трагической смерти: если Бог одновременно добр и всемогущ, почему он позволяет невинным так сильно страдать?

Шабаш, конечно, придерживается разных идеологий с разными слабыми местами для сомнений. Например, Шабаш проповедует верность и равенство между каинитами. Предположим, что персонаж видит, как старейшина Шабаша совершает какое-то серьезное предательство против более слабого каинита — возможно, даже против секты в целом — и избегает наказания, используя статус и грубую силу. Персонаж может задаться вопросом в своем мертвом сердце, построена ли

его секта на лжи. Точно так же потенциальный Метаморфозист может пострадать от унижительного доказательства того, что он остается слишком человечным. Приверженец “АПата Ночи” может столкнуться с жестокостью, которую даже он не сможет проглотить, или последователь Катари может столкнуться с истинной добротелью.

История о кризисе веры традиционно заканчивается подтверждением веры персонажа. Персонаж Шабаша может понять, что идеалы Шабаша стоит отстаивать, несмотря на их предательство некоторыми лидерами, или Путь Просветления предлагает полезные рекомендации, даже если они не являются безошибочно верными. Как и в случае с успешным квестом, история о Кризисе веры дает хорошую возможность для формального перехода персонажа от Человечности к Пути.

С другой стороны, история может закончиться полным разочарованием персонажа. Персонаж может увидеть так много случаев лицемерия каинитов, что она откажется от Шабаша или решит, что с таким же успехом может стремиться к власти, как самый большой лицемер из всех. Шабаш может прийти к выводу, что Путь, по которому она надеялась следовать, является заблуждением, и вместо этого попытаться развенчать его. Учитывая природу веры в Шабаш, оправдание или разочарование могут привести к личному ужасу.

БОЛЕЕ ВЫСОКИЙ ПЛАН

Большинство религий утверждают, что мирские события на самом деле не являются случайными или бессмысленными. Для тех, у кого есть вера и мудрость, испытания существования освещают божественный план, который придает жизни смысл. Рассказчики могут воплотить эту идею в хронику Шабаша разными способами.

Шабаш верит, что допотопные люди остаются активными и могущественными. Даже в своем тысячелетнем сне Древние определяют события, которые варьируются от мировых войн до выборов мэра. Рассказчик может решить, что параноидальная вера Шабаша верна, и построить историю вокруг нее. В этом случае божественный план является злонамеренным, и персонажи стремятся избежать его и противостоять ему. Паранойя — это правило, поскольку смертные, Камарилья “Сородичей” и даже братья персонажей по Шабашу предстают марионетками Древних. Для хроники всего Мехико, возможно, персонажи обнаружат, что Спящий из Куикуилько незаметно подкупил десятки их братьев по Шабашу и тысячи смертных. Эти лакеи теперь трудятся над извлечением оцепеневшего Мафусаила из его вулканической тюрьмы. Возможно, персонажи обнаруживают, что они служили Спящему, не зная об этом, и что какой-то курс действий,

который они предприняли в прошлом, на самом деле вписывается в какой-то сюжет для достижения целей Древнего. Такого рода история использует конспирологический аспект "Вампира: Маскарад" и доводит его до безумных крайностей.

Шабаш называет себя Мечом Каина и рассматривает Первого Вампира как фигуру суда и спасения для нежити. Для другого варианта повествования Высшим планом может быть план Каина. Возможно, персонажи замечают, что текущая ситуация напоминает сцену из Книги Нода или иллюстрирует какую-то сентенцию, приписываемую Каину. Возможно, они окажутся в нужном месте в нужное время, чтобы сорвать план какого-нибудь инферналиста против каинитов Мехико.

Некоторые Пути Просвещения предполагают другие формы божественного провидения, которые могли бы направлять верующих. Например, "Путь ночи" утверждает, что зло каинитов служит большему благу, испытывая веру и добродетель других. Сюжетная линия "Пути ночи" может бросить вызов персонажам, чтобы они выполнили свою роль в этом божественном плане. Они могут восторжествовать, разоблачая греховную природу, которую какой-нибудь могущественный смертный (или собрат-каинит) маскирует показной респектабельностью, или пугая и подталкивая кого-то к жизни истинной добродетели. Сюжетная линия "Смерть и душа" могла бы показать персонажам глупость и незначительность любых оставшихся связей со смертными, а также важность пристального наблюдения за тем, как они умирают. Сюжетная линия "Дикого сердца" могла бы показать тщеславие каинитов, воображающих себя кем угодно, только не хищными животными.

КРИТИЧЕСКИ НАСТРОЕННЫЕ ЛИЧНОСТИ

Самые важные личности в религиозной сюжетной линии — это сами персонажи. В большей степени линия повествования становится религиозным в той мере, в какой персонажи видят это именно так. Если игроки не хотят исследовать аспекты веры и извращенной святости Шабаша, Рассказчик не может их принуждать.

Если религиозный сюжет действительно привлекает игроков, то Рассказчику нужны персонажи, которые могут объяснить, возможно, незнакомые точки зрения. Некоторые из образцовых персонажей активно учат Путям Просветления, и еще несколько хорошо известны как образцы различных Путей.

Старейшина Цимисхи Эфраин Соргано — главный представитель Пути Метаморфозы в Мехико, хотя он также делится основами Пути

Дикого Сердца. Персонажи, которые стремятся преобразиться физически или духовно, находят Эфраина, готового направлять их. Однако у Него мало терпения к каинитам, которые ищут легких ответов.

Смотритель зоопарка часто использует подход "тони или плави" к обучению. Например, каинит, который ищет руководства Эфраина, чтобы стать менее зависимым от общества смертных, может оказаться искаженным в форме свиньи. Эфраин говорит Каиниту, что вернет ей человеческий облик через неделю. Она должна выжить как животное, которое хотят съесть несколько миллионов бедных людей.

Старейшина Ласомбры Задкиэль бен Арон в основном преподает свою собственную интерпретацию Пути Ночи, но также может преподавать основы многих других Путей. Он гораздо более профессиональный гуру, чем Эфраин. Время от времени он также отправляется учить студентов, которые не просят об одолжении. Молодые каиниты, которые кажутся Задкиилу "слишком человечными", могут оказаться в ситуациях, которые подталкивают их к тому, чтобы стать более жестокими, более безжалостными или более манипулятивными. Раввин Ночи легко гипнотизирует смертных, заставляя их играть свои роли для его суровых уроков. Задкиил предпочитает не заставлять своих братьев-каинитов попадать в неприятности. Он расценивает это как обман: его ученики могут не хотеть его уроков, но они должны сами выбирать, как им реагировать, иначе урок будет бессмысленным.

Епископ малкавиана антитрибу Родольфо также предлагает мудрость, или, по крайней мере, он предлагает безумие, которое он считает мудростью. Он больше заботится о предсказании грядущих событий Геенны, чем о том, чтобы преподавать мистические откровения. Однако, если персонажи могут каким-то образом помочь Родольфо, он может дать им совет. Его замечательное владение Глазами Хаоса позволяет ему видеть "высшие планы" в жизни персонажей, предполагая, что они доверяют слову Малкавиана. Родольфо ищет каинитов, которым суждено сыграть важные роли в Геенне, и он может проявить интерес к персонажам, если предвидит такую возможность. Однако для Родольфо "важная роль" может включать в себя такие судьбы, как "Первым быть съеденным голодным Мафусаилом". Загадочный епископ хочет попасть в Геенну; он еще не стремится изменить или предотвратить катастрофу.

Отец Йозель по-прежнему считает себя священником. Как таковой, он с радостью дал бы совет любому каиниту, находящемуся в духовном смятении, хотя его безумие может сделать его советы немного бессвязными. Он совершает таинства, принимает исповеди, дает деньги и разрешение каинитов, которые все еще

чувствуют себя ведомыми римско-католическими обычаями.

ДРУГИЕ ИСТОРИИ

Всего три сюжетные линии не могут охватить все истории, которые могут произойти в Мехико. Какими бы важными ни казались некоторым каинитам борьба за лидерство в секте, массовое дезертирство или требования веры, другие члены Шабаша преследуют свои собственные интересы. Эти проблемы могут породить побочные сюжеты в качестве изменения темпа основной сюжетной линии хроники. Рассказчики также могут превратить основные сюжеты этой главы во второстепенные сюжеты или полностью отказаться от них, чтобы продолжить какую-то другую сюжетную линию. В конце концов, Шабаш — это свобода, и вы, конечно, вольны рассказывать истории, которые хотите! Персонажи, история или локации Мехико могут предложить новые сюжетные линии, или вы можете расширить одно или несколько предложений, приведенных ниже.

ВЕЧНАЯ БДИТЕЛЬНОСТЬ

У Шабаша есть враги, которые хотели бы уничтожить секту. Только кто-то очень храбрый, очень умный или очень глупый мог бы предпринять попытку шпионажа или терроризма в черном Вавилоне Шабаша, но среди врагов секты есть каиниты всех трех видов. Ни один из врагов Шабаша не может нанести сокрушительный удар в сердце его силы, но они все еще могут попытаться ослабить Меч Каина. Такие атаки могут лечь в основу захватывающих шпионских историй с оттенком сверхъестественного ужаса.

Камарилья — самый могущественный враг секты, обладающий самыми большими ресурсами в целом. Ни один старейшина Камарильи никогда не ступит ногой в Мехико, но лидеры секты могут засылать шпионов, диверсантов и убийц. Эти агенты, большинство из которых новорожденные, не обязательно являются добровольцами: старейшины Башни из слоновой кости равняются лучшему Мечу Каина в обучении новорожденных превращению их в спящих агентов “маньчжурского кандидата”. Нет никаких причин, по которым Икар Носферату не мог бы быть таким агентом Камарильи, который сломался, вместо агента Шабаша; возможно, у Икара все наоборот. Рассказчик мог бы создать захватывающую хронику контршпионажа, в которой персонажи соревнуются со временем, чтобы раскрыть гнездо шпионов Камарильи, прежде чем они смогут убить важного приска или кардинала.

Еще один враг приближается к Шабашу из Южной Америки. Пока что этот безымянный

враг концентрируется на уничтожении Шабаша Южной и Центральной Америки. Корифеи Шабаша теперь получают посылки с отрубленными, но все еще живыми головами каинитов, которые бормочут в бессмысленном ужасе. Враг также может превратить некогда лояльных шабашитов в террористов-смертников, которые несут взрывчатку и зажигательные вещества в своих собственных телах.

Единственное имя, которое Черная Рука пока нашла для этого врага, — “нагваль”. К сожалению, в Мексике этим словом обозначают самых разных сверхъестественных существ. Некоторые легенды описывают нагвалей как злых духов в животной форме. Другие легенды говорят, что нагвали — это ведьмы, которые принимают форму животных, чтобы шутить и воровать, или пить кровь живых. Черная Рука подозревает, что их врагом-нагвалем является доколумбовая линия Гангрелов, возможно, с помощью последователей сетортремерекаинитов. Однако их список сверхъестественных существ, меняющих облик, простирается далеко за пределы каинитов. Черная Рука знает о Люпинах и нескольких других породах оборотней. Он также слышит сомнительные истории о тотемических духах, смертных колдунах, меняющих кожу, и — им действительно трудно воспринимать это утверждение всерьез — анималистической породе фейри или даже более потусторонних существах. Пока следователи не могут исключить ни одно из этих легендарных сообщений.

Рассказчик, который хочет донести кампанию терроризма до Мехико, может захотеть сделать одного из образцовых старейшин или старших новорожденных агентом нагваля. Этот каинит руководит террористическими атаками против лидеров Шабаша, но лично в них не участвует. Тлалок также работает с нагвалем в меру своих ограниченных возможностей.

Самый коварный враг секты скрывается внутри нее. Инквизиция Шабаша существует по очень веской причине: каиниты, продающие себя инферналам, подрывают дело свободы секты в корне. Однако инквизиция стремится уничтожить каждого каинита, которого она находит, и отделяет невиновных от виновных под пытками. История об охоте на инферналистов может приобрести особый оттенок ужаса, потому что персонажам есть чего бояться как от своих номинальных защитников, так и от дьявола внутри.

НОВИЧОК В ГОРОДЕ

Описания основных сюжетных линий предполагают, что персонажи игроков некоторое время жили в Мехико и знают имена по крайней мере некоторых из самых важных каинитов города. Однако было бы забавно начать хронику с прибытия персонажей в Мехико. Стая прибыла в большой город в поисках удачи, чтобы быть

рядом с лидерами секты или по какой-либо другой причине, привлекательной для игроков. Персонажи могут знать имена нескольких местных светил, но не знают, кто есть кто в городе, основные ковены или кто какие районы объявил своими владениями. Персонажи, скорее всего, попадут в беду не по своей вине.

ВЕНДЕТТА

Нежизнь в Мехико, как правило, отвратительна, жестока и коротка из-за сражений между стаями. Шабаш ссорится по вполне человеческим причинам: права на охотничьи угодья и другие ресурсы, реальные или воображаемые оскорбления, различия в идеологии, кто поддерживает лучшую футбольную команду.... Мексиканцы и Саббат также разделяют идеологию мачо, которая может помешать отступлению или переговорам. Что еще хуже, мачизм требует возмездия за нападения, независимо от причины. Как только две стаи вступают в драку, цикл мести может продолжаться десятилетиями, еще долго после того, как все каиниты, начавшие вендетту, будут уничтожены.

Старейшины секты манипулируют новорожденными с помощью своей обидчивой гордости. Старейшина, желающий уничтожить соперника, редко делает грязную работу сам. Вместо этого она устраивает спор между своей жертвой и другой стаей — или просто обещает услуги, если ее наемники смогут доставить Окончательную Смерть, и оставляет методы и притворные мотивы на усмотрение стаи. Мехико испытывает такую нехватку вспомогательных средств отчасти потому, что старейшины устраняют этих перспективных соперников-каинитов.

Вендетта между персонажами и персонажами — это, вероятно, слишком тонкий сюжет для целой хроники. Однако смертельное соперничество может стать продолжающимся сюжетом. Вендетта также может добавить непрерывности другим конфликтам, поскольку конкурирующая стая вступает в союз с любыми другими каинитовыми врагами персонажей. По той же причине персонажи могут вступать в союз с любыми врагами из конкурирующей стаи. Если персонажи оскорбили местного старейшину, они могут стать мишенью для прокси-атак; или старейшина может попытаться использовать персонажей игроков в качестве своих пешек, чтобы угрожать кому-то еще.

ИНКВИЗИЦИЯ

Инквизиция Шабаша сохраняет бдительность в отношении врагов внутри секты, уделяя особое внимание каинитам, которые продают себя демонам. Колдуны, которые умиляют Тлалока, квалифицируются: Бог Вод не является обычным демоном Инквизиции, но Инквизиция не заботится о технических деталях. Колдун, который приносит жертвы духу в обмен на магическую силу, является инферналистом, и это все.

Если тайна Тлалока всплывет на поверхность, инквизиторы нагрянут в Мехико и допросят всех. Любой колдун, которого нашли принесенным в жертву Тлалоку, скорее всего, пострадал от Авто-да-фе. Любой, кто не может каким-либо образом доказать, что он не приносит жертву Тлалоку, рискует постичь ту же участь, независимо от того, колдун она или нет. Эстебан дель Агуа и Тьерра, некромант Ла Виуда Бланка, беженец из Ассама Икраам, мистики Бездны, такие как Задкиил и Каридад де Флорес — все они попадают под подозрение. Инквизиция расспрашивает всех, кому известно о том, что у них есть убийца или кто когда-либо был связан с известными колдунами или мистиками.

Настаивание на невинности, несмотря на пытки, не удовлетворяет инквизицию. Инквизиторам нужны зацепки. Персонажи могут угодить Инквизиторам, только проводя другие допросы Шабаша... и предавая заветный идеал верности Шабаша.

ИЗУЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Не каждая история должна быть отчаянной борьбой за выживание, мистическим триллером или драмой о высокой политике. Чтобы сменить темп, труппа могла бы насладиться историей о ночных неудачах своих персонажей. Как они охотятся? Как они взаимодействуют с другими каинитами или с миром смертных? Если они обладают каким-либо влиянием в мире смертных, как они его поддерживают? Какие ритуалы они соблюдают? Цель такой истории — не столько достичь цели, сколько исследовать личность персонажа и его место в Мехико. Чем лучше игроки знают своих персонажей, тем легче им решать, как их персонажи реагируют друг на друга и на неожиданные вызовы.

ГЛАВА 5: ПОВЕСТВОВАНИЕ

Мы предполагаем, что Рассказчики уже знают основы рассказывания истории "Вампир: Маскарад". В этой главе обсуждаются некоторые факторы, отличающие хроники от Шабаша в Мехико. После этого Рассказчики могут перейти к рассмотрению вкусов своих игроков, и на этом этапе каждый Рассказчик должен выбирать сюжетные нити, создавать больше персонажей и настроек, а также создавать истории. Затем игроки вводят своих персонажей, чтобы оживить истории.

ШКАЛА МОЩНОСТИ

"Мехико Сити ночью" предполагает, что все персонажи игроков — относительно неопытные новички Шабаша. Большинство членов Шабаша — новорожденные, и точка — у секты огромная текучесть кадров. Большинство шабашитов выживают как каиниты не дольше, чем они могли бы прожить как смертные. Культура Шабаша ограничивает их "бессмертие" кровной мезтью, единоначалием за лидерство, нападениями на Камарилью и рискованными развращениями, такими как прыжки через остры.

Темы книги также ориентированы на новорожденных персонажей. Лицемерие старейшин секты проявляется менее остро, если персонажи сами являются старейшинами. Точно так же вопрос о том, пользуется ли Шабаш истинной свободой или просто анархией, мало что значит для старших персонажей. Старейшины обладают властью, которая автоматически дает им свободу действий, чтобы делать практически все, что они хотят. Новорожденные Шабаша тоже могут делать практически все, что захотят, но старейшины обычно могут избежать последствий своих действий, по крайней мере, в краткосрочной перспективе.

Это не значит, что Рассказчики не могут вести хронику старейшин в Мехико. Это просто означает, что такая хроника будет развиваться в другом стиле, чем то, что представляет Мехико Ночью, и хроника будет подходить к городу и Шабашу с другой точки зрения.

Если хроника длится некоторое время до переезда в Мехико, персонажи могут быть значительно более могущественными, чем большинство каинитов Мехико, не будучи значительно старше. Такая стая может сражаться с равным количеством неоперившихся шабашников с достаточной уверенностью в их победе. Однако это имеет меньшее значение, чем можно было бы подумать,

поскольку городской Шабаш обладает рядом "уровнителей".

Проще говоря, в давно существующих шабашах, таких как El Grito de Dolor, есть персонажи, у которых даже больше опыта, чем у персонажей игроков. В целом в ковене может быть гораздо больше членов. Стая, оказавшаяся в меньшинстве в три раза или даже больше, получает наглядный урок того, как сравнительно молодые каиниты из Восстания Анархов убили своих могущественных, но столь же численно превосходящих их предков.

Благоразумные персонажи также должны помнить, что городские ковены предпочитают сражаться на своей родной земле. Чем ближе нападающий подходит к приходу ковена, тем больше у него шансов нарваться на ловушки, засады или другие подготовленные средства защиты. Ангелы грязи доводят эту концепцию до крайности: эти каиниты, вероятно, самые неопытные недоделки в городе, но они и их Стадо знают каждый потайной уголок своего убежища на свалке. Каиниты, которые с важным видом вваливаются на свалку, ожидая помыкать каким-нибудь слабым ребенком, не находят либо никаких следов Ангелов Грязи, либо смертельную перчатку из смертоносных камней, горящего масла, копий и мачете.

Стаи и ковены также могут иметь связи с более могущественными каинитами. Например, отец Йозль из "Креста Мачете" — внук Эфраина Сортано. Младшего приска лично не волнует, что происходит с его больным внуком, но он заботится о своей репутации среди других членов Шабаша. Стая, которая слишком сильно опирается на Крест Мачете, может обнаружить, что Сортано, в свою очередь, опирается на них.

Означает ли это, что персонажи должны кротко ходить на цыпочках в постоянном страхе перед старейшинами города? Едва. Многие старейшины Мехико большую часть времени игнорируют большинство новорожденных. Они вовлекают себя только тогда, когда видят, что речь идет о их собственных интересах. Например, Сечени Йолан считает себя хранительницей чести и традиций клана Цимисхе. Если члены стаи проявляют особую ненависть к цимисхийским каинитам или каким-либо образом публично оскорбляют клан, Йолан может призвать их к ответу за их неуважение — и вендетта с каинитом, который помнит Крестовые походы, будет запоминающейся, если не сказать больше.

Стаям Шабаша многое сходило с рук, включая убийство других шабашников. Однако стая, которая слишком бессмысленно убивает собратьев-каинитов, привлекает опасное внимание. Ковены заключают союзы против них;

старейшины спрашивают, почему персонажи сражаются со своими братьями и сестрами в Каине, а не с Камарильей. Если персонаж или стая становятся слишком опасными для своих собратьев по Шабашу, кто-то находит способ нейтрализовать их.

СООБРАЖЕНИЯ О ПЕРСОНАЖЕ

Хроника Мехико может вместить в себя удивительно широкий спектр персонажей. Шабаш включает в себя каинитов почти из каждого клана, плюс несколько собственных родословных. Каиниты любого происхождения могут найти причину для проживания в столице Шабаша. Стаи Шабаша могут включать в себя широкий спектр кланов, Дисциплин и Способностей, и нигде это не проявляется так ярко, как в Мехико.

В городской Шабаш также входят последователи большинства Путей Просветления. Немногие новорожденные существуют достаточно долго, чтобы полностью отказаться от своей Человечности, но они могут сочувствовать определенным Путям и стремиться поддерживать идеалы Пути. Симпатии к пути являются еще одним источником разнообразия характеров.

В большинстве случаев Шабаш не одобряет упырей. Стая, в состав которой входил вурдалак, как кто угодно, но только не напуганный и измученный аббат, могла бы вызвать удивление, если не открытое беспокойство. Ревенанты, однако, получают немного больше свободы действий. Шабаш в целом, вероятно, не будет рассматривать персонажа-ревенанта иначе, как умеренно привилегированного раба, но некоторые трупы могут захотеть изучить проблемы равенства и фанатизма, поднятые персонажем-ревенантом. Возможно, персонажи-каиниты необычайно широки кругозором или учатся быть такими. Такой персонаж также придаст бы особую актуальность сюжетной линии Исхода (см. Четвертую главу), даже если бы персонаж не был Гримальди. Если персонаж revenant — Гримальди, она сталкивается с выбором между верностью своим сородичам и верностью товарищам по стае, которые относятся к ней как к равной... или так и есть?

Огромные масштабы Мехико также предоставляют множество вариантов фона персонажей. Персонажи могут быть из любого района — от состоятельных семей Ломаса де Чапультепека до постапокалиптической нищеты Сьюдадес Пердидас. Игроки и рассказчики могут использовать богатый этнический состав города, политическую историю и связи с остальным миром. Персонаж Клова Хейнс — пример молодого Шабаша, привлеченного гламуром Мехико как главного города Шабаша.

Создавая персонажей для хроники Мехико, игроки должны следовать только двум правилам, и они применимы к любой хронике вампиров. Мы говорили это раньше и скажем еще раз: персонажи — это нечто большее, чем точечные оценки в чертах характера. Персонаж без личности, происхождения или мотивации может быть очень хорошим тактическим упражнением, но, вероятно, станет довольно скучным — по крайней мере, для других игроков.

Игрокам также нужно подумать о том, почему их персонажи общаются друг с другом. Принуждение грубой силой, такое как Волдери или приказ архиепископа (“Ты, ты, ты и ты — я хочу, чтобы ты кое-что сделал для меня. Теперь ты стая.”) не удержит персонажей вместе надолго, если персонажи ненавидят друг друга или просто не могут работать вместе. В то время как хорошие игроки могут развивать взаимопонимание в стае в таких ситуациях (что само по себе может создать интересную историю), простое собрание произвольной группы само по себе напоминает старика в гостинице, ожидающего, когда группа благородных авантюристов соберется вместе.... вы поняли идею. Также должно быть очевидно, что персонаж, который является навязчивым одиночкой или наносит удар в спину — или который просто не заботится ни о чем, что имеет значение для других персонажей, — плохо работает в ансамблевой истории.

Некоторые фоны также безнадежно несовместимы. Например, каинит, который при жизни был Черной Пантерой, вероятно, не примет товарища по стае, который был сторонником превосходства белой расы. (Однако даже у этого есть исключения. Игроки могут создавать таких персонажей специально для того, чтобы показать, как вступление в Шабаш устраняет фанатизм смертных.) Какой-то общий фактор в истории персонажей (будь то смертные или каиниты) или какие-то общие интересы или цели помогают стае оставаться вместе и продемонстрировать знаменитую солидарность Шабаша.

НАСИЛИЕ

Шабаш известен своей жестокостью. Стаи сражаются с Камарильей, Люпинами, друг с другом и практически со всем, что встречается на их пути. Некоторые исключительно жестокие каиниты убивают смертных с относительной безнаказанностью.

Мехико также печально известен своей жестокостью. Уличные банды дерутся друг с другом в трущобах. Преступники грабят автомобилистов, которые останавливаются на красный свет. Мексиканская мафия убивает правительственных чиновников, которые отказываются от взяток. Федералы — мексиканская федеральная полиция — настолько

погрязли в коррупции, что некоторые люди считают их собственным наркопреступным синдикатом. Мексиканская поп-культура боготворит оружие и его владельцев, от революционных героев до торговцев наркотиками, которые убивают полицейских. Десятки тысяч мексиканцев стекаются на арены корриды, чтобы посмотреть балеты смерти и поболеть за своих героев в масках, дерущихся на ринге луча либре.

Со всем этим насилием, витающим в воздухе, хроника Мехико должна быть одной длинной сценой драки, верно?

Неправильный. Насилие должно быть обычным явлением — почти повсеместным, — но это не означает, что одно сражение следует за другим.

Насилие среди смертных не обязательно должно напрямую влиять на персонажей. Им нужно только увидеть его последствия. Если персонажи видят подростка, одетого в цвета банды, застреленного на улице, игроки вспоминают жестокость, которой пропитан город. Репортаж в новостях об убитом судье производит тот же эффект. Петушиный бой в баре также предполагает насилие, которое может вспыхнуть в любой момент, особенно если Рассказчик проводит сравнение между петухами и мужчинами, расхаживающими и позирующими в баре.

Когда стаи встречаются, каиниты могут прибегать к своему собственному притворному насилию — показывая, что они готовы сражаться, не сражаясь на самом деле. Так же, как и смертные, каиниты могут демонстрировать свой мужской характер, толкаясь, демонстрируя оружие или клыки, обрывая друг друга на полуслове, ругаясь и другие формы притворной агрессии. Такие демонстрации, как правило, со временем становятся ритуальными. Все знают правила игры, все показали, что ими не будут помыкать, и стаи могут приступить к делу. Однако новичок может не знать кода и воспринять эти жесты как настоящую угрозу. Кровная месть, которая длится десятилетиями, может вырасти из обидчивой гордости или вспыльчивости одной горячей головы.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОЕДИНОК КАИНИТОВ С КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКОЙ К ЮГУ ОТ ГРАНИЦЫ!

Иногда стаи намеренно устраивают драку. Инстинктивная игра, такая как ковбои и индейцы, может включать в себя дуэль двух стай друг с другом. Дуктусы могут запланировать шум как способ направить и разрядить агрессию между своими стаями — или поза мачо может сама по себе перерасти в вызов на битву. В этом

случае дукты, которые могут противостоять групповой ярости, ищут способ удовлетворить честь до того, как зарождающаяся злоба закипит и кто-то встретит Окончательную Смерть. Проток стаи может также вызвать конкурирующую стаю, чтобы произвести впечатление на Шабаш более высокого ранга. Некоторые бои просто для развлечения.

В “веселых боях” Шабаш не стесняется пародировать себя. Мексиканский Шабаш любит перегретый, грандиозный оперный избыток луча либре и других форм профессионального рестлинга и с удовольствием принимает их. Перед боем члены стаи стремятся превзойти друг друга своими экстравагантными похвальбами и угрозами. Участники могут надеть маски — все, что угодно, от разноцветных капюшонов до знаменитостей, персонажей мультфильмов или монстров из фильмов. Стаи могут драться в стальной клетке или огненном кольце, или обматывать руки колючей проволокой, чтобы пустить кровь себе и своим противникам. В конце победители и проигравшие поднимают тост друг за друга на Кровавом пиршестве одурманенных или пьяных смертных. В некоторых случаях сражающиеся стаи приглашают других каинитов посмотреть; стаи могут получить престиж за то, что устроили хорошее шоу.

Даже самая серьезная хроника время от времени нуждается в перерыве. Особенно после мучительной сюжетной арки может быть очень весело бросить кости и сыграть в простую драку, особенно ту, которую сами персонажи не воспринимают всерьез.

НАСТОЯЩАЯ ВЕЩЬ

Рано или поздно хроника Шабаша сталкивается с насилием, которое персонажи воспринимают всерьез — не товарищество грубого обращения или яростной драки, а попытки жестокого, кровавого убийства. Это может быть мономахия, засада конкурирующей стаи или хладнокровная попытка убийства. Персонажи игроков могут быть целью нападения, преступниками или третьей стороной, вовлеченной в хаос.

Когда это происходит, Рассказчик должен стремиться показать боль и ужас борьбы за свою жизнь или не жизнь. Не просто отмечайте потерянные или исцеленные уровни здоровья: опишите сломанные кости и проколотую, разорванную или обожженную плоть. Если какой-либо персонаж впадает в бешенство, опишите, как его звериная ярость сметает любые следы человеческих мыслей или чувств. Сделайте бой уродливым — возможно, зрелищным, но ужасным, ужасающим образом.

Подумайте также о последствиях драки. Они могут выходить далеко за рамки задействованных персонажей. Причинили ли

боевики материальный ущерб, который заметили бы городские СМИ и смертные, стоящие у власти? Тогда им лучше быстро все исправить, или придумать правдоподобную историю прикрытия, или ответить старейшинам секты за свою беспечность. Делали ли какие-нибудь смертные — люди, к чьему слову власти могут отнестись серьезно — видите, как персонажи совершают откровенно сверхъестественные подвиги? Тогда кто-то должен заставить этих смертных замолчать, так или иначе, но не так, чтобы это привлекло еще больше внимания и вызвало еще больше вопросов. Шабаш утверждает, что презирает Маскарад, и горе каиниту, который даже использует это слово, но лидеры секты неодобрительно относятся к членам, которые проявляют недостаток осмотрительности.

ПОЛИТИКА

Несмотря на повсеместное насилие Шабаша, секта переживает столько же внутренней политики, сколько и Камарилья, — может быть, даже больше, если такое возможно. Шабаш объединяет множество кланов, каждый со своей культурой и традициями, а также многочисленными Путиами Просветления и взглядами на основную цель и организацию секты. *Vaulderie* помогает сократить некоторые из возникающих конфликтов. Как и постоянное давление со стороны многочисленных врагов секты: Шабаш откладывает в сторону свои внутренние разногласия, чтобы сражаться со всеми, кого он воспринимает как орудия допотопных. Все это означает, что каиниты секты должны разрешать свои разногласия с помощью политики.

Заклучение сделок, компромиссы и интриги начинаются внутри стаи. Самые стабильные стаи разделяют миссию и, возможно, даже Путь Просветления (или, по крайней мере, все каиниты симпатизируют Пути), но многие стаи нестабильны. Возможно, один каинит хочет подняться по иерархии Шабаша, в то время как другой член стаи хочет диаблеризировать сородичей Камарильи, а третий считает, что им следует искать наставника для Пути Просветления. Сильные Винкулы мешают им просто пойти разными путями. И так... они ведут переговоры. Диаблеристка рассказывает своему амбициозному товарищу по стае, как они могли бы произвести впечатление на своего архиепископа, уничтожив врагов Камарильи. Восходящий по лестнице указывает, что гуру Пути не берут в ученики кого попало, и он мог бы помочь мистика Пути, если бы у него было больше влияния в секте. Потенциальный мистик Пути возражает, что успешная преданность Пути произведет впечатление на их начальство и сделает их всех лучшими воинами для Джихада. Проток, тем временем, пытается найти план действий, который никого не рассердит

настолько, чтобы они покинули стаю или бросили ей вызов на Единоначалие.

Некоторые стаи действительно становятся виртуальными разумами-ульями, где высокие винкулы поощряют соответствие убеждений и действий. Примером может служить Крест-мачете из Третьей главы. Для начала такие стаи требуют общих и прочных установок. Они являются исключением для Шабаша, а не правилом.

Такой мегаполис, как Мехико, может содержать несколько стаи, каждая со своей небольшой культурой и интересами. Хорошо зарекомендовавший себя ковен с деловыми связями ищет совсем других вещей, чем бродячая стая, жаждущая крови и славы, но архиепископу города может понадобиться и то, и другое. Большинство членов Шабаша также понимают основную истину о том, что сражаться опасно. Когда каиниты сражаются друг с другом, они рискуют окончательно погибнуть; когда шабашники сражаются друг с другом, они ослабляют секту и делают ее менее способной выполнять свои миссии. Некоторым Шабашникам все равно, но они редко делятся очень долго. Мудрый Шабаш направляет вражду между стаями в русло, отличное от борьбы. Стаи соревнуются за благосклонность своего архиепископа. Они пытаются устроить лучшее шоу на *ritae*. Они хвастаются и иногда обнаруживают, что должны оправдать свое хвастовство; они нацелены на клеветнические кампании против конкурентов и, в свою очередь, становятся мишенями. Стаи пытаются сделать члена конкурирующей стаи своим должником — даже не потому, что они получают большое реальное преимущество, а просто для того, чтобы быть на одном уровне с конкурентами. *Ducti* заключают небольшие сделки — возможно, объединяют Военную партию или обмениваются учебными пособиями по дисциплинам — чтобы укрепить лояльность против общих соперников.

Более высокопоставленные члены Шабаша, тем временем, стремятся к тщательному балансу среди каинитов, которых они возглавляют. Определенная степень соперничества побуждает стаи к большим усилиям, и их поступки подрывают престиж их епископа или архиепископа. Если одна стая становится достаточно могущественной или престижной, чтобы угрожать переворотом против архиепископа и ее фаворитов, она может мобилизовать конкурирующие стаи, чтобы ослабить своих новых соперников. С другой стороны, слишком сильное соперничество разрывает городской Шабаш на части, из-за чего архиепископ выглядит плохо в глазах своего кардинала, консистории и регента.

Как крупнейшее в мире сообщество Шабаша, с наибольшей концентрацией лидеров секты, Мехико видит самую напряженную политику между стаями и лидерами. В Мехико не хватает

архиепископа, потому что эту роль исполняет регент. Ковены могут завоевать благосклонность самой регентши, не говоря уже о нескольких дюжинах присков, приглашенных кардиналов и серафимов. Престижный шабаш в Мехико, имеющий доступ к одному или нескольким высокопоставленным лидерам секты, может продать этот доступ Шабашу со всего мира. Например, Институциональная деволуционная партия имеет известную связь с Приском Венере Карбони; кайнит, который ищет встречи с Венере, сначала добивается расположения PDI. По той же причине, однако, враг приска может стремиться ослабить PDI — если Венер не сможет защитить PDI, его репутация пострадает.

Тонкая паутина политики Шабаша и соперничества простирается и за пределы отдельных городов. Члены Шабаша чиланго могут называть свой город “столицей” Шабаша, но Мехико не является бесспорным. У самих шабашитов есть поговорка, что Мехико — это сердце секты, а Монреаль — ее душа. Шабаш в Мехико руководит политикой секты и военными действиями против Древних, но Монреаль преобладает в мистицизме Пути и эзотерических знаниях кайнитов. Это дает Монреальскому Шабашу собственный авторитет внутри секты, что может породить собственную версию церковных и государственных конфликтов Шабаша. Если один из ведущих практикующих Монреальского Пути распространяет сообщение, пропагандирующее определенный образ действий, другие последователи этого Пути серьезно обдумывают эту идею, и служащие секты должны обратить на это внимание. Хаос в консистории означает, что власть постепенно переходит к Монреалю — не власть прямого командования и управления (поскольку у Шабаша этого нет), а власть престижа и убеждения. Эта политика секты высокого уровня, вероятно, не повлияла бы непосредственно на большинство кайнитов Мехико, но это то, что Рассказчики должны рассмотреть в длинной и очень политической хронике.

ОБРАЗНОСТЬ

Рассказчики могут использовать изображения, чтобы подчеркнуть тему и настроение истории. Символические образы могут быть использованы буквально или через различные репрезентации или аллюзии. Например, если Рассказчик хочет использовать огонь в качестве повторяющегося образа, ему не обязательно использовать настоящее пламя в каждой сцене. Вместо этого она могла бы включить огонь в изображение рекламного щита или намекнуть на огонь, упомянув камин, барбекю или канистры с бензином.

Однако кое-что из этого имеет большое значение. Символические образы — это акценты

в истории, усиливающие ощущение того, что события имеют значение не только сами по себе. Если игроки не сразу замечают символическое изображение, ничего страшного. Слишком много символизма, применяемого слишком откровенно, наводит на мысль, что Рассказчица больше заботится о своем собственном уме, чем о том, чтобы предоставить игрокам богатую, страшную, захватывающую историю.

Сами персонажи могут использовать символические образы в той мере, в какой игрок или Рассказчик сочтут это уместным. Кайниты, которые испытывают большую гордость за свой клан или принадлежность к Шабашу, могут намеренно окружать себя ассоциирующимися образами. Старшая Сечени Йолан, например, считает себя выразительницей традиций клана Цимисхе. Она подчеркивает эту самозваную роль, надевая значок клана “змея, глотающая свой хвост” в виде кольца, браслета или булавки. Она также может предложить образ с помощью таких приспособлений, как пояс, многократно обернутый вокруг ее талии. Другой пример: новорожденный Матиас Казимирски рисует перевернутый анх Шабаша на своем мотоцикле. Он совсем не утончен в своей гордости как член Шабаша.

СИМВОЛЫ ШАБАША

Образы, связанные с кланами Шабаша и *auctoritas ritae*, хорошо работают в историях Шабаша. Такие изображения подчеркивают повсеместное присутствие секты в Мехико. Ссылки на символы кланов и сект в рекламе, на фресках и в других общественных местах могут способствовать созданию атмосферы заговора и паранойи: Шабаш повсюду. Видят ли персонажи рекламный щит пива Corona? “Корона” означает корону — символ Ласомбры. Буква “А” стремянки с ее поперечной скобой может указывать на антирибу Бруха. Маленькие леденцовые черепа с празднования Дня мертвых напоминают о Предвестниках Черепов, Пути Смерти и Души или Празднике Смерти. Все, что имеет змеевидный вид, может относиться к Змеям Света или Цимисхи; любой вид чаши наводит на мысль о Братании.

Шабаш печально известен своей любовью к огню, и Рассказчики могут использовать пламя, чтобы символизировать состояние секты. Яркий огонь в камине говорит о контролируемой силе; несколько свечей в темном месте напоминают об оккультных тайнах секты. Пламя, трепещущее на ветру, может указывать на то, что Шабаш отступает перед атакой. Сгорающее здание предупреждает о ярости и хаосе, которые могут разорвать секту на части. Пепел говорит об истощении, поражении и потере — огонь догорел.

ДРЕВНОСТИ

Мехико усеян руинами доколумбовой эпохи, в то время как в старых кварталах сохранились церкви и дворцы колониальной эпохи. Они служат постоянным напоминанием о том, что настоящее вырастает из прошлого и что прошлое никогда не бывает по-настоящему мертвым — каинитов. Дети Каина не только встречаются с персонажами из прошлого своей расы, их старейшины могут вовлечь их в конфликты и планы, которые уходят корнями в века. Когда герои встречаются старейшину, действие разворачивается в здании колониальной эпохи, что усиливает ощущение вторжения прошлого в настоящее.

Доколумбовые руины и артефакты напоминают о большей древности. Испанцы пытались уничтожить Теночтитлан, но ацтекский город все еще преследует современный мегаполис. Темпло Майор и другие руины являются архитектурными напоминаниями о древнем городе, но Теночтитлан не ограничивается каменными руинами. Фестиваль "День мертвых", Дева Гваделупская и любовь чиланго к цветам переносят тень Теночтитлана в нынешнюю жизнь. Включение в сцену доколумбовых реликвий и обычаев может намекнуть на то, что могут действовать силы, более древние, чем Шабаш. Это работает особенно хорошо, если Рассказчик включает Войну Нагвалей в свою хронику.

РЕЛИГИЯ

Уроженцы Мексики серьезно относятся к своей религии. Так же, как и Шабаш, в своем роде. Даже если история не является в первую очередь религиозной, образы, взятые из религии, помогают придать истории ауру сверхъестественной силы и смысла. Рассказчики могут использовать как ацтекские, так и римско-католические традиции для создания образов, и эти две традиции иногда пересекаются.

Любое изображение, связанное с ацтекскими богами или культом, предполагает, что оно сохранилось из далекого прошлого. Такие пережитки кажутся тем более таинственными и угрожающими, если они несколько скрыты. Фрески Диего Риверы, изображающие идеализированную Мексику до завоевания, просты и очевидны. Размещение символического животного ацтекского бога в сцене более тонкое, двусмысленное и, следовательно, более пугающее. Например, каждый год ацтеки приносили тысячи человеческих жертв государственному богу Уицилопочтли, символом которого была колибри. Изображение колибри в той же комнате, что и ужасное убийство, придает сцене смерти дополнительную, сверхъестественную остроту. В качестве другого примера, любое изображение сердца может напомнить о том, как ацтеки предлагали

человеческие сердца своим богам. В таком контексте граффити-сердце с двумя именами и стрелой может приобрести зловещий смысл. Коробка конфет в форме сердца становится откровенно извращенной, если персонажи знают, что некоторые ацтекские боги также требовали подношений в виде шоколада!

Римско-католические образы представляют собой более знакомую символику со своими собственными коннотациями крови и смерти. Все, что имеет форму креста, намекает на распятие Христа со всеми его ассоциациями с кровью, спасением, болью и жизнью после смерти. Немало шабашистов искажают католические образы в угоду каинистским целям; "Путь ночи" и "Путь Катаров" особенно откровенно используют искаженное христианство. Испорченная сила vitae для поддержания упырей может по иронии судьбы напоминать силу евхаристического хлеба и вина — тела и крови Христа — даровать спасение и вечную жизнь. Ангелы создают ассоциации как с революцией, так и с религией, через Ангела Независимости. Безделушка ангела, упавшая с полки, может предвещать опасность или разорение. Святое Сердце сочетает в себе католические и ацтекские образы, особенно когда оно изображено все еще в теле Христа с открытой грудью, как витрина, или как жертвоприношение ацтеков.

УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Учитывая, сколько каинитов живет в Мехико, никого не должно удивлять, что несколько шабашников развивают новые способности или проявляют необычные Достоинства. Однако немногие из этих каинитов когда-либо обучают своим особым способностям, а некоторым способностям вообще нельзя обучать. Персонаж, который хотел бы освоить новую комбинационную дисциплину или что-то подобное, вероятно, должен был бы предложить значительное вознаграждение или какую-то подобную оплату — без гарантии успеха. Комбинированные Дисциплины и другие редкие способности часто являются уникальным выражением личных одержимостей Каинита. Рассказчики не должны позволять персонажам игроков овладеть этими (или любыми другими) уникальными способностями, если они думают, что это нарушит их рассказы.

НОВЫЕ ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПОЛНОМОЧИЯ

ФОРМА ВСЕХ ЗВЕРЕЙ (ПРОТЕАН …., ИЗМЕНЧИВОСТЬ …)

Каиниты, обладающие протеанской силой Облика Зверя, могут выбрать одну из двух форм животных за считанные секунды. Каиниты с Изменчивость могут изменять свои тела в форму любого животного той же массы, если у них есть время и достаточно жизненных сил, чтобы усилить Дисциплину. Каинит, обладающий и тем, и другим, а также некоторыми знаниями в области зоологии и сравнительной анатомии, может научиться принимать облик любого животного размером от тигра до кролика. Они также могут превращать других существ в животных.

Как и в случае с Обликом Зверя, трансформированный Каинит сохраняет свою психику, но может использовать естественные способности своей животной формы: обостренные чувства, полет, быстрое плавание или даже яд (но не более смертоносный, чем это было бы нормально для вида).

Система: Смена формы стоит одно очко крови и занимает три хода. Каждое дополнительное потраченное очко крови сокращает время на один ход, как минимум до одного хода. Если персонаж использует силу, чтобы трансформировать кого-то другого, трансформация занимает минуты, а не повороты. Кроме того, персонаж, не желающий сопротивляться, может сопротивляться, при этом игрок делает оспариваемый бросок Силы воли (сложность 6) против Ловкости и мастерства создателя плоти (сложность 7). Если потенциальная жертва добивается большего успеха, она успешно сопротивляется перестройке своего тела.

В отличие от "Тени Зверя", трансформация не ассимилирует одежду каинита и небольшие личные вещи. Находясь в форме животного, персонаж может использовать любую из своих Дисциплин, за исключением Некромантии, Змееведения, Тауматургии или Изменчивость. Рассказчик определяет природные способности различных форм животных.

Персонаж с Формой Всех Зверей может оставаться в форме животного столько, сколько захочет. Она может вернуться к своей человеческой форме по желанию, без необходимости расходовать больше жизненных сил. Так же может поступить и другой персонаж, имеющий Облик Зверя. Каиниты того же или более низкого поколения, что и персонаж, могут восстановить трансформацию, как если бы это было пять уровней здоровья смертельного урона.

Смертные и каиниты более высокого поколения, чем персонаж, вообще не могут обратить изменение вспять без обширной перестройки другим мастером Изменчивость.

Эта сила стоит 24 очка опыта.

ПРИГОТОВЬТЕСЬ К УДАРУ (СТОЙКОСТЬ …., МОГУЩЕСТВО ..)

Каинит, обладающий как неестественной силой Могущества, так и сверхъестественной твердостью Духа, может научиться применять эту силу для сопротивления некоторым формам повреждения. Сила не помогает против обычного боевого урона, такого как кулаки, пули или лезвия. Он не обеспечивает дополнительной защиты от огня, электричества, солнечного света или других источников повреждения, основанных на энергии. Сила только помогает персонажу выдерживать физические удары, которые влияют на все тело: урон от падения, авткатастрофы, взрывы или удары очень крупными предметами. Персонаж также должен ожидать удара, чтобы он мог подготовиться к нему.

Система: Персонаж с этой силой может автоматически поглощать один уровень здоровья от ударного урона за каждую имеющуюся у него точку Силы. Это могут быть удары, смертельные или тяжелые повреждения (например, при падении с небоскреба), но они должны быть получены только в результате удара — никаких порезов, проколов, ожогов или других форм повреждений. По желанию Рассказчика, Защита от удара также может помочь каиниту противостоять давлению дробления или вакуумной декомпрессии.

Эта сила стоит 21 очка опыта.

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ЧУВСТВО (7-ПТ. СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ ДОСТОИНСТВО)

Персонаж не нуждается в зрении, потому что она обладает другим чувством с равной проникаемостью. Типичные примеры включают сонар летучей мыши или обоняние ищейки. Персонаж не страдает от обычных наказаний за работу в полной темноте, хотя конкретные визуальные задачи (такие как чтение) остаются невозможными. Персонаж также может идентифицировать других персонажей с помощью не визуальных средств.

Альтернативные чувства склонны "видеть сквозь" химерические иллюзии и запутывать сокрытие, потому что немногие каиниты понимают нечеловеческие или сверхчеловеческие чувства. Когда персонаж с Альтернативными Чувствами сталкивается с персонажем, который

использует Химеризм, Обфускацию или аналогичные способности, используйте систему “Видения невидимого” в Vampire: The Masquerade стр. 152 — но относитесь к первому персонажу как к имеющему рейтинг Ауспекса на два выше, чем он есть на самом деле. Для этих целей персонаж, у которого полностью отсутствует Ауспекс, имеет эффективный рейтинг два.

Альтернативные Чувства часто показывают некоторую связь с Прорицанием или с изменяющими тело Дисциплинами Протеан, Серпентис и Изменчивость. Они также обычно встречаются только у каинитов, страдающих слепотой или другими крайними нарушениями их нормальных чувств.

МИСТИЦИЗМА БЕЗДНЫ

Власть над тенью приводит каинита в соприкосновение с мистическим царством тьмы, которое ласомбра называют Бездной. Странные, чуждые разумные существа обитают в Бездне, и мастер Обтенебрации может связаться с ними, призвать их в материальный мир и заставить служить. Достаточно могущественный мистик бездны может путешествовать по царству тьмы с огромной скоростью или временно сливаться с могущественными сущностями в его леденящих душу глубинах.

Мистицизм Бездны порождает и другие странные проявления, но это искусство гораздо более ограничено, чем настоящая Тауматургия. Многие проявления являются уникальными выражениями личного понимания Бездны Ласомброй, отфильтрованного через его оккультные исследования и умилоствление темных и смертных сознаний. Немногие мистики узнают, как управлять Бездной более чем одним или двумя способами, помимо основных способностей Обенебрации.

Чтобы практиковать мистицизм Бездны, персонажу нужно не менее пяти точек в общей сложности в Власть над тенью и Оккультизм, и не менее двух точек в каждом. Каждый мистический подвиг требует ритуала, который длится не менее часа, расходования очка крови и успешного броска Интеллект + Оккультный (сложность 7).

Клановая книга: Ласомбра дает более подробную информацию о вызове сущностей бездны и путешествии через Бездну. Короче говоря, сущности бездны проявляются как Руки Бездны, которые действуют по собственной воле. У них есть Физические атрибуты обычных Объятия бездны и столько же общих точек Ментальных Атрибутов, сколько у призывателя точек Обтенебрации. Успехи в броске Интеллект + Оккультные способности и дополнительные расходы на очки крови могут повысить рейтинг этих характеристик. Для путешествия через Бездну требуется сила обретения Шестого уровня

Shadowstep (см. Руководство по Шабашу, стр. 111). Каридад де Флорес и Задкиэль бен Арон разработали собственные уникальные приемы.

СТРАЖИ ЗАДКИИЛА

Сущности Бездны обычно остаются на Земле лишь на короткое время. Чтобы держать их дольше, требуется повторять ритуалы призыва и кормить их довольно большим количеством витэ каждую ночь. Сущности бездны в колодеце Задкиила могут оставаться на Земле до тех пор, пока что-то не уничтожит их, и ему не нужно кормить их более чем одним очком крови в месяц. Говоря мистическим языком, Задкиил наполнил колодец энергией бездны, чтобы сделать темную, холодную воду убежищем для сущностей. С точки зрения игры, Задкиил превратил этих существ в настоящих Слуг, поэтому ему не нужно постоянно призывать их или кормить больше, чем упыря.

У Слуг бездны Сила и Ловкость равны 5 Чертам, а оценки по каждой Ментальной Черте равны 2. Они никогда не покидают колодец, если только Задкиил не прикажет им защищать убежище.

САД КАРИДАД

Ласомбра Каридад де Флорес питает растения своей темной жизненной силой в рамках обрядов в честь Персефоны, греко-римской богини смерти. Ее растения конопли, питаемые витэ, производят калиф, который она продает ассамскому колдуну Икрааму. Она также создала другие чудеса оккультного садоводства. Растения в ее внутреннем саду имеют мертвенно-бледные оттенки или темные, окрашенные в оттенки Бездны, а несколько шедевров обладают собственной необычной силой. Каридад потратила годы на разведение своих растений-упырей, и кому-то другому потребовалось бы по меньшей мере столько же времени, чтобы воспроизвести их.

- Гуль Бамбук: Побег бамбука могут расти на фут в день. Бамбук-гуль Каридад вырастает на три фута в день, и его мощь позволяет побегам пробивать древесину толщиной в дюйм или подобные барьеры (хотя этот процесс медленный и вряд ли сработает в качестве атаки).

- Каинитовый асфодель: Греки верили, что асфодель, или белый нарцисс, растет в Подземном мире. Каридад вывела асфодель-упыря, которая растет и цветет менее чем за час, но только в крошащейся плоти уничтоженного каинита. Цветок не обладает никакими другими оккультными свойствами или силами.

- Гранаты Персефоны: Согласно ее мифу, Персефоне пришлось провести полгода в качестве королевы Мертвых, потому что она съела шесть гранатовых зерен, будучи пленницей в Подземном мире. За свой величайший подвиг в

области мистицизма Бездны и оккультного садоводства Каридад наделила плоды гранатового дерева мифической силой смерти. Смертный, съевший один из гранатов Каридад или выпивший сок из плода, впадает в смертельный сон на несколько дней. Плод оказывает более слабое воздействие на каинитов, которые пьют кровь смертного, смешанную с соком.

Система: Если смертный съедает Гранат Персефоны, его следующий сон превращается в вампироподобное оцепенение. Каждый день игрок смертного персонажа делает бросок Выносливости + Выживания (сложность 6):

Смертный пробуждается, когда игрок набирает 12 успехов. Смертный, который был вскрыт или забальзамирован, конечно, действительно мертв. Обнаружение того, что оцепеневший смертный на самом деле жив, требует броска Интеллекта + Медицина (сложность 9).

Если вампир съест смертную, напоенную волшебным гранатовым соком, она тоже может впасть в оцепенение. В этом случае, однако, персонаж может пробудиться снова, если игрок просто сделает бросок выносливости (сложность 6), который он может попробовать один раз за ночь в обычное время, когда он пробудился бы от дневного сна.