

Историческое дополнение к фильму «Вампир: Маскарад» и «Оборотень: Дикий Запад»

VAMPIRE: THE WILD WEST

Оглавление

Оглавление	2
Глава первая: Добро пожаловать на Дикий Запад	12
Глава вторая: Годы руководства	20
Глава третья: Бледные всадники	40
Глава четвертая: Создание Персонажа	83
Глава пятая: Драма	126
Глава шестая: Сородичи Запада	155

Глава первая: Добро пожаловать на Дикий Запад

«Это Запад, сэр. Когда легенда станет фактом, распечатайте легенду».

- Человек, стрелявший в Либерти Вэлэнс

Хангтаун, Калифорния. 1849. Этот заброшенный шахтерский лагерь, как и многие другие, рос как весенние сорняки по всему Голден-Стейт, недалеко от недавно отчеканенной столицы штата Сакраменто. Кроме Ласомбра, в то время на Западе почти не жили вампиры; в основном народы Люпинов. Белый человек разбогател, а остальных перебил. И то же самое сделали они друг с другом; город назван в честь почти ежедневных повешений. На побережье было хуже. В соседнем Сан-Франциско вешали человека в день и фиксировали десяток убийств за ночь. Кто знает, что осталось пропавшим без вести.

В течение нескольких лет дикая смесь кровной мести и золотой лихорадки гноилась и гнила под калифорнийским солнцем, пока одно яйцо не стоило 1/16 унции золота. Зловонная куча греха под названием *Дикая Калифорния* стала самым быстрорастущим штатом в Союзе и начала привлекать поистине мерзких существ: нежить. Бруха, Вентру, Малкавианы, Цимисхи, Равнос... все они устремились на запад. Ласомбра, прибывшие ранее с колонистами и конкистадорами, не теряли времени даром, доведя войну до порога недавно прибывших поселенцев Камарильи. А теперь, когда в холмах нашли золото, прибыла конница. Стычки между кружками Бруха, Гангрелов и Каитиффов и боевыми стаями Цимисхи, Пандера и Ласомбра стали обычным явлением. Ласомбра не откажутся от своей территории без ужасной битвы, и поэтому под прикрытием обычных уличных убийств и ночных исчезновений на американской границе Сородичи продолжают свою Вечную Борьбу...

Добро пожаловать в **Vampire: The Wild West**.

Что Между Страницами?

Vampire: The Wild West предполагает, что у вас есть доступ к **Vampire: The Masquerade (20th Anniversary Edition)**. Все остальное, что вам нужно для игры **Vampire: The Wild West** можно найти здесь.

- **Глава первая: Добро пожаловать на Дикий Запад** представляет собой краткий обзор обстановки Дикого Запада, общий обзор бурного и процветающего периода XIX века. Здесь мы также находим обсуждение подводных камней погружения в этот сеттинг, от борьбы с сексизмом и расизмом за вашим столом до геноцида и рабства.
- На страницах **Главы 2: Газета** вы найдете подробные отчеты о наиболее важных моментах истории Сородичей во время Золотой лихорадки. Здесь перечислены подробные хронологические события, которые формируют как жизнь, так и нежизнь.
- **Глава третья: Имущие и неимущие** демонстрирует успехи и неудачи различных вампирских кланов, которые называют Дикий Запад своим домом.
- **Глава четвертая: Игра на Диком Западе** посвящена вдумчивому исследованию создания персонажей и включает в себя Концепции, Дисциплины, Архетипы, Достоинства и Недостатки и Способности, подходящие для хроник этой эпохи.
- **Глава пятая: Драма на Диком Западе** это глава рассказчика, охватывающая такие

темы, как элементы Вестернов, темы, связанные с вампирами на американской границе, и механики из основного свода правил, который может быть изменен или удален.

- **Глава шестая: Антагонисты** содержит несколько примеров сомнительных персонажей; некоторых вы можете узнать, некоторых нет.

Почему Дикий Запад?

Vampire: The Wild West происходит между 1829 и 1900 годами, один из самых значительных периодов перемен в Западном обществе, от Калифорнийской золотой лихорадки до изобретения электричества, жизнь среднего гражданина XIX века изменилась более драматично, чем жизнь любого поколения со времени краха бронзового века в 1177 году до нашей эры. Новая граница как для вампиров, так и для стада, дикая местность Дикого Запада предлагает почти вековой простор, наполненный битвами и исследованиями. Все к западу от реки Миссури было практически не исследовано белыми людьми до 1800-х годов.

В каком-то смысле **Vampire: The Wild West** также является компаньоном **Victorian Age Vampire**. Принимая во внимание, что **Victorian Age Vampire** является справочником для Европы и восточного побережья Соединенных Штатов в конце 19 века, **Vampire: The Wild West** предназначен для игры на западном побережье в начале, середине или конце 1800-х годов.

Картирование этих территорий предлагает свежий взгляд на личные ужасы культурных войн и возможность разыграть историю о строительстве нации, что не всегда легко в игре Современных Ночей.

Поскольку история США находится на столь раннем этапе, с созданием новых

городов, которые в конечном итоге станут одними из ведущих городов мира, например, Сан-Франциско и Лос-Анджелес, игра на Диком Западе дает персонажам возможность влиять на историю или стать ее частью. Это огромный экономический бум того времени еще больше подготавливает почву для игры Старейшин в 20-м веке.

Тьма на Западе

То, что не все понимают, это то, что граница была многонациональной и намного более либеральной, чем Восточное Побережье. Около четверти ковбоев были цветными мужчинами, а женщины имели возможности для независимости и даже власти на Западе, которую они не могли получить обратно на востоке. Однако в сообществах Дикого Запада все еще присутствовали элементы расизма и сексизма. Мы также не хотим, чтобы эта игра использовалась как Игра-Расиста-Мудака-и-Убирайся-С-Дорог-и-Потому-Что-Это-Остроумно, и не подразумевала, что вампиры были причиной таких болезней. Сказать: «Все это сделали сверхъестественные существа!» позволяет реальным историческим монстрам сорваться с крючка, а это не то, чего хочет эта книга.

Во-первых, вампиры — паразиты. Они редко строят или создают что-либо для себя. Сородичи паразитируют на построенных людьми сооружениях для их Элизумов и Убежищ. Точно так же, хотя вампиры не будут нести ответственности за такие вещи, как закат городов или тот факт, что многие женщины были принуждены/вынуждены к сексуальному рабству, они с радостью воспользуются этими аспектами общества для достижения своих собственных целей, от охоты на стадо до контроля над городом со страхом и запугиванием. Как Рассказчик проясните,

что люди заняты преследованием других людей; а вампиры — существа огромной магической силы, способные все это остановить, — вместо этого выбирают личную выгоду. Вот что делает их монстрами.

Во-вторых, вампиры больше заботятся о других качествах, чем раса и пол (и религия только постольку, поскольку они озабочены Каином и боятся проявлений Истинной веры). Трудно быть расистом по отношению к цветным людям или женщинам, когда одна из самых ужасных вампиров, о которой кто-либо знает — миниатюрная африканская женщина (Красный Список еще не создан, но Кеминтири активна и довольно известна). Смертная кровь скучна и пресыщена. Что действительно имеет значение и что вампиры противопоставляют друг другу, так это витэ - атрибуты поколения и клана. Удержание смертного фанатизма — признак незрелости, поскольку указывает на то, что вампир не может правильно и точно оценить возможности врага.

Рабы, Коренные Народы и Люди Первой Нации

Закон о правительстве и защите индейцев 1850 года (и других, впоследствии узаконившие убийство, похищение и порабощение коренных американцев) создал в Соединенных Штатах расистскую институциональную жестокость, которая в настоящее время используется Организацией Объединенных Наций для определения акта геноцида. От Первого Дня благодарения до колонизации Канады и до Модокской войны обращение с коренными народами в Америке было не чем иным, как этим.

Хотя болезнь могла убить большую часть туземцев, колонизация Америки была осуществлена за счет геноцида коренных

американцев и порабощенных африканцев. Невозможно избежать этой темы в игровом сеттинге, который охватывает Гражданскую войну в Америке. Люди в 1800-х годах владели рабами, нарушали добросовестные договоры и убивали невинных людей для личной выгоды. Такие вещи неизбежно возникают во время игры, но, как учит нас история, в то время они были непопулярны на Западе. Рассказчик выбирает придерживаться исторической временной шкалы, но ей надлежит понимать социальные последствия игры в этом сеттинге.

Изгнанники и иммигранты

Очарование золота не ускользнуло от миллионов китайцев, живущих через Тихий океан от Калифорнии. Они пришли на золотые прииски Калифорнии так же быстро, как перуанцы, мексиканцы и другие близкие соседи США. И, как и другие этнические группы, к ним относились очень плохо. В то время как с некоторыми группами обращались лучше или хуже, чем с другими, например, с мексиканцами в южных частях штата, китайская культура была совершенно чужда многим сельским американцам, и почти повсеместно к ним относились неприятно. В каждом большом городке был Чайнатаун из-за дискриминации и плохого обращения со стороны остальной части сообщества. Некоторые китайцы даже основали свои собственные города на окраинах крупных городов, чтобы полностью избежать европейцев, некоторые из них выросли до тысяч человек. Но даже здесь — от неухоженных дорог до мусорных прудов, создающих заболоченную недвижимость, — институциональный расизм против иммигрантов был неизбежен.

Антикитайские настроения были не единственной постыдной частью западной жизни. Аналогичное отношение было

распространено на другие этнические группы, такие как ирландцы и итальянцы. Эти отсталые идеи привели к появлению бесчисленных местных постановлений, запрещающих указанным группам заниматься различными видами деятельности, главным примером которых является Закон об исключении китайцев 1882 года. Как и в случае с геноцидом коренных американцев, почти неизбежно, что игроки **Vampire: The Wild West** столкнутся с антииммигрантскими персонажами; В конце концов, в центре внимания игры будут личные ужасы и городское фэнтези. Эта игра не является оправданием предрассудков. Это особенность сеттинга, если Рассказчик предпочитает следовать исторической временной шкале, но это не обязательная часть каждой хроники, происходящей на Диком Западе.

Лексикон

Замечание об общепринятом языке того времени. Сериалы и фильмы — например, *Дедвуд* в частности — убедили нас в том, как люди разговаривают на западе: ковбои грубые, а горожане вежливые. Это не совсем неверный стереотип, за исключением шахтеров, у ковбоев, вероятно, были самые грязные рты из всех, а многие города были населены почти полностью золотодобытчиками.

Ненормативная лексика была обычным явлением, но больше касалась богохульства, чем трусости или гендерных оскорблений. Проклятия типа «хуесос», «ублюдок» и «сукин сын» в то время не использовались широко. Есть записи об их существовании еще в 1870-х годах, когда осужденные выкрикивали невыразимые проклятия судье после обвинительного приговора, их слова затем записывались судом для потомков, но резкие слова, которыми мы клянемся сегодня, дошли до общественного сознания

в период Первой мировой войны, когда ужасы окопов дали людям повод опровергнуть идею о том, что святотатство более оскорбительно, чем называть кого-то трусом. Ниже приведены правильные для периода слова для использования в **Vampire: The Wild West**, которые могут не заставить вас звучать как Йосемитский Сэм, если они используются во время игры (никаких обещаний).

Общий жаргон

Над Землей: Все еще жив.

Выше Змей: См. *Над Землей*.

Алькальд: Общий термин для лидеров городов Сородичей, будь то Камарилья или Шабаш, оставшийся от Испанского периода.

Пепел: Вампир, умерший Окончательной Смертью.

Пустить Кровь: Пить вите, например: «Я пустил ему кровь».

Бочковая лихорадка: Похмелье.

Бобы: Пули.

Жукодавы: Ноги или сапоги.

Кровь и Громы: Предшественник западных десятицентовых романов, в которых часто фигурируют такие персонажи, как Кит Карсон. Они были чрезвычайно популярны и широко читались с 1830-х годов.

Бонанза: Серия связанных шахт на месторождении полезных ископаемых.

Короли Бонанзы: Чрезвычайно богатая добыча полезных ископаемых собственники.

Связанный: Профессионально приготовленный и выдержанный виски.

Бумер: Люди, которые путешествовали из процветающего города в быстро развивающийся город, работая в салонах, часто профессиональные игроки или мошенники. Легенда о ковбойском бродяге не совсем точна, и именно за карточными столами люди видели больше всего перестрелок.

Бумтаун: Города на западе, которые возникают почти в одночасье — обычно после обнаружения золота, серебра, но иногда просто потому, что там проходит новая железнодорожная ветка — и, как правило, вымирает так же быстро, когда разоряется единственное, что поддерживает город.

Загрузочный Холм: Кладбище.

Калифорнийская вдова: Женщина рассталась с мужем, но не развелась.

Бедствие: Заболевания, передающиеся половым путем, обычно хламидиоз.

Кулачок: Сленговое название Камарильи.

Кофейный бойлер: Ленивый человек.

Мертвокожий: Унизительный термин для вампира.

Одичавший: Оборотень.

Вали на лошади: Кататься на лошади. Эквивалент периода говоря кому-то «отвали».

Полный как Тик: Очень пьян.

Рукавица: Барьер между физическим миром и духовным миром.

Жирный Живот: Повар.

Высокий Долбоеб: Самовлюбленный или напыщенный человек или говоря.

Покачивающийся: Злой дух.

Кинфолк: Стадо, которое родственно оборотням.

Дырявый рот: Человек, который сплетничает.

Пиявка: Унизительный термин для вампира.

Малкс: Прозвище для Малкавианов, возможно, наиболее распространенных вампиров на раннем Диком Западе, не считая Ласомбра.

Помещица: Мутировавшие люди и/или испорченные духом с другой стороны Рукавицы.

Вечеринка с галстуком: Публичное повешение.

Кожа Линкольна: Бумажные деньги (использовались после Гражданской войны).

Раскрашивать нос: Становиться пьяным.

Стая: Группа оборотней.

Пироутинг: Заниматься сексом.

Бедняга: Больной или нездоровый.

Дорожный агент: Грабители с шоссе. Также называется High-путники.

Барон-разбойник: Бизнесмены конца XIX века, которые эксплуатировали рабочих с большой прибылью.

Пробегающий Сок: Виски или другой дистиллированный напиток.

Стрелок: Человек с ружьем, который не боится использовать его. Термины «боевик» и «стрелок» также использовались, но редко. Однако Gunslinger в XIX веке не использовался.

Дымовой вагон: Пистолет для черного пороха.

Пароварка: Пароход.

Сладкая вода: Чистая питьевая вода.

Принять Сосну: Заколотый.

Громовая кружка: Ночной горшок.

Клец: Унизительный термин для вампир.

Первопроходец: Вампир, который кормит дорожных агентов, караваны и всех, кого они найдут, путешествующих по пыльной местности.

Обратить: Обнять.

Война против Северной Агрессии: Так южане (проигравшие) называют Гражданскую войну.

Вирм: Злые духи из-за Рукавицы, иногда используется для описания вампиров.

Носители Вирма: Вампиры и их союзники.

Зараза Вирма: Постоянное мистическое присутствие духов со стороны Перчатки, обнаруживаемое только теми, у кого есть способность чувствовать это, например, Люпин.

Источники

Ни один справочник не обходится без справок, в который читатель может погрузиться. Ниже приведены образцы различных художественных средств массовой информации, которые содержат темы и мотивы, общие для **Vampire: The Wild West**. Некоторые служили источником вдохновения, другие казались таковыми, но все они заслуживают исследования.

Книги и фильмы

- Вестерн-романы Луи Л'Амура. Это человек, который понял эпоху. Возможно, он немного отсталый, но тогда такими были многие люди. Его работы, какими бы устаревшими они ни

были, — хорошее окно в сознание стрелка. (Примите это от человека, который действительно встречал некоторых из них...)

- *Хороший, плохой и злой* (1967). Возможно, самый впечатляющий вестерн Клинта Иствуда, этот фильм стал стандартом в жанре вестерна и должен служить основным путеводителем по звучанию Дикого Запада.
- *Однажды на Западе* (1968). В этом резком и многословном вестерне есть почти все элементы *Vampire: The Wild West*, один за другим. Если вы посмотрели только один фильм, чтобы подготовиться к запуску этой настройки, возможно, это именно тот.
- *Белый Клык* (1992) и одноименный роман Джека Лондона — фантастическое введение в суровые реалии Клондайкской золотой лихорадки на Аляске и в Канаде.
- *Маска Зорро* (1998). Зорро, архетипичный испанско-американский линчеватель, воплощает в себе темы бунта, сопротивления, чести и сексуальности в испанский период Альта-Калифорнии.
- *Ад на колесах* (2001-2016): Это шоу охватывает строительство Union Pacific Railroad через опыт Каллена Боханнона, солдата Конфедерации, ставшего «железнодорожником», и бывшего поработанного Элама Фергюсона. Отличный исходный материал для небольших городов (и «последователей лагеря»), а также о расовой напряженности той эпохи.
- *Deadwood* (2004-2006). Эта программа НВО, действие которой происходит в бурном городе Дедвуд, штат Южная Дакота, дает представление о борьбе растущего сообщества, защищающегося от вторжения интересов крупного бизнеса из далеких штатов.

- Хэтфилдс и МакКойз (2012): Мини-сериал с участием повествования, основанного на персонажах, о вражде между двумя семьями после Гражданской войны и последующего насилия, охватившего их город. Хотя это и не «Дикий Запад» как таковой, рассказчики и игроки могут многое почерпнуть из динамики маленького городка и того, как могут действовать две враждующие силы (подумайте: гули соперничающих вампиров).
- Пенни Дредфул (2014-2016). Хотя это Викторианская эпоха — это то, от чего бежит большинство тех, кто идет на запад.
- Westworld (2016-настоящее время): Нет технически дикий Сеттинг на западе, но в этом сериале более чем достаточно странностей, чтобы послужить катализатором умопомрачительной хроники.
- Безбожник (2017): Короткий телесериал, в котором исследуется пересечение жестоких религиозно разжигаемых преступлений, и человек, стремящийся исправить свои прошлые ошибки. Вдохновение для жизни на границе и умирающий город Ла Белль идеально подошли бы каинитам, ищущим изоляции.
- Зов Ктулху: Вниз по темным тропам (2017): Этот сетинговая книга Chaosium Inc. для Зова Ктулху — отличный корм для любой игры, посвященной культам. Также посмотрите «Вещи, которых не должно быть», поскольку это относится к мифам Дикого Запада.

Музыка

- Увертюра к Вильгельму Телль - Финал, Джоакино Россини. Большинство людей, вероятно, знают последнюю часть как «Тема одинокого рейнджера».

Будь то обусловленность или просто гениальность мелодии, нет лучшей темы с лошадьми.

- Buffalo Gals (Ты Не Выйдешь Сегодня Вечером). Этот традиционная американская песня восходит к 1844 году, первоначально она была написана и издана менестрелем Джоном Ходжесом как «Lubly Fan». Хотя существует столько же вариаций, сколько и процветающих городов, от «Алабама-Галс» до «Нью-Йорк-Галс», версия, записанная The Pickard Family в 1929 году, настоятельно рекомендуется, чтобы проникнуться ароматом ковбойских мелодий.
- Орфей в преисподней, Жак Оффенбах. Оригинальная тема Кан-Кана. Это произведение 1858 года, вероятно, является самым узнаваемым гимном бурлеска в мире. Музыка непревзойденного настроения.
- Боевой гимн Республики. Эта песня, впервые опубликованная в The Atlantic Monthly в 1862 году, вызывает осуждение нечестивых во время Гражданской войны в США. После их победы в «Войне за северную агрессию» (как называют ее южане) она стала чрезвычайно популярной среди северян.
- Ковбойский Йодлинг. Ковбойские песни зародились в конце 1800-х годов, когда владельцы ранчо переместили стада крупного рогатого скота из Техаса в Канзас. Множество оригинальных ковбойских песен занимался йодлингом. Хотя стиль пения чаще ассоциируется с югом Америки, чем с Диким Западом, йодлинг был обычным явлением во время длительных поездок. Исполнение Роем Роджерсом песни «Ковбойское ночное стадо» (1936) - хороший пример этого стиля.
- На север до Аляски, Джонни Хортон. Хотя его работы в современной западной музыке кантри 1958-1960 годов

носят в основном исторический характер, лирический стиль напоминает ковбойский йодлинг.

- Картежник, Кенни Роджерс. Практически взято прямо со страниц десятицентового романа, песня — это скорее рассказ, чем призыв и ответ, как и большинство фолк-музыки того периода. Тем не менее, он идеально отражает мудрость образа жизни профессионального игрока.
- Бродячий человек, Хэнк Уильямс III. Взгляд в психику среднего бродяги, будь то игрок или дорожный агент, в комплекте с ковбойским йодлем. Несмотря на то, что было записано множество примеров, альбом *The Melvins* «The Crybaby» (2000), пожалуй, самый «западный».

Искусство и фотография

- Ранняя фотография, особенно быстрорастущих городов, существует с этой эпохи. Увидеть известные города до того, как они превратились в мегаполисы, такие как Сан-Франциско или Денвер — это всегда шок.
- Джеральд Харви Джонс, также известный как Дж. Харви, был американским художником, создавшим многие известные образцы западного

искусства, в том числе многочисленные портреты ковбоев.

- Альберт Бирштадт был немецко-американским художником наиболее известный своими роскошными пейзажами американского Запада. Часть школы реки Гудзон, неформальной группы художников-единомышленников, которые начали рисовать вдоль реки Гудзон — его стиль — это тщательно проработанные картины с романтическим, почти сияющим освещением, что было очень популярно в свое время. Этот стиль сегодня часто называют «люминизмом».
- Движение искусства и ремесел. Архитектура и искусство в целом, возникшие между 1880 и 1920 годами, особенно в Калифорнии, впервые объединили мировой рынок богатых клиентов с повседневными вкусами. Они хотели видеть красоту в обыденных предметах, таких как стул или лестница. Особняк Карсона, особняк в викторианском стиле в Юрике, Калифорния, построенный в 1883 году Сэмюэлем и Джозефом Кэтэр Ньюсом, остается, пожалуй, лучшим образцом Архитектуры в области искусства и ремесел в мире.

Глава вторая: Годы руководства

«Они дали нам много обещаний, больше, чем я могу вспомнить, но они ни одно не сдержали, кроме одного: они обещали забрать нашу землю, и они забрали ее».

- Красное Облако

Как и многие другие вещи, газеты (и сама журналистика) приобрели свои современные формы в середине-конце 19 века, передаваясь в реальном времени с помощью фотографии и телеграфа. Гражданскую войну в США часто называют «первой современной войной» из-за использования окопов, хирургии и подводных лодок, но журналистские и коммуникационные аспекты конфликта также сыграли решающую роль. Вскоре после этого многие из недовольных ветеранов войны (возможно, экспорт номер один Америки в 1870-х годах) пристрастились к новому лекарству: морфину. Службы передвижных газет быстро превратились в «медицинские шоу», и служили этим бедным душам лауданумом и другими смесями, некоторые из которых были настоящими, но многие просто змеиным маслом. Вскоре политическая реклама стала основным источником дохода бумажников - ниши, которую позже использовали грабители-бароны с большим успехом. Утомленные войной, зависимостью, бедностью, возможностью, предоставленной Диким Западом, будь то золотая лихорадка, возможность исчезнуть и начать новый или более коварный план, люди на границе сделали вещи немного другими. И это стало прекрасной возможностью для Малкавиан, Бруха, Вентру, Равнос и любого другого типа пиявки для закрепления...

От сонного побережья с несколькими тысячами владельцев ранчо до крупного международного животноводческого центра, работавшего поработенными коренными американцами, до процветающих городов времен Золотой

лихорадки, и, наконец, города-призраки Долгой Депрессии, ниже как игроки, так и рассказчики, найдут четкую историческую справку о том, как трансформировался Запад

Как Запад был завоеван и потерян

До прихода европейцев в конце 18 столетия западное побережье Америки (то, что сейчас называется Калифорнией) было домом для одного из самых разнообразных народов континента. Родина многочисленных местных племен, вскоре она стала местом ужасающих геноцидов. Калифорния выделила культурный и экономический центр западного побережья на буквальном индейском кладбище. Что касается зла, то на Диком Западе есть все.

Перенесенные в Новый Свет, как заразная болезнь, Мертвокожие Старой Страны, не теряя времени, обосновали свои притязания на Западе. От Карибского моря до Альта-Калифорнии, Ласомбра последовали за ненасытными стопами конкистадоров в поисках земли и лакеев и прибыли в 16 веке. Спустя несколько столетий в 1830-х годах в Альта-Калифорнии произошла революция.

Местные владельцы ранчо, называемые калифорнийцами, устали от Мексиканского военного правления (под влиянием иммигрирующих европейских поселенцев) надеялись на Соединенные Штаты, как на будущее процветание. Совместное подписание в 1848 году Договора Гуадалупе-Идальго, ставшего преемником Альта-Калифорнии и Техаса в составе Соединенных Штатов, и начало

Калифорнийской золотой лихорадки в том же году ознаменовали новую реальность для жителей этого некогда нетронутого рая. Наступала новая эпоха, нравятся это людям или нет.

Индустриальный век пришел на Запад через кровь и железо: сначала поселенцы в Калифорнии, затем телеграф и, наконец, трансконтинентальная железная дорога. Когда на рубеже веков появилось электричество, ландшафт навсегда изменился.

Даже Сородичи не застрахованы от золотой лихорадки. Где люди увидели минеральные богатства, их нежить видела реки вите. По прибытии они обнаружили не только легкую добычу своенравных путешественников, но и то же самое, что смертные хотели: возможности для социального развития. Вскоре неонаты стали настолько могущественными, что поглотили империю своих сиров, а во многих случаях и их душу. Переход от птенца к мастеру стал темой для многих местных нежити. Бруха почти забрали Сан-Франциско у Ласомбра, чтобы создать новый Новый Карфаген, пока он не был завоеван Вентру и Тореадорами. Малкавиане стали Князьями быстрорастущих городов, когда некогда незначительные форпосты, такие как Томбстоун, стали региональными центрами. Джованни, Равнос и даже Каитифф основали там их собственные общины. Великий плавильный котел постоянно отливал новые сплавы. Некоторые даже заявляют, что встречали совершенно уникальные родословные и созданий на Диком Западе; нужно только провести там так много времени, прежде чем вы начнете видеть странные вещи...

Прародитель возник на Ближнем Востоке, в те времена, когда люди боролись за развитие сельского хозяйства. Его дети распространились вслед за бандами кочевых

смертных и прятались в человеческих городах. Большинство вампиров не могли выжить в суровых условиях путешествия, введенных первыми народами, пересекшими Берингов пролив. Но некоторые смогли. Хотя вампирское общество никогда не было таким развитым, как в Европе и на Ближнем Востоке, ходят слухи о древних старейшинах наследия коренных народов.

Первые нации

На протяжении тысяч лет территория, известная теперь как Американский Запад, была заселена широким спектром коренных народов, также называемых коренными американцами. Десятки племен строили деревни и путешествовали по хорошо развитым кочевым торговым и охотничьим маршрутам; у каждого свой язык, культура и религия. Люди пуэбло вырезали свои города из живых камней, в то время как юты освоили выживание в пустыне, а страны тихоокеанского северо-запада создали сложную торговую сеть. Чтобы дать каждой стране должное, эта книга превратилась бы в сборник на тысячу страниц. Но нельзя также игнорировать их жизнь и достижения. Они оставили неизгладимое впечатление на землю. Их образ жизни не выдержал бы контакта с европейскими исследователями. Западные болезни уничтожили где-то 75-90% коренных жителей еще до контакта с иностранцами.

Испанский контакт (16-ый Век)

Первый контакт между европейцами и исконными народами смертных на Западе случился в 15 веке, когда, например, испанцы, такие как Эрнан Кортес, Хуан Родригес Кабрильо, и другие конкистадоры наметили то, что в конечном итоге станет Мексикой и Калифорнией. Испанцы владели территорией в течение многих

десятилетий, оставив прочные культурные и религиозные корни. Во многом это было трагично, поскольку мужчин и женщин из числа коренного населения привозили на глинобитные миссии, насильно обращали в католицизм, а затем обращались с ними как с рабами. Другие примеры, такие как традиция вакеро или относительная свобода женщин, оказались благом для последующих поколений поселенцев.

Период миссии (17-ый - 18-ый Века)

Испанцы не были мягкими и были главной причиной распада империи ацтеков вскоре после первого контакта.

Почти наверняка испанская колонизация Калифорнии находилась под влиянием Ласомбра. Шабаш постепенно сдавал позиции в Европе, и ему требовались новые территории. Даже если бы они не теряли позиции, жадность Ласомбра заставила бы их претендовать на границу. Как только в пуэбло и ранчо появилось население, необходимое для содержания одного или двух вампиров, амбициозные неонаты Ласомбра начали рисковать в путешествии, чтобы заявить права на свою территорию. Многие из них выросли в тандеме с развивающейся культурой и стали больше калифорнийцами, чем испанцами по мировоззрению и духу. Примерно в это же время старейшина тореадор Кристофер терпит кораблекрушение в Калифорнии по пути в Китай. Он обосновывается в Калифорнии, оказывая влияние на заселение и рост крошечного городка Лос-Анджелес.

Однако, когда Сородичи приходят на Запад, они обнаруживают, что эта земля не так свободна от Сородичей, как они когда-то думали. Почти в ночь после того, как первые Ласомбра достигают береговой линии, они начинают шептать имя Калафии. Не зная, кто или что это за фигура, первые Ласомбра используют немало

ресурсов, чтобы найти ее. Больше ни о чем не было слышно.

Смешивание испанской и ацтекской культур породили новую социальную идентичность в Новой Испании: мексиканскую.

Хотя первые испанские исследователи работали от имени Короны, их вера в христианского бога, безусловно, повлияла на то, как они заселили и развили западное побережье Северной Америки. Большая часть Бахи и Альта Калифорнии была объявлена частью вице-королевства Новой Испании. Каждая миссия была построена так, чтобы быть примерно в нескольких днях езды верхом от следующей по маршруту, называемому El Camino Real (Королевская дорога). Хотя первоначально под контролем иезуитов, религиозные распри заставляли миссии переходить из рук в руки несколько раз.

Хотя немногие Сородичи сопровождали эти ранние миссии, они, тем не менее, были в курсе любых новых открытий. Первоначально фантастические слухи об Эльдорадо или Фонтане молодости вдохновили их задуматься о потенциальном существовании Третьего города. Однако такие надежды быстро развеялись, когда европейские Сородичи пришли к пониманию истинной природы Нового Света. Однако это не остановило честолюбивых из них. Первое восстание анархов было всего лишь дурным сном, и выжившие в этой войне не хотели, чтобы история повторилась. Несколько смекалистых, амбициозных или отчаявшихся старейшин позаботились о том, чтобы их дети плыли следующим кораблем на запад.

Каждая миссия, названная в честь конкретного святого, состояла из нескольких монахов и гарнизона солдат. Хотя климат Калифорнии хорошо подходил для ведения сельского хозяйства, коренные жители жили в основном за счет охоты и

собираательства. Многие из них были насильно доставлены на миссии по обработке земли в качестве рабов. Поддержку миссий поддерживали военные сооружения, похожие на форт, называемые президиоами.

Чтобы поощрять колонизацию, испанское правительство предоставило крупные земельные гранты отставным солдатам, членам их семей и нескольким иностранцам, желающим присягнуть на верность Испании и принять католицизм. Эти земельные наделы в основном использовались как ранчо крупного рогатого скота, владельцы которых предпочитали жить в стиле испанской знати. Работникам ранчо обычно платили за комнату, питание и одежду; но в остальном не получали никакой заработной платы. Те, кто жили в миссиях, президио и ранчо, стали калифорнийцами — испаноязычными, которые, хотя и находились под влиянием испанских католических традиций, в конечном итоге создали свою собственную культуру. В частности, традиция вакеро пастухов на лошадях эволюционировала в ковбоев.

По мере развития миссий вокруг них медленно формировались пуэбло (города). Сначала эти небольшие пуэбло превратились в одни из крупнейших городов Калифорнии: Сан-Диего, Лос-Анджелес и Сан-Франциско; наряду с небольшими городами Сан-Хуан-Капистрано, Санта-Барбара и Сонома.

Льюис и Кларк

Во время своего пребывания в должности президента Томас Джефферсон приобрел территорию Луизианы у Франции. Он мало знал об этой стране, только то, что расширение имело решающее значение для конечного успеха молодой страны. Таким

образом, в 1804 году Мериуэзер Льюис и Уильям Кларк предприняли попытку достичь Тихого океана за два года. Президент Джефферсон хотел знать все об этой новой покупке: кто там живет, какие животные и растения процветают, каковы местные погодные условия и другие вопросы, важные для будущих поселенцев.

Вместе со своим проводником, молодой матерью Сакаджавея, экспедиция в конце концов достигла Орегона, их журналы и записные книжки изобиловали научными и географическими данными. Эта информация захватила американское воображение почти так же, как рассказы о Вирджинии и Массачусетсе, должно быть, вдохновляли английских крестьян двести лет назад. Амбициозные поселенцы отправились на запад в поисках земли и собственного благополучия.

За экспедицией Льюиса и Кларка наблюдали не только смертные. И Сородичи, и Гару посеяли агентов среди своих многочисленных помощников и проводников, которым было любопытно, что этот амбициозный человеческий проект может означать для обоих народов. Эти агенты использовали различные сверхъестественные средства для общения со своими покровителями, стирая все записи отправляемых туда и обратно сообщений. Крайне маловероятно, что кто-либо из людей когда-либо знал о том, как их миссия была внедрена. В любом случае побочным эффектом наличия таких прямых агентов является то, что экспедиции удалось избежать важных каэрнов, убежищ или других достопримечательностей.

Нью-Мексико

Мексиканцы и калифорнийцы жаждали свободы из Испании почти с тех пор, как первые конкистадоры подавили ацтеков. Но восстания были жестоко подавлены, а строгие испанские правила, запрещающие торговлю с иностранными государствами,

не позволяли вице-королевству Новой Испании вести достаточную войну.

Но в 1808 году король Испании отрекся от престола, бросив нацию — и ее протектораты и колонии — в хаос. Мексиканцы воспользовались своим шансом и объявили о своей независимости от Испании. Испанская корона, конечно, не могла позволить себе легко уйти с таким ценным активом. Но спустя почти полтора десятилетия у них не было выбора. Кордовский договор, подписанный в 1821 году, предоставил Мексике свободу от Испании. Этой осенью была провозглашена Мексиканская империя, но ненадолго. Двадцать один человек и пять отдельных правительств правили Мексикой в течение следующих 27 лет, пока смертные лидеры боролись за власть смертных.

В Основной конфликт вращался вокруг государственной власти и того, кто мог ею владеть. Римско-католическая церковь и федеральная армия, оставшиеся от колониального периода, пользовались значительными привилегиями и властью. Многие либеральные реформаторы хотели ограничить эту власть и представляли Мексику, управляемую более демократическими институтами. Консервативная партия была достаточно мощной, чтобы последовательно противодействовать этим усилиям, и Мексика останется государством, находящимся в состоянии конфликта во время многих ожесточенных войн, направленных на решение этих проблем.

По мере роста могущества и влияния Мексики росли и Ласомбра. Те, кто совершил путешествие в колониальный период в качестве анцилл, теперь стали старейшинами, и многие из них произвели потомство и даже создали новые родословные. Многие из этих Ласомбра якобы были Шабашем, но без внешней угрозы, связывающей их вместе, они впали в мелкие ссоры и распри. Каиниты,

обитавшие в Мексике, были в основном отступниками Малкавианов или Гангрелов и, скорее всего, были товарищами по стае Ласомбра, чьи узы крови втянули их в битву. Такое политическое маневрирование оказало влияние на смертных, сделав всю территорию нестабильной.

Однако почти сразу после того, как мексиканские смертные объявили о своей независимости от Испании, вампиры Камарильи в Новой Англии и на Среднем Западе проснулись. Они поняли, что Мексика перестала быть колониальной заводью, а стала мировой державой. И это, несомненно, было в руках Шабаша. В панике они отправили громкие письма домой в Европу, умоляющие о поддержке.

Но погрязшие в собственной борьбе, европейские старейшины сказали своим более молодым американским коллегам, что во многих словах они были сами по себе. Нескольким хитрым Сородичам удалось натянуть личные нити, чтобы добыть кровь, гулей и другие ценные вещи. Но их было немного, и их уж точно не было достаточно, чтобы вытеснить укоренившихся Ласомбра Шабаша.

Увидев возможность, Анархи двинулись туда. Если бы они могли разжечь напряженность между двумя другими сектами они могли втянуть их в войну, которая, как мы надеемся, исчерпала бы все их ресурсы; позволяя Анархам напасть и забрать то, что осталось. Действуя как «свободные агенты», они тщательно манипулируют обеими сторонами в своих интересах.

1830-е и 1840-е годы

Начало 1800-х было трудным временем для калифорнийцев. Американские поселенцы прибывали в большом количестве и вызывали восстания против местных властей. Колониальный образ мышления прошлых веков никуда не делся. Те, кто отправлялся на запад в «Явную судьбу», часто были прямыми потомками

людей, которые сражались в Войне за независимость и шли на запад с таким же революционным рвением.

Техасская революция

Хотя большая часть Запада была мексиканской, это не помешало амбициозным европейским поселенцам мигрировать на территорию Мексики. Техас был особенно предпочтительным местом назначения, и к 1830-м годам значительное число техасцев были родом из Соединенных Штатов или Северной Европы. Большинство этих поселенцев были протестантами, говорящими по-английски, и поэтому у них было несколько существенных культурных различий со своими соседями. Другой проблемой было рабство: белые плантаторы хотели взять с собой своих рабов, но Мексика запретила рабство в 1823 году. Мексиканские официальные лица неоднократно конфликтовали с поселенцами по этим вопросам, до такой степени, что обе стороны начали наращивать оружие в ожидании конфликта.

Напряжение увеличилось в 1830 году, когда президент Анастасио Бустаменте запретил любую дальнейшую миграцию из Соединенных Штатов. Это не понравилось американцам, которые уже были там, и военные действия достигли точки кипения в 1835 году. Осенью 1835 года битва при Гонсалесе ознаменовала начало Техасской революции. Хотя мексиканское правительство направило все возможные вооруженные силы, постоянная нестабильность в регионе поставила их в невыгодное положение. Республика Техас образуется в 1836 году.

Многие историки Сородичей предполагают, что этот конфликт отражает беспорядки Камарилья и Шабаша в регионе и что Вентру, Торедор и другие жители Башни из Слоновой Кости сопровождали некоторых из этих

европейских поселенцев в Техас. Однако они удивляются, что среди них нет ветеранов этой битвы. По правде говоря, Камарилья имела мало общего с Техасом. Вместо этого Южные лорды, секта сторонников рабства, стремившаяся создать Новый Карфаген, воспользовались ситуацией, чтобы попытаться создать свою собственную власть. Умный план, но он в конечном итоге обречен на провал, поскольку Камарилья теперь не остановится ни перед чем, чтобы сокрушить эту выскочку.

Когда гражданские беспорядки вспыхнули почти в каждом крупном городе Калифорнии и Техаса, война на истощение между Ласомбра и Альянсом Вентру-Торедор достигла критической точки. Ласомбра стали так сильно уступать Камарилье, что призвали Цимисхов Колорадо и Аризоны. В ответ Камарилья поставила солдат Гангрелов, которые присоединились к многим молодым Анархам против Шабаша. Революция витала в воздухе днем и ночью.

Орегонская тропа

Вдохновленное верой в то, что Соединенные Штаты в конечном итоге должны занять каждый клочок земли «от моря до сияющего моря», движение под названием «Манифест судьбы» началось всерьез в 1830-х годах. Во время первой волны миграции поселенцы направлялись в основном к плодородным сельскохозяйственным угодьям территории Орегон, затем простирались от северной оконечности тогдашней Калифорнийской Мексики до южной границы Канады.

Поездка была чревата опасностями, и многие погибли по дороге; болезней, несчастных случаев, недоедания или нападений коренных американцев, пытающихся дать отпор захватчикам. Долина Уилламетт была популярным местом, хотя небольшие фермы и города возникали вокруг любой пахотной земли (а это была большая ее часть). Напряженность между белыми европейцами и коренными

американцами обострилась. Голод колонистов по земле пришелся за счет исконных земельных прав. Многие сопротивлялись, но межплеменное соперничество помешало им построить прочную оборону.

Война и кровь

Техас, который вступил в дружеские отношения с Соединенными Штатами с тех пор, как стал независимой республикой, был аннексирован и получил статус штата в 1846 году. Это быстрое расширение мощи Соединенных Штатов, наряду со многими другими факторами, спровоцировало мексикано-американскую войну весной того же года. Война длилась 21 месяц и закончилась поражением Мексики и одним из крупнейших территориальных увеличений в истории Соединенных Штатов. Нация Мексики сократилась вдвое, а территориями Соединенных Штатов стали Калифорния, Аризона, Нью-Мексико, Юта и Колорадо.

Отражая быстрый рост среди смертных, население Сородичей также быстро росло. И, как и в случае со смертными, вампиры часто прибегали к насилию, сражаясь за территорию. Хотя такие города, как Сан-Франциско, быстро росли, они все еще могли поддерживать лишь небольшое количество вампиров, не напрягая Маскарад до предела. Многие «сорванные ограбления» были вместо этого замаскированной попыткой кормления. Созданы комитеты бдительности, попытка сдержать беззаконие. Некоторые из них были просто тем, чем они казались, - хорошо вооруженными районными стражами, пытающимися сократить количество ночных ограблений. Другие были более смекалистыми, и Сородичи начали бояться этих потенциальных Охотников.

Шабаш и Камарилья столкнулись из-за территории, в то время как анархи подстрекали оба стороны. Неонаты жаждали власти и статуса, в то время как анциллы и

даже старейшины бежали от кровавой охоты и политической разрухи на востоке. Запад Сородичей стал отражением смертного Запада: там, где важна была личная сила, а богатые ресурсы принадлежали тем, у кого была сила претендовать на них.

Еще до войны американские поселенцы устремились на запад, в Мексику. Но победа открыла территорию для миграции. Мормоны направились в сторону Юты, мечтая создать свою собственную религиозную утопию вдали от осуждающих неверующих. В 1848 году открытие золота в Северной Калифорнии вызвало огромную волну миграции старателей и горняков, надеявшихся разбогатеть. Более мелкие тростники появлялись повсюду, например, серебряная лихорадка в Неваде. Голод и политические волнения в Китае побудили многих в Китае отправиться на восток, образовав китайские кварталы во всех крупных городах вдоль побережья.

Но с таким внезапным ростом пришли боли роста. Белые поселенцы чувствовали себя вправе получить каждый клочок земли, к которой они стремились, и возмущались богатством, которым обладали другие. Усилились попытки вытеснить коренных американцев с их земель в резервации; и Калифорния обнаружила, что их права на землю подвергаются нападкам жадных поселенцев. Китайские иммигранты изо всех сил пытались найти признание, и многие китайские кварталы стали объектами расистского насилия.

Когда к концу десятилетия Соединенные Штаты окончательно контролировали западное побережье, 1840-е годы были временем войны и восстания как для стада, так и для Сородичей. Шабаш терпит большие потери и устраивает многочисленные драматические атаки на Кэма, но при этом теряет свою базу власти, поскольку правительство Мексики теряет Калифорнию.

Калифорнийская золотая лихорадка

Как выяснилось, один из величайших парадоксов истории заключается в том, что золото было обнаружено в Калифорнии, в то время как формально оно все еще находилось под контролем Мексики. 24 января 1848 года в предгорьях гор Сьерра-Невада, в городке, ныне известном как Мельница Саттера, бригадир лесопилки по имени Джеймс Маршалл нашел в Американской реке самородок блестящего желтого металла. Пара распространила эту новость, зная, что Калифорния навсегда превратится из сельскохозяйственного центра в империю по добыче природных ресурсов.

С самого начала популяризован торговцами, такими как Самуэль Браннан, который (наряду со многими другими, такими как Леви Страус), в конечном итоге стал бы намного богаче, чем средний золотодобытчик, продавая оборудование для добычи золота. Поскольку находка произошла еще до телеграфа и Пони-экспресса, новости распространялись медленно. Прошло несколько месяцев, прежде чем слухи достигли Сан-Франциско, крупнейшего соседнего города, тогда еще сонного портового города с населением около 1000 человек, в основном озабоченных экспортом шкур в Китай. Город почти превратился в город-призрак, так как все стадо выдвинулось на новооткрытые золотые поля.

К середине года основные газеты по всей стране сообщили о находках. Бумтауны возникли вокруг различных месторождений золота, названия которых варьировались от отвратительных (Хангтаун, Мадвилль) до пророческих (Еврека, Лагерь ангелов). Парадоксально, но некоторые области у самых волнений были самые привлекательные имена, такие как Счастливый Лагерь. 5 декабря 1848 года

президент Полк объявил об открытии Конгрессу, и началась Калифорнийская золотая лихорадка.

Учитывая, что путешествие было достаточно трудным для смертных, немногие Сородичи отважились отправиться на запад. Одна стая Шабаша, посланная Кайлом Стратконой, в конце концов достигла Портленда с целью создания форпоста для секты. Однако, несмотря на то, что стаяе удалось удержать Портленд на Шабаш, они изо всех сил пытались увеличить численность города каким-либо значимым образом.

1850-е годы

1850-е годы начались кровью и закончились золотом. Те, кому довелось побывать в Калифорнии в начале десятилетия, выглядели как бандиты, но даже к середине 1850-х годов стало ясно, что Калифорния - не та обетованная земля Эльдорадо, о которой все мечтали. Но другие месторождения золота, в основном в Колорадо, поддерживали это заблуждение. Беспорядок и безмерные возможности сделали его золотой жилой для стада и витэ для нежити...

Кровавые пятидесятые

На каждые несколько тысяч прибывших в Калифорнию горняков-золотодобытчиков, также были зависимые от витэ Каиниты. Сначала в основном Ласомбра, которых привел в свое время один из Сторожей Сан-Франциско, Мигель Гарсиа-Обрегон, Вентру из Чикаго (перевалочный пункт для многих на пути в Калифорнию) начал посылать разведчиков в начале 1850 года. Малкавианы и Гангрел, все лакеи и пехотинцы Вентру находились в специально оборудованных телегах, чтобы заявить о как можно большем количестве претензий, вплоть до Шабаша.

9 сентября 1850 года Калифорния стала 31-м штатом Союза в рекордно короткие сроки. Поселенцы прибыли со всего мира,

включая американцев европейского происхождения и афроамериканцев, британцев, немцев, английских канадцев, французских канадцев, скандинавов, итальянцев, бельгийцев, французов, восточных европейцев, гавайцев, китайцев, мексиканцев, индейцев и многих других. Менее чем через год после Калифорнии членство в Союзе, население Сан-Франциско, или «Фриско», как некоторые посторонние начали называть его, взлетело до 25000 резидентов, и многих других, проходящих через них на пути к золотым приискам. Первоначально называвшиеся «аргонавтами», СМИ в конечном итоге обвинили поселенцев в Сорок-Девятом».

В том году было меньше дюжины шерифов, и они сообщали по крайней мере об одном убийстве за ночь, наряду с десятками грабежей и нападений. Фриско стал беззаконником. Так родился Дикий Запад.

Бум и спад

Калифорнийская золотая лихорадка отличалась от других минеральных потоков прошлого, по одной очень простой причине: любой, кто мог добыть золото, мог сохранить его. На протяжении всей истории золотые рудники и тому подобное были собственностью правящего монарха или военачальника. Холмы Калифорнии олицетворяли мечту каждого предыдущего золотодобытчика: возможность заявить о своих правах. Золотая лихорадка захватила умы многих. Хотя многие описали бы одержимость гибким желтым металлом как нездоровую, для некоторых это оказалось буквально монументальным благом. По пути в Калифорнию многие Сорок-Девяты отправились в найденные по пути пары, оттачивая свои навыки. Бесчисленное количество людей пробовали свои силы на случайных реках и ручьях на пути к Западу,

непреодолимое подавляющее большинство ничего не вышло. Но несколько счастливых случаев в 1849 и 1860 годах во время кемпинга на берегу реки Саут-Платт Долины у подножия Скалистых гор на территории Айдахо нашли то, что искали. Хотя в то время находки не впечатляли, слухи о золоте Скалистых гор ходили годами, никогда не покидая умы амбициозных путешественников.

Объявив все западное побережье территорией Камарильи, Сородичи Камарильи в Сан-Франциско обосновались в городе и приступили к очищению от влияния Ласомбра. Англоговорящие Сородичи открыто воевали с испаноязычными каинитами в Сиднее. Чего среднестатистический сан-францисканец никогда не знал о комитетах бдительности, так это то, что они были организованы примогоном Сан-Франциско для очистки территории Шабаша. Вурдалаки и толпы полезных идиотов днем громили и разрушали заведения Сторожей, вешая любые резисторы. Ночью ударные войска Камарильи искали отряды Шабаша. К концу 1851 года порт Сан-Франциско, по иронии судьбы переименованный в Берберийское побережье в честь территории Ласомбра в Старой стране, прочно перешел в руки Ками.

Хотя во время ранней золотой лихорадки аргонавтам и некоторым из сорока девяти повезло разбогатеть вручную, в 1850 году количество золотых находок резко замедлилось. Вскоре, встревоженные переменой удачи, многие шахтеры продали свои владения и отправились домой, не подозревая о Материнской Жиле, ожидающей в скалах у ручья, производящего золото. Предприимчивые местные жители скупали землю по мере того, как она падала в цене. На находках начали спекулировать крупные горнодобывающие компании из Лондона и Нью-Йорка. Обученные на корнуоллских рудниках на юге Англии, или на обширных

бразильских месторождениях Минас-Жериас, или бог знает где, профессиональные геологи быстро приступили к эксплуатации рудников, нанятые новыми горнодобывающими предприятиями, чтобы занять место Сорока девяти, большей части населения, которые были в основном неквалифицированными в горном деле. Началась индустриальная эра горнодобывающей промышленности, также называемая Жилой Старателей.

В 1851 году преступность в Сан-Франциско вышла из-под контроля. Действуя в основном из морских доков, международная банда (состоящая в основном из австралийцев) под названием «Сиднейские утки» контролировала большую часть города. Судходная верфь вскоре стала известна как Сидней-Таун, но позже она была переименована в Берберийское побережье в честь печально известных пиратских пляжей Северной Африки.

Только в те дни было нанято несколько смертных шерифов, так как большинство людей предпочитали испытывать удачу в ручьях, а не на улицах. Вскоре горожане не выдержали восстания и организовали первый из серии «Комитетов бдительности». Эти комитеты были не более чем бандитской толпой. Ежедневно регистрировались десятки линчеваний. Насилие было настолько повсеместным, а «правосудие» применялось так щедро, что генерал У. Т. Шерман, впоследствии самый безжалостный Северный генерал во время Гражданской войны в знак протеста ушел в отставку с должности генерал-майора второго подразделения милиции в Сан-Франциско.

Пик Пайка или перебор!

В 1857 году золото было обнаружено в западной канадской провинции Британская Колумбия. Менее чем за тридцать дней 30

000 человек затопили район каньона Фрейзер, начав первую в серии канадских золотых лихорадок. В изюминке впечатляющего невезения для многих к осени подавляющее большинство - десятки тысяч, многие из Сан-Франциско - не смогли предъявить претензию из-за паводка в этом районе и были вынуждены вернуться домой. Изголодавшись по поводу очередной золотой лихорадки в калифорнийском стиле, они объявили поля крахом.

К 1858 году золотая мечта Калифорнии закончилась. Провал. Многие, если не большинство пришедших, стали возвращаться домой, часто с пустыми руками. Другие остались на корточках и начали новый бизнес. Калифорнийские города быстро становились похожими на викторианские города, назад на восток, в комплекте с каменными постройки и жильцами-нежить.. Экономика была наконец, достаточно надежной, чтобы более традиционные пути занятости открыли свои двери. Бумтауны по всей северной Калифорнии процветали за счет коммерческого золота, древесины, и торговых операций.

Во время этих миграций, для которых канадцы в то время установили мировой рекорд (представляющий более быстрый приток майнеров, чем даже в Калифорнии, хотя большинство из них не осталось), народы люпинов начали серьезно обращать внимание на миграцию Сородичей. Ситуация для оборотней в Калифорнии становилась ужасной, и было ясно, что смертные будут наводнять любую местность, обещая драгоценные желтые хлопья. Между поселенцами и меняющимися облик разных типов вспыхивали войны, в результате которых рождались бесчисленные ковбойские легенды о таинственных монстрах Дикого Запада. Бесстрашные Сородичи также слышали эти слухи, и некоторые - те, кто увлечены приключениями, оккультизмом или

самоубийствами - отправились в пустыню в поисках этих отклонений.

В 1859 году, пытаясь найти удачу на границе, группа испаноязычных старателей из территории Нью-Мексико разбила лагерь вдоль реки Саут-Платт, в районе, называемом Пайкс-Пик. До них доходили слухи о золоте Скалистых гор, и они попытались счастья. В притоке Черри Крик они обнаружили золото. Сто тысяч мужчин, женщин и детей, охваченных золотой лихорадкой, участвовали в одном из величайших минеральных потоков в мировой истории. Названные «Пятьдесят девять», они использовали фразу «Пайк Пик или разорение!» популяризировать расположение золотых приисков. Местные жители узнали, что сильная маркетинговая кампания была источником жизненной силы быстро развивающегося города.

Золотые прииски Колорадо не ограничивались Черри-Крик. Быстро возводились здания подъемных городов, подкрепленные золотом и серебром. Поселенцы-пионеры обнаружили, что районы, не нагруженные золотом, часто имели еще один ценный природный ресурс - древесину. Вскоре стал распространяться другой тип быстрорастущих городов: мельничные города. Хотя они длились недолго, из-за сплошных рубок экономика Запада казалась неустойчивой.

Но с подъемом в города не обошлось без проблем. Помимо астрономической инфляции и смехотворного уровня преступности, эти шумные города часто были местом как процветания, так и отчаяния, поскольку местные культуры были вытеснены и подверглись геноциду. Недавно появившиеся профессиональные горнодобывающие компании уничтожат конкурентов, если не юридически, то насильственно; и инфраструктура пошатнулась под давлением

непрекращающихся волн миграции. Нехватка врачей, медицинское заражение, жилищные кризисы, практически отсутствуют образовательные возможности для детей, а также канализация, и болезни, связанные с утилизацией отходов, были нормой.

К моменту раскопок Пика Пика нежить уже знала, что делать: Бумтауны превратились в роковые города, когда бум превращался в спад. Это был фуршет по Князьипу «первым пришел - первым обслужили» в хорошие времена и схватка насмерть из-за остатков стола в плохие времена. Многие местные Сородичи стали бродягами, скитаясь от процветающего города к быстро растущему, грабя на своем пути землю и людей. В большинстве случаев старейшина приезжал в хорошие времена и вытеснял или уничтожал своих конкурентов в плохие времена. Цикл взлетов и падений был таким же значительным для стада, как и для Сородичей, хотя и в красном вите, а не в желтом золоте...

Бумтауны не были застрахованы от последствий сплошной или открытой добычи. Когда природные ресурсы данной области истощились, местная экономика рухнула так же быстро, как и росла. Эти «падения» также стали нормой на Диком Западе, и иногда целые города опустели, оставив после себя легендарные города-призраки.

Пони-Экспресс

Один из самых известных и знаменитых аспектов приграничной жизни, «Пони-экспресс» был почтовой службой, которая меняла проверенных лошадей на отдохнувших в заранее подготовленных конюшнях на западе. Адамантиновые всадники ехали днем и ночью по враждебной и беспощадной местности. Официально известная как компания Leavenworth and Pike's Peak Express в 1859 году, в 1860 году «Pony Express» стала

компанией Central Overland California and Pikes Peak Express.

Хотя его владение длилось менее двух лет, райдерам Пони-экспресса потребовалось всего десять дней, чтобы добраться из Атланты. в Сан-Франциско, помогая открыть Запад, когда другие сроки доставки составляли около трех месяцев (часто отправляли на лодке). Его, как и многое другое в ту эпоху, затмили технологии и телеграфия, закороченные после того, как он стал учреждением.

Геноцид в Калифорнии

Непрерывный приток жаждущих земли поселенцев на контролируемый коренными американцами Запад был чреват конфликтом. В некоторых случаях племена заключали сделки на телеги для оплаты проезда через земли племен. В других случаях туземцы и пришельцы ожесточенно дрались. Иногда побеждали коренные американцы, а иногда побеждали поселенцы. Эта серия согласованных усилий по искоренению коренных американцев и их культуры во время экспансии на запад, как правило, называют индейскими войнами. Известно, что серьезные боевые действия произошли в Техасе, на территории штата Нью-Мексико, в штате Юта, на территории штата Орегон, штат Калифорния.

До того, как в 1859 году был основан Пони-экспресс, новости от старейшин Восточного побережья, в Старой стране, добирались месяцами. Молодые вампиры, посланные их сирами, по сути, действовали автономно. А в тех случаях, когда местный регент, будь то Шериф или Князь, иногда безнаказанно нарушали Традиции. Если Дикий Запад был определен как время беззакония и возможностей, то первым монументальным сдвигом в сторону современной эпохи стал Пони-экспресс, а затем и телеграф. До 1859 года вампиры на Диком Западе были такими же свободными, как и все Сородичи, как и

со времен Карфагена. Или, возможно, раньше. Та нежить, которая сражалась в Восстании Одинокой Звезды и Восстании Медвежьего Флага, возможно, имели величайшие возможности, которые когда-либо были у любого неоната. Как и в случае с Золотой лихорадкой, те Сородичи, которые добрались до Запада и основали домен до 1860-х годов, были наиболее успешными. Многие из этих вампиров дожили до Современных Ночей

Попытки геноцида не были чем-то новым для коренных жителей Калифорнии, поскольку с 1492 года и раньше они подвергались многочисленным попыткам искоренения. До контакта с европейцами население Калифорнии составляло более миллиона человек. В период проведения миссии коренное население сократилось из-за насилия и болезней до 150 000 человек. К 1870 году, как штат США, коренное население Калифорнии понесло самые большие потери: осталось всего 30 000 коренных жителей.

Точно неизвестно, когда, но в какой-то момент племена оборотней Америки узнали об иммигрантах-вампирах и их склонности к геноциду. Еще до начала индейских войн Люпины организовывали группы набегов, чтобы найти и уничтожить «Несущих Вирма». Некоторые предупреждали, что европейские племена могут однажды присоединиться к своим кузенам из Нового Света единым фронтом против Сородичей. В ответ многие вампиры целыми днями охотились на оборотней, опасаясь грядущей войны.

1860-е годы

В американской истории 1860-1865 годов преобладала Гражданская война, и Эпоха Реконструкции, последовавшая за ней, имела такое же влияние во второй половине XIX века. В то время как на линиях фронта наблюдался самый высокий уровень смертности на континенте с тех пор, как вымерли динозавры, повседневная жизнь на

севере продолжалась относительно нормальной жизнью. Это было не так на Юге, где экономика и само население были напряжены до предела, защищаясь от северян. Хотя нежить того времени в полной мере воспользовалась хаосом, жизнь на Западном побережье во время Гражданской войны не была так омрачена боевыми действиями, как на Востоке. Между сторонниками севера и сторонниками юга происходили постоянные беспорядки, но, не считая иногда ожесточенных столкновений, золото и торговля продолжают течь. Сородичи на западе в то время не видели никакой пользы от войны.

Окончание Гражданской войны не было добрым для богатых южан и столь же суровым для Сородичей юга. Многие бежали с Юга после войны, надеясь создать новую империю на формирующейся границе. Старейшины, потеряв свои обширные плантации, иногда просто блуждали по тропе Санта-Фе. Некоторые стали лордами во второй раз, другие стали пищей для банд бродячих Каитиффов. См. *Rose City By Night* для получения дополнительной информации.

Гражданская война в США

Кризис отделения. Великое восстание. Война между государствами. Война за северную агрессию. Американская гражданская война. Однако известно, остается одно: кровь. Реки стали красными от крови в течение полувека из-за того, что двоюродные братья убивали кузенов, а соседи дрались с соседями. Когда в 1861 году началась война, страна уже была разделена. В предыдущие годы наблюдалась эскалация насилия между работоторговцами и аболиционистами, и мало кто был удивлен, когда южные штаты отделились непосредственно перед вступлением в должность президента Авраама Линкольна.

Бой был внезапным и ожесточенным. Десятки тысяч-пески людей погибли за день во время некоторых сражений. Однако боевые действия велись в основном к востоку от Миссисипи и не сильно повлияли на государства золотой лихорадки. Многочисленные добровольческие союзные ополченцы мобилизовались и уехали на передовую. Стычки с конфедеративными бандами тоже были обычным делом.

Хотя различные про-конфедеративные банды были центром местного насилия во время восстания, никаких боев в Калифорнии. Однако гарнизоны были размещены в Южной Калифорнии и на территориях Нью-Мексико, оба из которых имели сильные симпатии Конфедерации.

9 апреля 1865 года Роберт Э. Ли, ведущий генерал Конфедерации и один из величайших военных стратегов всех времен, решил, что борьба с армией Союза теперь невозможна, и сдал Конфедерацию в здании суда Аппоматтокса. Пять дней спустя, когда он смотрел спектакль в переполненном театре, президент Линкольн был убит выстрелом в затылок трусливым сторонником Юга, который воскликнул: «Юг снова восстанет», прежде чем спрыгнуть с балкона и скрыться. 23 июня лидер чероки Стэнд Вати стал последним генералом Конфедерации, сдавшимся официально, положив конец Великому восстанию.

Хотя Прокламация об освобождении освободила порабощенных чернокожих мужчин и женщин, она ничего не сделала для защиты порабощенных коренных американцев. Вскоре было принято новое законодательство, начиная с Закона о защите индейцев 1865 года, чтобы упростить сбор детей коренных американцев в качестве рабов.

Золотые реки и Серебряные горы

В то время как остальная часть страны была отвлечена реками крови, старатели обнаружили многочисленные залежи золота на территории Айдахо в 1862-63 гг. К этому моменту федеральное правительство знало распоряжок. Территория Монтана была основана в мае 1864 года. Около 4 миллиардов долларов (в современных долларах) золота было добыто из рудников Хелены до их упадка в 1880-х годах. Хотя Запад славится своей золотой лихорадкой, одной из самых крупных находок той эпохи был серебряный рудник, известный как Лоде Комстока. Найденная в 1859 году на территории западной Юты находка вызвала серебряную лихорадку. Серебряная лихорадка вокруг Комстокской Жилы вскоре стала самой большой после золотой лихорадки 1849 года в Калифорнии. Увеличение трансграничной активности в значительной степени способствовало росту Сан-Франциско.

Тирания социального прогресса

Обильное богатство Запада было отделено от восточные аристократы на тысячу необузданных миль. Первоначально созданная как часть военных действий, Межконтинентальная железная дорога была мечтой многих богатых инвесторов от побережья до побережья. Межконтинентальная телеграфная линия, также начатая во время войны, была завершена 24 октября 1861 года. Она стала новой соединительной тканью между Востоком и Западом и мгновенно сделала знаменитый Пони-экспресс устаревшим. Первоначально назывался «Тихоокеанская железная дорога», позже названная «Сухопутным маршрутом», Межконтинентальная железная дорога протянулась почти на 2000 миль. Железо и кровь. В 1869 г. Оклэнд-Лонг-Уорф - в заливе Сан-Франциско - наконец был

подключен к восточной железнодорожной сети в Омахе, штат Небраска.

Простота путешествий произвела революцию в и без того массовая миграция на запад. Вокруг поезда возникли поселения-станции, и больше не нужно было ждать открытия шахты. Стабильная экономика востока начала укрощать Запад. Коренное население подверглось дальнейшему уничтожению. Стада буйволов были почти полностью истреблены, во многом потому, что они были основным источником пищи, одежды и убежища для местных общин коренных народов. Иногда проезжающие по поездам стреляли из окон в буйволов.

К 1880-м годам различные железнодорожные линии соединяли сельские общины с соседними промышленными центрами, следуя за ними. старые повозки следы.

1870-е годы

В 1873 году обвал рынка вызвал во всем мире большую депрессию, которая длилась так долго, что получила название «Долгая депрессия». Это разбалансировало основу власти старейшин Старого Света и Восточного побережья управляли своими собратьями на Западном побережье. Вскоре новые силы на западе получили блага, чтобы спасти старую гвардию, и цена их лояльности была высокой. От Тремер до Каитиффов 1870-е годы были временем, когда проигравшие в обществе Сородичей смогли занять свою собственную нишу. В некоторых случаях властные структуры старейшин были настолько ослаблены быстро падающей экономикой, что они покидали свои владения только для того, чтобы обнаружить, что блуждают на западе, как просто неоперившийся неонат.

За одну ночь заработали состояния больше, чем стадо. Хотя смертные часто поражали его золотом, Сородичи воздвигали империи крови. Стада, гули, чайлды и огромные состояния, заработанные днем, ночью контролировались бессмертными. Старейшины из Старой Страны, которые всю жизнь строили замок по одному кварталу, были вынуждены наблюдать за вампирами вдвое моложе и вдвое более удаленными от Каина, которые копили потусторонние состояния, доминируя над смертными новоявленными миллионерами. Кровавая перепалка между Сородичами часто разжигалась старейшинами по всему миру, чтобы дестабилизировать целые регионы, иногда из-за желания переехать на новую территорию, а иногда из-за мелкой зависти.

Смертельные грабители-бароны, как Дж. Д. Рокфеллер и Эндрю Карнеги, были не единственными людьми, грабившими запад во время Великой депрессии. Бессмертные бароны тоже. Были куплены огромные поместья по цене нескольких кровавых кукол. Бессильных политиков в одночасье превратили в могущественных людей, которые затем служили повелителю нежити над волей народа. Но некоторым Сородичам не повезло, и старейшины манипулировали ими, как обыкновенным стадом.

Одним из таких хитрых монстров был Кристофер Хоутон с детским лицом. Обнятый одним из гран-грандчайлдов Каина в 1682 году, в неприличном возрасте всего тринадцати лет, Кристофер приехал в Лос-Анджелес, чтобы создать империю. Он пришел за властью и в вакууме Долгой Депрессии нашел свой инструмент. После убийства своей смертной семьи Кристофер в 1870 году загулил человека по имени Себастьян Хуан Домингес. Он использовал свое местное влияние, чтобы Домингес стал Князем Лос-Анджелеса. С его помощью Кристофер превратил Лос-Анджелес в самый запутанный город во всей Калифорнии, элемент, которого оставался до Новых ночей. Смотрите LA By Night для получения дополнительной информации.

Позолоченный век

В то время, когда массовый рост Запада замедлялся, позолоченный век примерно соответствовал британской викторианской эпохе и французской Belle Époque. Новомодные миллионеры, которые жили на Западе как короли, стремились продемонстрировать королевской семье и клептократам Востока свое величие и, возможно, украсть себе Восточную империю, как некоторые европейские имперские державы начали делать это в Африке и Океании.

Паника 73-го

В 1873 г. крупная всенациональная депрессия остановила непрерывный рост, которым американцы наслаждались более двадцати лет. Социальные волнения и политические потрясения быстро распространились из городов. Паника 1873 года, как ее позже называли, изначально была финансовым кризисом, но ее последствия ощущались в Европе по мере сокращения экономики Северной Америки. Общее недомогание длилось до 1879 года, когда возобновившийся рост - новая позолота - воодушевил американцев и заставил их, к счастью, забыть о Панике 1873 года.

Томбстоун

В качестве разведчика армии США Эд Шиффелин регулярно прочесывал пустыню в поисках ценных минералов. В 1870-х годах, проводя разведку в пустыне Аризоны, один человек призвал его вытащить голову из песка, сказав, как известно, «Единственный камень, который вы там найдете, будет вашим собственным надгробием». 21 сентября 1877 года, после ухода из армии, Шиффелин заявил о своем первом заявлении: «Достаточно хорошая шахта». Затем последовали крупные находки серебра, и в 1879 году Надгробие, штат

Аризона, стало одним из последних процветающих городов США.

Он быстро рос до середины 1880-х годов, увеличиваясь до населения. Население около 14 000 человек. В то время мини производили почти 100 миллионов долларов в серебре (современные доллары), что делает его самым большим месторождением серебра в Аризоне, второе в стране только до Комстокской Жилы в Неваде. На пике популярности Томбстоун мог похвастаться ледохранилищем, кафе-мороженым, школой, двумя законными банками, тремя газетами и боулингом, не говоря уже о более 100 салонах, 14 игровых залах и бесчисленных публичных домах.

Даже в свое время Томбстоун славился Перестрелка у корраля О-Кей. Результат давней вражды между Айком Клэнтоном, его бандой скотоводов «Ковбои»; и маршал Вирджил Эрп, его заместители братья Морган и Уятт Эрп, а также легендарный боевик, дегенерат и игрок Док Холлидей. Трое мужчин, все ковбои, были убиты в короткие сроки. Ковбои отомстили, убив Моргана Эрпа и смертельно ранив Вирджила. Уятт и Док поехали и по очереди убили банду ковбоев. Уятт прожил долгую жизнь и поселился в Калифорнии. Док Холлидей умер от чахотки вскоре после знаменитой перестрелки, по крайней мере, так гласит легенда...

1880-е годы

1880-е годы были частью позолоченного века и ключевым моментом промышленной революции. Сталь стала повсеместной. Вскоре люди узнали о небоскребе. Несмотря на длительную депрессию, экономики снова росли. Но этого было недостаточно. Люди хотели большего. Они жаждали возможностей последних десятилетий, особенно в Соединенных Штатах, поэтому

они изготовили свои собственные... В 1882 году был обращен кайтифф Джозеф Пандер. Ласомбра обнял его во время отряда лопаты, и все, кроме него, погибли во время следующего набега на Камарилью. Тяжело раненый, но живой - благодаря проявлению Стремительности прямо из могилы - Пандер вернулся в город и насильственно обратил всю свою банду, Пандер Поссе. Не зная своего сира, зная только объятия, он и его чайлды стали Кайтиффом. Затем он привел их к Томбстоун и начал набеги на ранчо крупного рогатого скота в этом районе. Он оставался могущественным на юго-западе до Новых ночей.

Закон об исключении китайцев

Антикитайское законодательство зародилось во время золотой лихорадки в Калифорнии, когда китайские иммигранты были вынуждены платить пошлины за разработку рудников. В 1870-х годах Долгая депрессия тяжело давила на умы американцев во всем мире. Вскоре политики, разжигающие сброд, начали разжигать растущие антикитайские настроения, обвиняя их в низкой заработной плате. Во время пика китайской иммиграции в 1800-х годах китайцы составляли почти каждого четвертого наемного работника в Калифорнии. В ответ в некоторых местах, например в Лос-Анджелесе, вспыхнуло насилие.

Подписанный в 1882 году Закон об исключении китайцев запрещал иммиграцию китайских рабочих. Первоначально установленный срок действия 10 лет, действие закона было продлено по истечении срока действия. Вместо того, чтобы прекратить всю китайскую иммиграцию, он позволил провести массовые операции по торговле людьми. Некоторые китайцы решили переехать в Мексику, когда им было

отказано во въезде, и их обычно приветствовали.

1890-е годы

1890-е были адом. Долгая депрессия продолжалась 26 лет. Экономика не вернулась в нормальное русло до 1896 года, примерно во время последней золотой лихорадки на американской земле: Клондайкской золотой лихорадки. Высоко в пустыне Юкона лагеря славились своими долгими зимними ночами и высоким уровнем смертности и стали идеальным местом для размножения молодых, жаждущих власти вампиров...

Паника 93-го

Длительная депрессия - в этот момент называемая «Великой депрессией» - начавшаяся банкротством крупного банка в 1873 году, была названа так за ее упорство. Хотя к 1880-м годам экономика восстановилась, ее поддерживали твердые деньги от местных баронов-разбойников. Паника 93 года, начатая крахом крупной железнодорожной компании, положила начало новой эре экономических спадов и рыночных сбоев, которые длились до конца века, с другой крупной паникой в 1899 году.

До того, как в 1896 году паника 93-го закончилась, более 15000 компаний и более 500 банков закрыли свои двери. Примерно каждый пятый работник был безработным, многие из них перешли на натуральное сельское хозяйство... или преступления. Не исполнено так много ипотечных кредитов, что в 1890-е гг. стал известен как эпоха домов с привидениями и городов-призраков. Времена были

настолько мрачными, от шахтерских лагерей до обширных викторианских кварталов, что сами дома умирали от горя.

Смерть газового света

Насколько отчаяние и безнадежность пронизывали начало 90-х, конец 90-х показал признаки восстановления. Всемирная выставка 1899 года проходила в Омахе, штат Небраска, и тогда называлась «Транс-Миссисипи и Международная выставка», которая разрабатывалась более пятидесяти лет, чтобы специально показать миру американский Запад.

Это судьбоносное десятилетие ознаменовалось развитием современного автомобиля. Электричество заполнило улицы, быстро заменив опасные газовые фонари. Сама королева Виктория начала показывать свой возраст, точное количество оставшихся ей зим было явно небольшим. С ней пойдет викторианская эпоха, и все жадно сидят на краю своих мест, ожидая, что будет дальше. Дикий Запад подходил к концу, и наступала Современная Эра.

Десятилетия нищеты и отчаяния были отличительной чертой конца 19 века как для стада, так и для Сородичей. Стадо видело, как Долгая Депрессия разрушает общины, а Сородичи видели, как она уничтожает ту нежить, которая полагалась на живых ни в чем, кроме витэ. Старейшины были диаблеризованы своими детьми, банды тонкокровных Шабаша безнаказанно бродили по сельскому юго-западу, целые золотые лихорадки, такие как Золотая лихорадка Клондайк на Аляске и в Канаде, были отравлены озорными малкавианами, которые были бы уничтожены за свои шалости, если бы старейшины Камарильи не боролись за свою неживую жизнь

Временная Шкала Дикого Запада

1770-е годы - Калифа становится активной.

1820-е годы - Прибывает Шабаш, в основном Ласомбра, отступники Малкавиан и Гангрел, а также анархи Бруха.

- 1821 г. - Основание Первой Мексиканской империи.
- 1824 г. - Основание Первой Мексиканской республики.
- 1827 г. - Форт Ливенворт, штат Канзас, основан для защиты тех, кто едет по тропам Санта-Фе и Орегон-Калифорния.
- 1828 г. - Кристофер Хоутон становится первым из Сородичей в Лос-Анджелесе, штат Калифорния.
- 1829 г. - 26-я официальная встреча Внутреннего Круга Камарильи. Окончание Мексиканской войны за независимость
- 1830-е годы - Прибывают Камарилья и Анархи, в основном Гангрелы и Бруха, которые сражаются с Шабашом.
- 1830 г. - Романтический период заканчивается.
- 1832 г. - Во время Войны Черного Ястреба двое Мафусаила, Менеле и Елена, сражаются, пока оба не впадают в оцепенение.
- 1835 г. - Центристская республика Мексики основана Санта-Ана.
- 1837 г. - Сэмюэл Морс подает заявку на патент на телеграф.
- 1838 г. - Техас и Калифорния провозглашают независимость от Мексики.
- 1838-1839 - Вынужденная миграция народа чероки к востоку от Миссисипи приказанная президентом Эндрю Джексонном, «Следом слез».
- 1842 г. - 27-я официальная встреча Внутреннего Круга Камарильи.
- 1846-1848 гг. - Мексикано-американская война.
- 1846 г. - Под угрозой войны Великобритания уступает Орегон США. Учреждена Вторая Федеративная Республика Мексика.
- 1847 г. - Мормоны во главе с Бригамом Янгом достигают Большого Соленого озера.
- 1848 г. - Золото обнаружено в Калифорнии. Американско-мексиканская война заканчивается подписанием Гваделупского договора, уступившего более миллиона акров земли, в том числе современные Аризона, Калифорния, Колорадо, Невада, Нью-Мексико и Юта.
- 1849 г. - Калифорнийская золотая лихорадка начинается. Ванневар Томас прибывает в Сан-Франциско.
- 1850 г. - Калифорния становится штатом. Начало калифорнийских индейских войн. Ванневар Томас формирует Совет Сан-Франциско, фактически становится действующим Князем города.
- 1850-1851 гг. - Вентру и Тореадор очищают Ласомбра и захватывают Западное побережье.
- 1851 г. - Создан Комитет бдительности Сан-Франциско, созданный Вентру и Тореадором в качестве предлога для устранения последних влияний Ласомбра из Сан-Франциско и его окрестностей. Силы Шабаша устремились в окрестные города, такие как Стоктон (тогда Мадвилл) и Сакраменто. Восстание тайпинов начинается в Китае.
- 1853 г. - Хоакин Мурьетта была Объята.
- 1853 г. - Территория Вашингтона создана путем деления территории Орегон.
- 1854 г. - Эпидемия холеры поразила Тропу Санта-Фе. В результате некоторые индейские племена практически уничтожены.
- 1855 г. - Золотая лихорадка в Калифорнии заканчивается. 28-я официальная встреча Внутреннего Круга Камарильи.
- 1857 г. - Золотая лихорадка в каньоне Фрейзер начинается в Канаде. Появляется полуночный цирк.

- 1858 г. - Золотая лихорадка в Колорадо начинается.
- 1859 г. - Комсток Лод обнаружен в Неваде. Орегон становится штатом.
- 1860 г. - Гражданская война в США начинается.
- 1860-1861 гг. - Работает Пони-экспресс.
- 1860 г. - В Айдахо обнаружено золото.
- 1861 г. - Открыт Трансконтинентальный телеграф. Канзас становится штатом.
- 1863 г. - Началось строительство железных дорог Central Pacific и Union Pacific. Вторая мексиканская империя учреждена.
- 1864 г. - Невада становится штатом. Территория Монтана образована путем отделения ее от территории Айдахо. Тропа Бозмана открывается, когда начинается золотая лихорадка в Хелене, территория Монтана.
- 1865 г. - Гражданская война в США заканчивается.
- 1865-1877 гг. - Период реконструкции на юге Америки
- 1867 г. - Создание Мексиканских Соединенных Штатов. Небраска становится штатом. Первый крупный перегон крупного рогатого скота уезжает из Техаса в Абелин, штат Канзас. Канада становится страной с Законом о Конституции.
- 1868 г. - Банда Джеймса Младшего, группа бывших конфедератов во главе с Джесси Джеймсом начинает грабить банки. Железные дороги Central Pacific и Union Pacific соединяются в Промонтори-Пойнт, штат Юта. 29-я официальная встреча Внутреннего Круга Камарильи
- 1869 г. - Континентальная железная дорога завершена в США, связывая Нью-Йорк с Сан-Франциско.
- 1870 г. - Гуль Дон Себастьян Обнят Кристофером Хоутоном и коронованным Князе Лос-Анджелеса.
- 1871 г. - Великий пожар в Чикаго опустошает город, уничтожая нескольких сторонников Князя Максвелла, затем свергнутого Лоудином.
- 1872 г. - Американские охотники начинают истреблять стада бизонов, чтобы убивать индейские племена по доверенности. Начало войны с индейцами в модоках.
- 1873 г. - Конец калифорнийских индейских войн. Начинается международная экономическая депрессия, называемая длительной депрессией.
- 1876 г. - Александр Грэм Белл изобретает телефон.
- 1878 г. - Колорадо становится штатом.
- 1881 г. - 30-я официальная встреча Внутреннего Круга Камарильи.
- 1881 г. - Перестрелка у корраля О-Кей между Эрпами и Ковбоями
- 1882 г. - Принят Закон об исключении китайцев. Джозеф Пандер обращен.
- 1882-1885 - США охватила тяжелая депрессия
- 1883 г. - Завершено строительство железных дорог в северной части Тихого океана, в южной части Тихого океана, в техасском районе Тихого океана и в Санта-Фе.
- 1887 г. - Железная дорога идет на северо-запад Тихого океана по тропе Сискию.
- 1890 г. - Проведена перепись США. Бюро переписи населения официально объявляет Границу закрытой.
- 1893 г. - Паника 93-го. Большая депрессия в США. Всемирная выставка Колумбии проходит в Чикаго в честь прибытия Христофора Колумба в Новый Свет. Родственные историки считают это началом Новых ночей.

- 1894 г. - 31-е официальное собрание Внутреннего Круга Камарильи. Забастовка Пульмана в Чикаго жестоко подавлена. Князь Лодин использует возможность расширить свое влияние на профсоюзы.
- 1896 г. - Золото находится в Юконе, начиная с Клондайкской золотой лихорадки. Генри Форд строит свой первый автомобиль с бензиновым двигателем. Генерал-майор Робли издает книгу под названием «Торговля головами», в которой подробно описывается одержимость европейской культуры укороченными головами.
- 1897 г. - Наконец-то закончилась Долгая депрессия.

Глава третья: Бледные всадники

«От поездов до трасс – запад не был выигран, он был потерян из-за жадности европейской нечисти».

- Пернелл МакКинни, Кровавый след, клан Гангрел

С момента прибытия испанских монахов в начале 1700-х годов на западе наблюдается дисбаланс сил. Хотя за завесой тайны и маскарардов, нежить Старого Света покорила стадо Нового Света вероломством и убийствами. Это их наследие.

Камарилья

После разграбления Калифорнии, Камарилья получила один из его самых сильных побед над Шабашем. Первые из «кланов Камарильи», как их называют на границе, были в основном скитальцами, любителями природы и нищими.

Когда восстание медвежьего флага настроило проамериканских калифорнийцев в Альта-Калифорнии против местных про-мексиканских владельцев ранчо, Бруха Анархи увидели прекрасную возможность потребовать себе какую-то территорию.

Бродячие Гангрелы были первыми из кланов Камарильи, поселились на Западе, если можно назвать блуждание по пустыне заселением.

Малкавианы вместе с Гангрел были первыми из Камарильи, ставшими многочисленными в быстрорастущих городах.

Носферату сохранили свою традицию уловок и информационного посредничества. Поскольку коррупция чиновников достигла беспрецедентного уровня, это, возможно, был их звездный час.

Тремер разжигали их соперничество, завидовали количеству городов, которые контролировали и использовали другие кланы Камарильи на границе как прикрытие для своих схем.

Используя развивающуюся индустрию развлечений и гостеприимства в приграничных городах, *тореадоры* создали себе большую вотчину на Диком Западе.

Вентру доминировали на политическом ландшафте на Западе, экономически соперничали с ними только Тореадор и Ласомбра. Окружающие их величайшие враги, западные Вентру обладают уникальной паранойей и проявляют инициативу, иногда в своих интересах, а иногда нет...

С новым, прочь старым

Взятие Калифорнии и Штаты западного побережья США у Ласомбра были крупным достижением в истории Камарильи. Богатство, тактические преимущества, огромный размер территории... небольшая часть победы не является важной вехой. Кроме того, победу одержали в основном неонаты.

Бруха знают, что это было сделано на спине Движения анархов, но история напишет, что Камарильцы выиграли одни из самых ценных объектов недвижимости в мире. Это достижение потребовало огромного сотрудничества между кланами: Гангрел с Бруха, Тореадор с Вентру, Малкавиан с Малкавиан. Торское

Соглашение и разграбление Карфагена оставались далекими воспоминаниями, даже для самых старых старейшин масштаб сотрудничества был неслыханным в то время, и они помогали объединить членов клана от моря до сияющего моря.

Однако экспансия на запад рассматривается как угроза суверенитет старейшин Камарильи. Учитывая богатство шахт, которые теперь контролируют некоторые неонаты Князя, Манифест Судьбы - это улица с двусторонним движением на Диком Западе. Старейшины

Бруха

Индивидуалисты. Идеалисты. Иконоборцы. Бруха всегда были сосредоточены на какой-то революции, будь то академическая или общественная. Старейшины все еще шатаются от потери Карфагена (знаменитого Третьего города), в то время как их потомки борются за свободу, которую обещали им нежизни. После стольких столетий борьбы как между собой, так и с другими, Бруха моложе большинства кланов Камарильи. Те, кто обратился в 1800-е годы, мало знают о трагедиях, о которых говорилось в книги истории, и верьте, Новый Карфаген можно построить за одну ночь, если только другие кланы перестанут вмешиваться. Эти мечты казались такими глупыми, пока этот глупый желтый металл не был обнаружен в тех горных ручьях Калифорнии.

Страсть Бруха дает им преимущество в борьбе со стадом. Во многих отношениях они одни из самых человечных из мертвых. Их близость к смертным дает им более быструю реакцию во время новых тенденций, что в быстро меняющиеся дни Дикого Запада было одним из их самых больших преимуществ. От многочисленных Золотых Рашей до появления парового двигателя и Явления Судьбы - Скоты и Мозги этого древнего и многочисленного

опасаются такой справедливости в руках неонатов и анцилл. Некоторые высшие силы хотели, чтобы земля оставалась в руках Шабаша, и думали, что расширение для неонатов рухнет под собственной тяжестью. Один Князь сражался против другого в неистовой борьбе за власть, в отличие от всего, что мир Сородичей видел за сотни лет. Действительно, борьба за контроль над Западом провалилась бы, если бы не солдаты Камарильи. На этот раз старейшинам Камарильи, возможно, придется адаптироваться.

клана - одни из первых пиявок, проливающих кровь.

Философы клана думают, что родословная Бруха обречена, но Чернь упорны и отказываются прекратить искать подходящую замену городов и национальных государств, они используют как оружие против их соперников и врагов. Вновь созданные Бруха видят возможность там, где старейшины видят пустошь, и, в отличие от большинства других кланов, будут счастливы, если властные структуры старейшин оставили в стороне Запад целиком. Неонатский Сброд не видит возможности на земле, контролируемой Старейшинами.

Обзор

С 15 века, после создания Камарильи Бруха были хорошо представлены во всех трех основных сектах: Камарилье, Шабаше и Анархах. Там, где идет открытая война, есть Бруха, сражающиеся с Бруха. Некоторые осознают тщетность и борются только за себя под знаменем Анархов. Те, кто знает свою историю, знают, что можно сделать с границей. Те кто не обречен повторять это. Клан Бруха потерял Карфаген, и лидеры кланов, от старейшин в Старой стране до

неонатов на границе, хотят создать новый. И это требует сотрудничества.

Бесчисленные Бруха середины и конца 1800-х годов, от старой страны до новой, как сектанты, так и анархи, направляются на запад, чтобы построить Новый Карфаген. Бруха, не теряя времени, отправились на запад, от телеги до сухопутных троп и сложных морских маршрутов. Все, что им нужно, это взять это у Ласомбры. Итак, западные анархи сделали бездумное - их потерянный город. Даже если они не знают, что ищут. Это стремление создало резкий разрыв между старейшинами и молодежью: старшие Сородичи остаются в своей структуре власти, встроенной в существующую: они сформировали партнерство с Вентру и Тореадор. Для всего этого отношения *буржуазии* и *пролетариата* на Западе просто нет места. Это завоевание, и враги ваших врагов - ваши друзья, пока они не станут не таковы. К тому же Бруха не привыкать к предательству...

Большинство Бруха на Западе зарабатывают себе на жизнь так же, как и на Востоке. Многие из них являются наемниками, грубыми отрядами Анархов в стиле Пинкертона, Шерифами новоиспеченных Князей и т.п. Те, кто провел эпоху Возрождения в качестве наемника, иногда оказываются в быстрорастущих городах, убирая дома за изрядную плату. Другие становятся успешными преступниками, часто угонщиками скота или разбойниками. Некоторые из более человечных Сбродов олицетворяют архетипических дрейфующих бумеров, побирающихся от салуна к салуну.

Поскольку они обитают так близко к стаду, во многих случаях, Бруха редко вынуждены пить из животных или голодать в ночи, если они не путешествуют. Некоторые банды жестоких молодых людей едут вместе со Сбродом и сдают свою кровь

как Кровавые Куколки. Многие грабят то, что легко находят у союзников или из лагерей троп, которые они находят в своем собственном путешествии, чтобы проявить судьбу.

Тысячелетия революций превратили Бруха в бессердечных борцов за свободу. Будь то поле битвы буквальное или мысленное, они постоянно проверяют себя на предмет следующего завоевания. На протяжении веков многие сражались и умирали Окончательной Смертью, не видя финального приза, только надеясь на Новый Карфаген. Для многих из тех, кто сражался и цеплялся за свою нежизнь, настало время восстановить его.

Домен

В зависимости от их предпочтений, но чаще их по выбранной профессии (как в жизни, так и в нежизни), Бруха в Диком Западе можно найти как в городе - большом и маленьком - так и в сельском районе, но большинство склоняется к большим городам, известным греховными и теневыми характерами. От кормления до правильных боев эти города лучше всего служат Сброду. Параноидальные старейшины редко покидают свои безопасные убежища в крупных городах. Странствующие Сородичи из клана Бруха, как известно, изучали Превращение и советы по выживанию от своих братьев-Гангрел, но большинство из них прячется во временных лагерях, пещерах, заброшенных шахтах или даже в специально подготовленной комнате в хижине пионера.

Учитывая схожие области, в которых обычно собираются Бруха, их области часто значительно пересекаются. Раны и импровизированные встречи, чтобы развлечься на кормящих землях, минеральные права и другие проблемы являются общими. Таким образом, Бруха обычно связаны между собой на Диком

Западе. Нет ни одного Сброта, кто не мечтал защищать свои владения от отряда Князя, но чаще всего битвы - это Анарх против Анарха, сражения за караванные тропы и салоны. Это постоянное взаимодействие между участниками привело как минимум к одному известному отряду преступников, известному просто как Банда Бруха. Где-то посередине между Анархами и отступниками, банда Бруха кочует из города в город, диаблеризируя и грабя все на своем пути.

Столько же, сколько вышли на Запад в поисках удачи и процветания, столь же легко были Обняты на пути к поселению или сразу после на границе. Более социальные бруха-преступники имеют тенденцию создавать чайлдов, которых используют в своих бандах, в то время как одиночки редко создают новых Сородичей.

Интересы

Сброт просто хочет приверженности и предполагаемой свободы, которая приходит с ней, но старейшины Бруха и те неонаты, которые достаточно проникательны, чтобы отделить пшеницу от плевел среди членов клана, хотят построить Новый Карфаген в Калифорнии и вернуть себе тысячелетнее право первородства. В таких местах, как Сан-Франциско, Денвер, Томбстоун и Мехико, элита Бруха использует молодых членов Клана Бруха в качестве доверенных

лиц против общих врагов. С достаточным количеством солдат, может быть, когда-нибудь скоро появится возможность получить вотчину Бруха. Может быть, Анархами в Калифорнии...

Независимо от того, на какой ты стороне, ты победитель, когда ты Бруха (по крайней мере, так будут говорить старейшины). В некоторых из наиболее обнадеживающих групп Анархов, связи между сирами и чайлдами было достаточно, чтобы убедить нескольких других присоединиться к их делу.

Блуждающим стаям головорезам Ласомбра было трудно отбить фронт Анархов в Центральной долине и на юге Калифорнии, одновременно пытаюсь удержать Сан-Франциско. Будущее выглядит безоблачным для большинства Сброта, и они следят за тем, чтобы другие знали об этом.

Когда они не сражаются на войне или две, Бруха тщательно ухаживают за своими стадами и охотничьими угожьями. Вы не можете вести войну без постоянного снабжения продовольствием, не так ли? В больших городах они часто принимают форму теневых союзников между публичных домов и салунов. После этого быстро приставьте нож к горлу, и вы сможете высушить стадо досуха, местные врачи никогда не взглянут на это дважды.

“Иди вперед и вытащи из шкуры ствол, приятель. Думаешь, я не смогу добраться до своего первым? Попробуй, ромашка.”

- Хак Томас, Бруха Стрелок

Гангрел

Странники. Исследователи. Горцы. Гангрелы чувствуют себя как дома на Западе. Их наследие как диких существ только делает их более полезными и успешными к западу от Миссисипи. Некоторые рассказывают истории, в

которых Гангрелы всегда были на Западе, там, где впервые появилась Ласомбра. Скорее сила природы, чем клан, независимо от того, жили ли они в Америке триста лет или три тысячи, сейчас они усеивают ландшафт.

Часто являясь частью Камарильи, но также и Независимыми и хорошо представленными в Шабаше, чужеземцы являются соединительной тканью между многими другими сверхъестественными существами. Начиная с войн между вампирскими сектами и заканчивая взаимодействием с оборотнями, Гангрелы так же неотъемлемы на Западе, как и на Востоке или в Старой Стране. Тем не менее, они никогда не избавлялись от клейма Низкого Клана. По крайней мере, здесь, на Западе, им предоставляется широкий простор, даже более широкий, чем в более цивилизованных слоях общества - в США нет более легкого места для исчезновения, чем индейские территории. И что там есть территория гангрелов. Гангрелы редко с кем общаются, и меньше всего с кино. Когда они это делают, "взаимодействие" может принимать различные формы. Годы изоляции могут заставить человека остерегаться общения или, в некоторых случаях, жаждать его. Некоторые гангрелы берут на себя ответственность защищать коров в своих владениях. Не только потому, что это эффективный способ содержания скота, но и как предмет гордости. Подобно хорошей домработнице, подметающей пол, они часто держат свои владения подальше от незваных гостей, которые могут повредить их родным.

Хотя они не разделяют универсального видения, даже в малейшей степени, на Земле вряд ли найдется Гангрел, который боялся бы за будущее своего клана. Независимо от того, были ли они длинной рукой Камарильи или Независимыми, они всегда терпели.

Обзор

Постоянно находясь в движении из-за расширения городов и продолжающейся колонизации, любящие дикую природу чужеземцы были вытеснены на запад

вторгшейся цивилизацией. Будучи одним из немногих кланов, которые регулярно положительно взаимодействуют с люпинами, многие из них были на необузданном Западе задолго до прибытия европейцев. Сегодня они встречаются на открытых пространствах между населенными пунктами, в основном на окраинах городов, но также концентрируются вдоль хорошо известных троп. Путешественники могут быть уверены, что и на Орегонской тропе, и на тропе Санта-Фе есть местные Гангрелы в качестве постоянной Главы Третьей: Жители разных каньонов и озер на пути к Земле Обетованной.

Часто одиночки из-за их уродств и характера вместе взятых, кто такие чужаки, иногда не имеет значения. Многие из них сейчас настолько близки к природе, что являются скорее частью земли, чем членами общества, Родственными или иными. Однако это меньшинство. Некоторые честно зарабатывают на жизнь разведчиками и составителями карт, но их становится все меньше и меньше по мере того, как прибывает все больше поселенцев.

Знакомство с Гангрелами может быть опасным, и мало кто может сказать, что заставляет любого из них тикать. Годы самостоятельного выживания, которые многие вынуждены делать, как новорожденные, часто придают членам этого клана стоическое, если не антисоциальное отношение. Многие цепляются за свою Человечность, но еще больше теряют ее в дикой природе из-за Зверя. Ходят слухи, что Гангрел, который навсегда поддался Зверю, живет на Диком Западе дольше, чем где-либо еще на Земле...

Хорошо представленные в двух основных сектах, Гангрелы также склонны идентифицировать себя как независимые. Тем не менее, по мере того, как они видят,

что их собратья по Низшему Клану завоевывают все большее и большее уважение со стороны Камарильи, малкавианских князей и им подобных, в наши дни они все чаще и чаще ожидают справедливого обращения со стороны Высших Кланов – то, что они редко получают. Ходят слухи, что чужеземцы недовольны своим членством в Камарилье, но большинство знает, на чьей они стороне, когда совершается набег на Шабаш. Пришельцы Шабаша, однако, так же ревностны, как и всегда. Городская гангрела, недавно появившаяся родословная, начинает появляться в крупных городах, таких как Денвер и Сан-Франциско. В каждом городе, где они встречаются, они становятся угрозой для Камарильи и местных коров. Многие родственные историки задумывались о том, что произойдет, когда Городские Гангрелы захватят свой первый пограничный город. Некоторые говорят, что это только вопрос времени, когда они смогут контролировать свою собственную территорию.

Большинство из них имеют хоть какие-то отношения с цивилизованным миром, но это редкий Гангрел, который является светской львицей. Многие из них настолько изолированы, что мало что слышали со времен Гражданской войны. Некоторые предпочитают именно так, другие делают это по необходимости или привычке.

Домен

Тех, кто интегрируется в общество, немного, но известно, что некоторые группы в Шабаше живут почти исключительно в городах. Некоторые из этих городских гангстеров даже добрались до бумтаунов в Колорадо, но очень немногие совершили трудное путешествие все 40 лет: Дикий Запад, путь в Калифорнию. Городские гангрелы почти все путешествуют стаями. Более традиционные

домены гангрелов иногда представляют собой обширные участки дикой природы, окружающие населенные районы, из которых они питаются, но на Западе некоторые из них расположены вдоль тропы Санта-Фе, Орегонской тропы и различных троп в Калифорнию. Города вдоль железной дороги дают достаточно жизненных данных для Гангрела.

Гангрелы редко образуют группы размером больше стаи или котерии. Бродячие стаи гангрелов городов Шабаша постоянно присутствуют в трущобах Нью-Йорка, но, по сообщениям, их было не так много в Сан-Франциско и других городах Тихоокеанского бума до Долгой депрессии 1870-х годов, благодаря железным дорогам...

Соседние чужеземцы – единственные Гангрелы, которые регулярно взаимодействуют, но они (как обычно делают члены клана) часто выстраивают некоторую иерархию, причем альфа-Гангрел сначала выбирает лучшие районы. Однако этот альфа-бета – паттерн встречается все реже и реже по мере продвижения на Дикий Запад – многие Гангрелы просто уходят, когда видят, что приближается другой Сородич. Не нужно сражаться, когда добыча так же хороша, как на Западе. Чтобы ты не жаждал драки, которая...

С злоумышленниками обращаются по-разному. Некоторых сразу отправляют даже за незаконное проникновение, за другими наблюдают издали, третьи просто предупреждены. И с очень невезучими избранными играют немногие. Как по праву они того заслуживают, по мнению многих территориальных гангрелов.

Это традиция для Клана Зверей – бросать свое потомство после Объятий. Многие сиры гангрелы наблюдают за своим

ребенком издалека, только спустя годы представившись. Плотнo сросшиеся выводки встречаются реже, чем платиновые.

Известно, что гангрелы на Диком Западе разбивают лагерь где угодно. От шахт до пещер, дикая местность на западных территориях дает достаточное естественное убежище. Те, кто живет недалеко от города, иногда учатся искусству Слияния Земли и живут среди своей добычи. Однако они яростно защищают эти регионы, поскольку запасов крови редко бывает достаточно для поддержки более чем одного постоянного жителя. Кормление вдоль троп на Диком Западе - это рецепт взаимодействия с членом клана Гангрел.

Интересы

У клана Гангрел нет единой цели, но у них есть общая тема: упорство. Хотя кто-то думает, что все Пиявки хотят только одного - выжить, многих преследует их Человечность или жажда власти. Гангрелы, как правило, не преследуют Человечность и не обладают страстью к силе личности, они терпят ради выносливости. Они выживают, живя в дикой природе, поэтому они могут

объединиться против тирании “социального прогресса” и проникновения технологий, таких как железные дороги или телеграфные линии, в их владения, или против племени люпинов, чтобы претендовать на кормовую базу. Но маловероятно, что такая группа продолжит действовать как единое целое после того, как их общие враги будут уничтожены.

Чужеземцы могут быть разбросаны по различным сектам, но в основном они довольны тем, где находятся. На данный момент. Слухи об их недовольном положении (особенно в свете Сумасшедших князей Запада) - это просто слухи. Или, скорее, они не представляют всю волю клана. Еще. Тем не менее, большинство считает маловероятным, что в ближайшее время произойдет разрыв большинства между их нынешними приверженцами Камарильи. Быть длинной рукой Башни из Слоновой кости имеет свои явные преимущества, начиная с того, что ваши сородичи дают вам возможность дышать полной грудью и заканчивая относительно стабильной работой (по стандартам нежити).

«Незнакомец, этого каравана достаточно, чтобы накормить нас обоих, но я не собираюсь оглядываться через плечо. Тебе лучше поднять свои клыки и дать мне закончить кормление, или я думаю, что мы сами поспоримся.»

- Пернелл МакКинни, «Кровавый след»

Малкавиан

Провидцы. Фанатики. Еретики. Сумасшедшие. В прошлом дети Малкава заполнили множество нишевых рулонов. С доисторических времен и, возможно, до Темных веков их Проклятие Каина рассматривалось скорее как дар, чем как проклятие: проникновение в загробную жизнь, проблески будущего, для некоторых - прикосновение благочестия. Но те времена прошли. С возвышением

Священной Римской империи видения чего угодно, кроме Христа и его святых, стали караться смертью. И даже тогда... иногда хуже, если местным жителям не нравилось то, что продавали Сумасшедшие. И вот, по пути Низших Кланов пошли малкавиане.

По мере того как 18-й век угасал и наступал более просвещенный век 19-го века, наступала и новая эра для

страдающих. Появление современной медицины и психоанализа привело к новому пониманию того, что беспокоит Сумасшедшего. Это была не луна или демоны, а психическое состояние! Эта демистификация оказала столько же услуг сумасшедшим, сколько и медвежью услугу, поскольку предприимчивые мошенники экспериментировали с бесчисленными шарлатанскими "лекарствами". Даже когда гравитация перешла от рассмотрения безумия как сверхъестественного недуга к естественной болезни, очарование сумасшедших также возродилось как источник мистицизма. Однако, избегаемые в высшем обществе Высшими Кланами и знатью стада, в гостиной было очарование сумасшедшими среди широкой публики. Спиритуалисты и предсказатели судьбы были фантастически популярны, и чутье на неизвестное, которое приходило с теми, кто утверждал, что понимает такие странности, часто считалось очаровательными и ценными членами общества.

Большинство малкавиан находят, благодаря своей беспокойной ночной жизни, что тесная связь с обществом коров полезна. Низкий клан (но не низший клан) малкавиан часто связывают себя со смертными благодетелями, разделяющими их особенности. С ростом патологизации психических отклонений в 18 и 19 веках случаи, когда богатых покровителей касался тот же огонь, что и Ребенка Малкава, теперь более вероятны, чем когда-либо. Конечно, все еще есть те, кто прячется в унылых районах города, питаясь случайными бесстрашными путешественниками, которые заблудились, но 19-й век-это время, когда малкавиане открывают новые горизонты и захватывают новые территории. Возможно, лихорадочно безумная Сумасшедшая, которая убивает так часто, как она питается, всегда будет с нами, но сейчас они встречаются реже, чем в предыдущие века. Некоторые оказываются с

большими стадами, проповедуя нищим шахтерам на границе.

С точки зрения их положения в Камарилье (и в меньшей степени в Шабаше) до их потенциальной роли в обществе коров, 19 век-лучшее время для того, чтобы быть малкавианином за две тысячи лет. Чувство Вампира растущая волна ощущается по всей сети Безумия. Те, на кого повлиял Грандиозный Розыгрыш - когда неонаты внезапно в Камарилье внезапно стали развивать Доминирование как вампирскую дисциплину режу чем Помешательство, - знают, что их основатель шевелится, и многие видят в этом признак того, что в самом ближайшем будущем участников ожидают большие перемены. От Геенны до трансценденции Сумасшедшие с пеной у рта предвкушают то, что принесут 19-й и 20-й века

Обзор

Пророки. Нищие. Паразиты. Многие малкавиане нашли свой путь на Запад тем же способом, которым они зарабатывали себе на хлеб насущный. Ветры Великого Магнита перенесли их туда. От следования за обозами, как пума охотится на свинью, до блуждания из города в город, пробуя вите по пути, которым безумцы добрались до Запада, неисчислимы. Однако справедливо предположить, что большинство ушло внезапно.

Многие представители Низкого Клана бросают вызов стереотипам так, как представители Высшего Клана только насмехаются. Малкавиане едины только в своем проклятии. Роль фанатиков довольно распространена, от групп, совершающих набеги на фургоны, до шахтеров и проповедников, Запад нуждается в своих одержимых жителях, и более чем несколько Сумасшедших обнаружили, что их склонности приветствуются другими Манифестантами Судьбы.

В Камарилье и Шабаше есть множество малкавиан. Еще более вероятно, что их следует считать независимыми, несмотря на их предполагаемые союзы. Однако, независимо от незначительного членства или нет, малкавиан часто рассматривают как клан камарильи. Однако лишение гражданских прав пострадавших ослабило их энтузиазм в течение последних одного или двух тысячелетий. Только недавно эти Сородичи начали замечать широкое признание и восходящую мобильность, которыми они пользовались в древности. Для этого лояльность Камарильских Малкавиан растет. Настолько, что Безумные Принцы, когда-то неслыханные, стали чем-то обычным явлением на Диком Западе. Принцы Скагуэй (Аляска) и Дедвуд (территория Дакота) прославились своей хитростью и безжалостностью, проложив путь к бесчисленному множеству бумтаунов, которыми управляет Сумасшедший князь.

Ночная активность малкавианки всегда зависит от ее психического состояния. Некоторым нравится, чтобы все было всегда одинаково, и у них есть рутина, другие постоянно меняют свои привычки. Неспособность быть предсказанным - их самая сильная соединительная ткань; возможно, именно этот разрушенный образ жизни привлекает их к границе. Так же, как и их повседневные привычки, они могут быть чем-то одним в один прекрасный день и чем-то совершенно другим на следующий. Говорить что-либо о мышлении малкавиана - значит говорить по кругу. Все они уникальны, и все они берут определение из своего проклятия.

Домен

Малкавиане широко представлены в низших слоях общества на Диком Западе. От пыльных предрассветных скамей в районах бума золотой лихорадки, таких как Хэнгтаун

или Крипл-Крик, до обширных закоулков доков Сан-Франциско и Портленда, на Западе нет ни одного населенного пункта без местного Сумасшедшего. Многие считают, что они самые многочисленные вампиры здесь.

Как некоторые из немногих, готовых рискнуть (многие по прихоти), чтобы рано покинуть свои восточные убежища, каиниты на границе боролись с владениями своих безумных сородичей с самого начала миграции на запад. Малкавианские владения могут быть чем угодно, от номера игрока в отеле до фермерского дома и лагеря в кустарнике. Они часто живут со своими стадами или слугами. С другой стороны, новичок может оказаться враждующим с местным малкавианом в один прекрасный день только для того, чтобы обнаружить, что на следующий день они покинули свои владения ради (казалось бы) более зеленых пастбищ. Только сам Малкав знает, что заставляет его ребенка дергаться, и он никому не говорит. Справедливости ради следует сказать, что к владениям Малкавиана часто подходят с осторожностью и благоговением на Западе, от ловушек для динамитных мин до проклятий Помешательства, как известно, не дружелюбны по отношению к незванным гостям.

Редко бывает сотрудничество между сумасшедшими в целом, но когда они решают быть сговорчивыми, их обычно находят с людьми их Крови, и на Западе. мародерствующие малкавианские банды не являются чем-то неслыханным. Ни разу с тех пор, как во время крестовых походов так много людей объединились из-за взаимного интереса, а не из-за выживания. Хотя эти интересы могут быть мерзкими... Возможности для воровства и бессмысленного разрушения во имя Манифеста Судьбы привлекают многих, и множество бедных душ встретили свой

печальный конец в руках банд Сумасшедших.

Интересы

"Выпас кошек" и "укрощение гремучих змей" часто используются метафорами, когда речь идет о том, чтобы шуршать более чем одним малкавианом в любом конкретном плане. Тем не менее, между выживанием и развлечениями всегда есть способы придать малкавианскому разговору смысл. Возможности для социальной и финансовой выгоды имеют первостепенное значение для многих, кто бежит на запад по тропам фургонов, но во многих случаях Сумасшедшие находятся там по причинам, недоступным даже их пониманию. Таким образом, они иногда охотятся за каким-то делом, в некоторых случаях заходя так далеко, что сами становятся мучениками в каких-то фанатичных поисках. Еще в другие дни безумный выводок оказывается непримиримо настроенным против тех, кто их окружает.

Успешный поселенец преломляет хлеб со своими соседями, и малкавиане мудры в этом. Одиночку легко убить ночью, но она выживает, у кого есть друзья и союзники, когда наступают трудные времена. Будучи воплощением выживших, малкавиане часто понимают ценность щедрости и гостеприимства. Редко можно найти Сумасшедшего, который не научился численному превосходству, даже если время от времени ему приходится с этим бороться. Именно так были созданы многие знаменитые Князья-Сумасшедшие Запада: они начинали как лидеры Банд Сумасшедших. Они проникают в бумтаун, и как только они и их гули "контролируют"

его, лидер Банды Сумасшедших становится фактическим князем. Если они сдерживают Ласомбра Дикого Запада, они почти всегда становятся официальным Князем. Такое произошло в Скагуэе (Аляска), Дедвуде (территории Дакоты), Хангтауне (Калифорния) и других разбросанных поселках.

Поскольку они видят, что их акции растут в Камарилье - в немалой степени благодаря появлению спиритуализма и психоанализа - связи Малкавиан с Камарильей так же сильны, как и за последние пятьсот лет. Многие фанатичные малкавианские проповедники, оставшиеся после крестовых походов, оказались в местах власти на новом западе, таких как князь Хэнгтауна. По мере распространения слухов о таком признании в рядах крупнейшей вампирской секты, лояльность Камарилье находится в зените среди Сумасшедших. Тем не менее, Великая Шутка, затронувшая только их ряды, помешала приливу доброй воли к другим, которые теперь еще более рьяно защищают честь Шабаша.

В то время как многие из их жертв встречают окончательный конец, некоторые становятся следующим поколением Проклятых. У малкавиан есть отвратительная история Объятия людей для развлечения, и Запад не является исключением. Некоторые говорят, что малкавиан так быстро выводит потомство в Калифорнии, что они приведут к Концу Времен армию Слабокровных безумцев. Некоторые на северо-западе Тихого океана даже шепчутся, что делают это нарочно, и говорят о культах Геенны, которыми управляют Сумасшедшие.

«Ага, как вы и слышали! Золотая смазка. Просто разотрите им все свое тело, затем скатывайтесь с холма, и только золотая пыль будет прилипать к вашему телу! Всего через несколько приложений вы станете богатым! Цены на бутылки соответствуют...»

—Дональд Голдингтуэйт и его передвижное медицинское шоу

Носферату

Красота глубока, как кожа, но уродство проникает до костей, как гласит старая шутка. Носферату никогда не чурались уродства в мире и служили основным путем для импорта жестокости, злобы и отвращения из Старого Мира. Носферату ежедневно испытывает страдания, сокрушая безнадежность и превращая ее в фиатную валюту. Их величайшие изобретения - это те, которые позволяют игнорировать зверства. На протяжении веков Носферату использовали маски (как физические, так и подаренные Каином), чтобы казаться униженными пародией на их проклятие, чтобы скрыть свой прогресс как клана. Наделенный паранойей, высокомерием и жадностью, подпитываемый дегуманизацией и перевозимый по железной дороге, прогресс является самым мощным оружием века - и тем, которым Носферату тайно управляет.

Информация всегда была основным товаром Носферату; клановая структура отражает эффективную воронку для сбора, сопоставления и управления постоянным потоком данных. На поверхности Носферату помещают гулей в офисы телеграмм, внимательно следят за акциями и поддерживают растущее влияние почтовой службы. Если ценные товары или важная информация перемещаются по территории Носферату, вы можете поспорить на свои ботинки, что они были открыты и записаны.

Если информация является основной деятельностью, то лабиринт - это механизм, с помощью которого достигается согласованность целей. Старейшины клана, которым трудно вспомнить время такой возможности, подрывают процессы городского планирования и кооптируют рабочие группы для подпольных подземных проектов. Опубликовано в 1883 году

стихотворение Эммы Лазарус умоляет мир: "Дайте мне ваши усталые, ваши бедные, ваши сбившиеся в кучу массы, жаждущие вздохнуть свободно / Жалкие отбросы вашего кишасящего берега"; Носферату находят применение для таких людей.

Обзор

Сородичи Камарильи редко тратят время на то, чтобы узнать о Носферату, вместо этого представляя весь клан под стереотипом незаконнорожденных, чудовищных, обитающих в канализации вуайеристов; полезно только тогда, когда политическая целесообразность требует шантажа соперника. Такое узкое мышление в основном подходит Носферату, так как оно становится еще одной полезной маской. Если глубоко разобраться, то можно обнаружить, что подземный хранитель записей хранит правду, но внутри Клана наблюдается удивительное разнообразие.

Есть много причин, по которым некоторые носферату ведут грязную жизнь, избегая высоких точек городов, и влачат существование в самых низких, самых убогих местах. Некоторые верят, что они божественно наказаны за смертные грехи, прокляты, чтобы отбывать наказание в земном чистилище. Другие просто видят выгоду в скрытых логовищах, но отвергают любое представление о нечистом эти убежища часто чище, чем любая стоматологическая практика, и, безусловно, лучше организованы. Многочисленные носферату (иногда из-за отсутствия выбора) поддерживают Убежища над землей, расположенные близко к их владениям смертных или источникам информации. Бывают случаи, когда крысы гнездятся в газетных и телеграфных конторах или обслуживают железнодорожные вагоны без света - тем лучше быть в курсе событий и в

движении. Еще темнее те немногие, кто слышит Звериные порывы своей новой природы и с головой бросается в роль монстра. Для этих существ, чья жизнь, как правило, коротка и жестока, высшим призванием является то, чтобы их действия отражали их внешний вид. Они – убийцы Сородичей, убийцы и разжигатели страха смертных, и неживое доказательство того, что каждая сказка у костра, предназначенная для устрашения, имеет основу в правде.

Однако большинство носферату реалистично оценивают свое положение в Камарилье. Они не являются лидерами, подобными Вентру, и не способны обманывать, как Тореадор, и имеют мало общего с Тремер – триадой, которая формирует самозванных правителей своих собратьев-вампиров. Вместо этого носферату поняли, что хорошо продуманное слово в правом ухе или восстановленный обрывок информации – это то, что делает их могущественными. Однако слово предостережения, переданное между сиром и чайлдом, состоит в том, что власть наиболее эффективна, когда ею пользуются редко, в умеренных количествах и не открыто – чтобы остальные кланы не поняли истинную природу Носферату и не призвали к чистке.

Домен

Подземный мир принадлежит носферату. В растущих городах их лабиринты расширяются и часто соперничают по силе с верхними сооружениями, поскольку они рассчитаны на века. В лабиринтах, расположенных ниже улиц, обитают бесчисленные вампиры, которые часто посвящены аспектам единственной цели, за которую отвечает руководство Мастера Лабиринта. Стили руководства сильно различаются, но среди Носферату принято

считать, что жестокие или деспотичные лидеры долго не длятся; это право лабиринта восстать против лидера, который не принимает близко к сердцу интересы Клана.

Дальше на Западе нищие редко выбирают, желательна ли устраивать подземные логова. В некоторых случаях эти Сородичи повторно используют отбросы смертных, переоборудовав несуществующие шахты или проводя раскопки под усадьбой, чтобы создать жилье, более соответствующее их вкусам. Удачливые Носферату создают крепости в крупных городах, сотрудничая с вампирами подземных сооружений Дикого Запада, такие как канализация, расширяют сеть проходов, которые позволяют их клану получить доступ в любую часть города, не пачкая ноги тротуаром. К этому добавляется растущее число проходов, которые прокладывают себе путь в места силы смертных, потайные двери и лестничные клетки, построенные по спецификациям, которые, тем не менее, не фигурируют ни на одном плане в мэрии. Большинство сородичей никогда не видят этих маршрутов или подземных владений; хотя многие подозревают это, и клан готов сыграть на этой паранойе, когда это необходимо.

В отличие от большинства кланов, кажется, что Носферату и их почти общинным убежищам присуще внешнее единство, что заставляет некоторых размышлять о сходстве Канализационных Крыс, будь то Камарилья или Шабаш. Другие ставили под сомнение масштабы обмена информацией между сектами, которому способствует Носферату, но Крысы ссылаются на "Принцип тушеного мяса" (если оно питает вас, и кто-то другой готов его приготовить, тогда вы не спрашиваете, как оно приготовлено) и крадутся обратно в темноту.

Интересы

Поскольку отдельные члены различаются, меняются и их интересы, хотя некоторые из них, по-видимому, являются отличительной чертой клана. Объятие делается для укрепления клана, и, таким образом, неонат всегда будет выбран по интересам и навыкам, которые можно использовать. Что-то в психике Носферату придает интроспективный вид, и Крысы всегда готовы узнать больше о природе Крови. Америка представляет целый ряд новых паразитов, и мастера анимализма всегда стремятся испытать свои силы на этих существах. Некоторые лабиринты особенно известны своими экспериментами и, как правило, представляют собой шумные дела с чешуей, мехом и перьями, кишасшие енотами в клетках, луговыми собачками, гремучими змеями и даже канюками. Прозванные "Зверинцами", эти лабиринты также могут похвастаться нерестовыми бассейнами, из которых выползают отвратительные создания, пресыщенные вите вампиров, готовые породить рассказы о терроре. Гремучие змеи толщиной с ось повозки, сверхразумные белки, ведомые темным озорством, и кровожадные койоты, которые могут выслеживать сородичей, — это только начало диковинных городских легенд, которые будут преследовать Носферату на протяжении десятилетий.

Некоторые Носферату своими Объятиями движимы добротой и милосердием, и эти Сородичи являются воплощением сохранившейся

Человечности. Эти смиренные души можно найти рядом с больницами, колониями, предназначенными для самых заразных болезней, и среди бедных, которых давно покинуло смертное общество. Среди таких несчастных смертных нежить проверяется на то, чтобы облегчить страдания, найти смысл и проявить качество заботы, которое в противном случае полностью отсутствовало бы в таких сообществах. Среди тех, кого Носферату так тронули, индивидуальные причины их действий различаются от простого любопытства до божественно мотивированных актов покаяния.

Справедливости ради, обмен информацией — это сердце клана, и немногие вампиры вкладывают средства в финансирование и изучение новых технологий, таких как Носферату. Среди них — квалифицированные операторы новейших коммуникационных устройств и постоянные попытки улучшить хранение и извлечение информации. Когда Мелвил Дьюи представляет свою классификационную схему знаний в 1876 году, Носферату стоит на переднем крае внедрения, с нетерпением выпитывая простую четырехстраничную брошюру и реорганизуя целые лабиринты. Для этих вампиров существует трюизм, что единственная информация, которую стоит собирать, — это та, которую можно найти и применить в случае необходимости, и будущее принадлежит этим мыслителям.

«Ага, как вы и слышали! Золотая смазка. Просто разотрите им все свое тело, затем скатывайтесь с холма, и только золотая пыль будет прилипать к вашему телу! Всего через несколько приложений вы станете богатым! Цены на бутылки соответствуют...»
— Дональд Голдингуэйт и его передвижное медицинское шоу

Тореадор

Страсть притягивает Клан Розы сильнее, чем почти любой другой клан, к стаду. У них

общие увлечения искусством, ремеслом, политикой... всем и вся. Это расположение

дало дегенератам место среди их пищи, которого не достиг ни один другой клан. Политически подкованные и жаждущие власти, они уступают своим сородичам-Вентру в вампирской политике из-за своей одержимости материальным миром и вещами в нем. С момента подписания Конвенции Шипов они соперничали за власть с лучшими из нежити. Борьба за Манифест Судьбы на Диком Западе не является исключением. Некоторые из них жаждут власти и славы; другие - нежные цветы, которые отказываются цвести, потому что боятся собственных шипов. Торeadор представляет собой полный спектр человеческих состояний.

Их присутствие на Западе шло волнами. Многие приехали прямо в Калифорнию с 49-м годом, ища место, где можно было бы стать артистом. И сделать так, чтобы они это сделали. Будь я проклят, если они не создавали целые города. Другие появлялись, как только их вынуждали деловые интересы. Третьи прибыли просто для того, чтобы испытать это, наслушавшись мрачных историй о беззаконном Западе.

Увлеченные всем, что могут предложить люди, члены Клана Розы так же близки к людям, как и все остальные. Более близки. У некоторых есть стада, у других слуги, большинство остальных просто держатся поближе к тем, с кем их связывают узы. Как последователи тенденций, иногда корова просто находит их - особенно в одиноких салунах на окраинах различных бумтаунов, которые усеивают границу. Использование социальных тенденций стада для увеличения их стада и политического влияния является для многих ежевечерней рутинной.

Надеясь укрепить свой контроль над новым Западом, чтобы склонить чашу весов в Камарилье в сторону своего лидерства и уйти от Вентру, Дегенераты часто находят

повод сделать свое прозвище подходящим ярлыком, особенно при заключении закулисных сделок с извращенным антирибу Торeadора. Это часто необходимо для того, чтобы укрепить себя против враждебных соседей.

Обзор

Когда новость о золоте в Калифорнии была объявлена президентом Полком во время его обращения к Штату Союза 5 декабря 1848 года, весть распространилась подобно пожарам в Карфагене. Большинство старейшин на Восточном побережье остались на следующий год, но несколько молодых торeadоров и их ненормальные стаи ушли на Запад так же быстро, как золотодобытчики. В конце концов, развлечения, которые они предоставляли, стали гораздо более прибыльными, чем золото, и артисты и владельцы недвижимости часто зарабатывали гораздо больше денег, чем шахтеры. Торeadор извлек из этого, возможно, больше пользы, чем кто-либо из его Сородичей.

Торeadор с Дикого Запада - смешанная компания. Популяция дегенератов, связанных с камарильей, невелика, но антирибу также многочисленны, и некоторые из них сформировали отряды. Камарилья терпимо относится к отрядам антирибу примерно так же, как шерифы старого Запада ладили с угонщиками скота.

Как поставщики различных человеческих развлечений, ночные обязанности Торeadора на границе часто очень похожи на человеческие. Торeadоры занимаются профессиями, которые непосредственно связывают их со стадом, такими как танцы и пение. Хотя большая часть мероприятий в маленьких городах ограничивается субботними вечерами и воскресеньями, именно там один отель может быть центром города... и тем самым контролировать его.

Большие города позволяли больше игрового времени, больше всего. Эти крупные города, такие как Сан-Франциско и другие, привлекают большинство старейшин тореадоров, которым удастся приехать к западу от Миссисипи, но они тоже кишат неонатами Дегенератов.

Легкость, с которой они пользуются возможностью, которая выпадает раз в тысячелетие, - Калифорнийской золотой лихорадкой, - подпитывает огромное коллективное эго клана. В ранние времена пик они почти пришли к контролю над всем западом, но к эпохе Долгой депрессии земля была четко разделена на те же пропорции, что и территория Камарильи, где Вентру занимал львиную долю... Так что битва продолжается.

Домен

Клан Розы встречается почти исключительно в населенных районах, так как это дает больше возможностей для игры. Некоторые предпочитают небольшие города, поскольку они позволяют лучше контролировать владения и стадо, что многие тореадоры считают желательным, но небольшие города часто окружены Гангрелами и требуют больше сообразительности для поддержания. Небольшие поселения также уменьшают возможность Дегенерата страстно выражать себя. Если только она не обведет весь город вокруг своего милого мизинца, извлечение максимального удовольствия из города с одной лошадью может стать обременительным.

На Западе так много Дегенератов, что это редкость, когда один из них не пересекается с другим Тореадором и на самом деле часто специально создан для взаимодействия. Одна Роза может продавать картины за небольшие состояния местным деловым магнатам, другая поет в своем салуне, а еще больше управляет публичными домами. Они

часто образуют гильдии ремесленников, коллективные развлекательные заведения (салуны, бордели, кафе и т. П.) и (редко) торговые организации между небольшими и растущими городами бума. Существуют многочисленные сети тореадоров, и некоторые думают, что они, возможно, даже использовали Носферату для доставки товаров между городами. Как говорится: на Западе все немного по-другому...

Артистов на Западе поначалу было очень мало, и, хотя многие Тореадоры чувствовали искушение, большинство ранних артистов не были приняты, потому что это рисковало нарушить Маскарад. Однако к концу 19-го века открылся сезон творчества смертных. Многие удивительные художники, поэты, танцоры, певцы, изобретатели и многие другие были навсегда превращены в нежить, к лучшему или к худшему. Многие думают, что к лучшему, поскольку многие из бумтаунов становятся пригодными для жизни быстрее, чем кто-либо мог мечтать. Для многих наступила новая эра вампирского общества. Серия всплывающих городов, полных любви к жизни, готовых проявить Судьбу... Вы могли бы разрезать страсть в воздухе ножом, и Тореадор был влюблен в каждую секунду.

От роскошных викторианских особняков до лучшего люкса в отеле редко можно найти признанного Дегенерата, у которого нет вызывающих зависть помещений. Те, у кого нет такого богатства, жаждут его. И затем часто достигают этого с помощью стали и крови. Какими бы величественными ни были многие из этих дворцов Тореадора, они сгорают во время различных пожаров и землетрясений, которые поражают Запад.

Интересы

Почти каждый Тореадор хочет политической власти для своего клана. Таким образом, завоевание политической

позиции на Западе было для многих первостепенным и объединяющим интересом. Контролируя индустрию развлечений и, впоследствии, недвижимость, в которой она находится, будь то простой салун или гранд – отель, Дегенераты стали одним из доминирующих кланов на Западе. Хотя их власть, по сути, изолирована от городов, Сородичи не могут ее упустить.

Многие молодые тореадоры, пришедшие в 49-м и 50-м годах, становятся фантастически богатыми и влиятельными, некоторые из них значительно богаче, чем их предки на Востоке или в Старой Стране. Используя Дикий Запад как чистый холст, они, неонаты, наконец-то держали все карты где-то в мире. Возможно, это длилось недолго, но сети Тореадора активно держали своих сиров в неведении об успехе Запада, молясь, чтобы их старейшины снова впали в торпор и проспали все это.

В том месте, где у большинства есть стадо обожающих поклонников и клиентуры, Запад – это не то место, где можно жадничать в отношении кормовых

угодий так сильно, как в самих стадах. С учетом того, что уровень исчезновений на Диком Западе, как известно, астрономически высок, кормление легко дается любому Сородичу, который может бесшумно ходить ночью. В результате сами охотничьи угодья не так строго охраняются Тореадором, как в других кланах. Они, как правило, больше беспокоятся о стаде, которым нравится, когда их чрезмерно кормят, чем о своенравном фермере, которого истощают.

После десятилетий Манифеста Судьбы, уверенности в Камарилье и роли Тореадора в ней, Запад, возможно, является высшей точкой для клана. Война на истощение с Вентру, наконец, стремится сместиться в сторону Клана Розы, и их свобода выражения мнений определяет их политический успех. Это эпоха Явной Судьбы для молодого Тореадора в масштабах, которые им просто неизвестны до сих пор. Для многих они уже победили Вентру, и такие города, как Сан-Франциско, являются их доказательством.

“Старейшины в Нью-Йорке смотрят на мой салун свысока из-за грязи на полу, но я пела для большего количества улыбающихся лиц, чем у них есть желающие клиенты за их серые масла. Мы здесь плавим слитки золота из плавильного котла культуры, в то время как они болтаются в прошлом!”
- Офелия Кокс, мадам Эврики

Тремер

Клан Колдунов не преуспевает за пределами городов, даже меньше, чем их коллеги в других кланах. Часовня, ядро института Тремера, нуждается, по крайней мере, в нескольких вампирах, чтобы функционировать, что, в свою очередь, требует поддержки значительного населения. Немногие города все еще располагают "человеческими ресурсами", необходимыми для поддержки полноценной церкви. Это ставит Тремер в

интересное положение. Старейшины клана признают потенциал Запада и полны решимости надежно держать его под контролем Камарильи. Тем не менее, даже при их приверженности своей любимой секте, они признают, что вампиры, которые смогут пустить корни первыми, будут иметь самые большие права на город. Часть многовекового соперничества, они часто оказываются в меньшинстве по сравнению с Вентру в бумтаунах и поэтому тщательно

выбирают, кого они отправляют на Запад. Старейшины не желают идти на необходимый риск, чтобы вытащить вас из дома и переселиться – возможно, через поколение или около того, когда города будут построены в приемлемой степени, но пока они довольствуются тем, что посылают своих Кровно Связанных подчиненных.

Идеальный "домохозяин" Тремера – энергичная анцилла, которая продемонстрировала свою преданность как Башне, так и Пирамиде; и совершила минимум ужасных ошибок. Хотя обычай клана указывает на то, что Тремер, находящийся на грани провала, будет отправлен на Запад, чтобы искупить свою вину, клан неохотно использует этих Сородичей. Тусклый Колдун может не выполнить поставленную перед ним задачу или, что еще хуже, выйти из-под контроля и присоединиться к растущему движению анархистов. Цель Тремера – найти тех, кто талантлив, силен и готов переехать. Само собой разумеется, что квалифицированные Сородичи немногочисленны и далеки друг от друга; и те, кто соответствует таким критериям (чаще всего анцилла), часто ревниво оберегаются своими покровителями-старейшинами. Но требуется только один или два старейшины, которые рискнут отправить чайлда на Запад, прежде чем соперница сдастся и пошлет одного из своих. Конечным результатом является то, что Запад малонаселен Камарильскими Тремер; но те, кто создает здесь свои убежища, являются как целеустремленными, так и опытными.

Помимо Камарильских Тремер, у нас есть очень небольшая ветвь Телявелических Тремер Шабаша. Эти Тремеры путешествовали со своими стаями в рамках Шабаша, пытаясь захватить эту территорию для себя. На сегодняшний день они добились лишь умеренного успеха, но обладают потенциалом для гораздо

больших достижений. Земля Запада богата и полна силы. Амбициозные Телявельские Тремер мечтают восстановить свою уникальную силу – сиеланическую Тауматургию. Даже если они не смогут воссоздать всю ветвь, несколько телявов на Западе усердно работают над разработкой Тауматургического Пути, который черпает силу из самой земли. Однако их немного, и они очень разбросаны. Прогресс происходит, но медленно.

Обзор

Тремер на Западе амбициозны и энергичны. Несколько ярких искр среди них поняли, что клан из-за своей молодости потерял несколько важных возможностей в Европе и на Ближнем Востоке. К тому времени, когда появился клан Тремер, а тем более стал Столпом Камарильи, большинство европейских городов уже давно были заселены. Вентру и Торeadор уже заняли для себя самые лучшие места, и Тремер были вынуждены строить часовни на оставшейся свободной земле. Но на Западе все по-другому. Города растут и меняются с головокружительной скоростью. Тремер решили не упустить этот драгоценный шанс, ускользнувший от них. Не пугаясь соперников на Западе, колдуны превратили каждую западную церковь в место внушительной власти, особенно церковь Сакраменто, поскольку она постоянно подвергается набегам Люпина и Шабаша.

Различные Тремеры потратили 19 век на то, чтобы составить карту лей-линий, пересекающих западные территории, чтобы лучше знать, где можно основать город или построить часовню. К большому разочарованию старейшин, этот проект не дал того, на что надеялись участники... пока. Без ведома Сородичей-историков ревность Тремер была главным виновником. Как только одна котерия начала свое

путешествие, несколько других начали свое собственное соревнование. Хотя лей-линии большей части Запада были нанесены на карту в конце Пограничных Дней, у любой данной котерии есть только фрагмент, а у клана в целом есть только несколько частей. И они неохотно делятся своими картами и картами с другими. Некоторые даже зашли так далеко, что внедрились дезинформацию в свои собственные карты, поскольку они жадно пытаются использовать свои находки, прежде чем сообщить об этом старейшинам-Колдунам.

Тремер были не единственными обитателями Мира Тьмы, проявлявшими интерес к лей-линиям и местам силы. В нескольких случаях котерия следовала за нитью уникальной и странной силы, только чтобы в конечном итоге оказаться заколдованной в свободном владении подменышей. В других случаях Колдуны оказывались в гораздо более опасной ситуации, когда они наткнулись на хорошо охраняемый каэр Люпинов. Эти последние встречи редко заканчиваются хорошо для Тремер.

Один опытный пограничник Тремера сообщил, что “какая-то сила”, казалось, меняла лей-линии. Молодые исследователи нежити, пытающиеся сослаться на эти карты, часто оказываются в замешательстве, не в состоянии следовать самым старым картам с самых ранних дней европейского поселения, даже несмотря на то, что они были наиболее тщательно нанесены на карту и снабжены комментариями (были сделаны до большей части междуусобиц Колдунов). Более поздние разделы диаграммы остаются точными, но самые ранние лей-линии, похоже, сдвинулись. Несколько пронизательных Тремеров провели параллель между перемещением лей-линий и строительством железных дорог, телеграфа и даже электрических линий. Однако, что это означает для

будущего магии или Тауматургии в целом, остается только догадываться.

Домен

В отличие от большинства поселенцев запада, Тремер в целом не любят суровую жизнь. Они ценят лучшие удобства цивилизованной жизни так же, как и любой тореадор. В то время как даже Вентру может мириться с жизнью в оживленном городе палаток и дощатых таверн, Тремер предпочитают, чтобы их города имели немного более развитую эстетику, прежде чем они переедут. Таким образом, те Тремеры, которые не отслеживают лей-линии, почти повсеместно ограничивают себя проживанием в крупных городских районах на Западе. Несколько котерий, в основном охотники за сокровищами, время от времени отправляются в дикую местность, но даже эти храбрые Сородичи не осмеливаются совершать такие поездки без твердо установленной базы, с которой можно начать. Телявелические тремеры немного свободнее от таких ограничений. Им, как правило, нравится жить рядом с землей, чтобы лучше заново открыть секреты, утерянные во время инквизиции. Однако даже они не желают заходить слишком далеко в самую глухую пустыню, хотя бы для того, чтобы держаться поближе к своим запасам пищи.

Интересы

Тремер ни в чем так не заинтересованы, как в использовании присущей земле мощи на Западе. Телявы стремятся восстановить утраченные секреты Сиеланической Тауматургии, в то время как Камарильские Тремер заняты составлением карты лей-линий Запада.

Почти повсеместно наблюдается интерес к строительству городов. Тремере полны решимости попасть на первый этаж и

мечтают о том, чтобы Лос-Анджелес или Сиэтл были для Тремера тем же, чем Лондон для Вентру или Париж для Тореадор - бесспорным бастионом власти клана. У Тремер, конечно, уже есть Вена, но никогда не может быть слишком много мест у власти. И если у Вентру есть Лондон и Берлин, то почему у Тремер не должно быть Вены и Лос-Анджелеса?

Таким образом, Тремер, как правило, вкладывают значительные средства в политику смертных и в меньшей степени в интересы создания инфраструктуры. Они занимаются железными дорогами, судоходством, строительством и другими отраслями промышленности, призванными повысить местный уровень жизни и увеличить численность населения. Это заставляет их сталкиваться с местными жителями чаще, чем хотелось бы даже старейшинам, особенно в сферах

инвестиционного банкинга и спекуляций землей. Но, как показывает искусство сделки, Тремеры обычно готовы уступить контроль над разрушающимися бумтаунами в обмен на услуги или соображения, которые могут оказаться более ценными. Таким образом, Тремер и Вентру запада имеют симбиотические отношения, хотя и непростые.

Как клан, Тремеры вечно одержимы оккультизмом. Их проект лей-линии привел их к контакту с другими существами, с которыми они пытались установить дружеские связи (у некоторых это стремление было более успешным, чем у других). Некоторые пытаются изучать местный мистицизм, но их усилия чаще всего сводятся на нет Цимисхием. Шаманские практики первых народов плохо сочетаются с жестким герметизмом, который составляет основу Тауматургии

«Да, сир, наши планы никогда не будут раскрыты».
- Грандиозная Вещь, житель Тремер Сакраменто

Вентру

Земля - это богатство. Это руководящий принцип Клана Королей, прочно связанный со Старыми мировыми идеями благородства и власти. Для вампира "хорошая земля" означает густонаселенную легко контролируемую породу. Лондон и Берлин являются двумя примерами такого рода, и это больше, чем простое совпадение, что оба контролируются укоренившимися группировками Вентру. Столетия назад война угрожала разразиться, поскольку недовольные молодые Сородичи боролись за то, чтобы утвердиться против основ власти своих старших. Только открытие Нового Мира предотвратило этот конфликт.

Теперь история повторяется. Бывшие неонаты сами стали старейшинами,

закрепившись на своих властных базах в Бостоне, Вирджинии, Монреале и других растущих городах смертных. И их чайлды требуют такой же возможности. Таким образом, многие молодые Вентру готовы рискнуть голодом и лишениями на Западе ради мечты в конечном итоге стать самостоятельным принцем.

И хотя Вентру считают Запад незначительным захолустьем, более дальновидные в клане помнят времена, когда Нью-Йорк был не более чем островом, кишущим москитами. Теперь этот город находится на пути к тому, чтобы стать мировой державой. Эти Сородичи знают, что то же самое не только возможно на Западе, но и неизбежно. И они намерены быть на высоте, когда это произойдет.

Несколько проблем стоят перед королем на Западе. Первое - это население. Учитывая привередливые предпочтения клана в питании, многие неонаты и анцилла должны тщательно планировать, чтобы обеспечить удовлетворение их потребностей. Даже самые лучшие планы все равно могут пойти наперекосяк, так как болезнь или травма могут увести тщательно выращенное Стадо.

Второй источник конфликта исходит от Ласомбры. Калифорнийцы, потомки испанских поселенцев, которые развили свою собственную уникальную культуру, невольно становятся хозяевами многих представителей Клана Теней. Их власть на обширных участках юго-запада, особенно на плодородных землях Нижней Калифорнии, довольно прочна. Если Вентру хотя бы добиться хоть какого-то успеха на Западе, им придется придумать какой-то способ вытеснить своих древних соперников. Со своей стороны, конечно, ни Ласомбра, ни калифорнийцы не намерены никуда уходить.

Наконец, Отрекшиеся. Об этой группе говорят только страшным шепотом, а некоторые вообще отрицают их существование. Конечно, никто за пределами Вентру не знает много об этом тайном культе. Более ста лет назад один Вентру в Джорджии попытался похитить ребенка. Но его ребенок отвернулся от него, совершив ужасное преступление амаранта. Даблери так скоро после Объятий оказал неизгладимое влияние на душу ребенка, который бежал на Запад. Теперь этот безымянный ребенок собирает вокруг себя культ единомышленников, вампиров, единственной целью которых является даблери. Вентру отчаянно хотят уничтожить этот культ, прежде чем он выйдет из-под контроля. Но те, кто пытается, чаще всего оказываются его жертвами.

Обзор

Вентру в основном довольствуются тем, что позволяют смертным сначала выполнять тяжелую работу. Найдя богатый участок пахотной земли, смертные строят ферму, затем поселение, затем город, затем город. Где-то в районе "города" въезжают Вентру. Они обеспечивают столь необходимый капитал, позволяя городу процветать и превращаться в город.

По крайней мере, такова идея. По правде говоря, Вентру так же, как и любой другой клан, борются за то, чтобы понять приливы и отливы удачи, не только на Западе. Концепция "бумтауна" чужда их взгляду на вещи, и многие потенциальные дворяне оказались полностью обанкротившимися, когда шахта, имеющая решающее значение для успеха бумтауна, обанкротилась. Короли понимают важность ранних инвестиций, но теряются, когда дело доходит до оценки действительно перспективных возможностей.

Помимо личной выгоды, Вентру полны решимости навести порядок в хаосе на границе. Они с разной степенью успеха привносят ценности Камарильи в жизнь анархов и автаркистов.

Однако Отрекшиеся постоянно противостоят им. Этот культ довольно искусен в проникновении и обмане. Похоже, они завербовали члена, который знал Затемнение, и ему было поручено научить этому остальных. Отрекшиеся - это не Шабаш, не Камарилья и даже не анархи. Они автаркисты, вампиры без политических пристрастий. Многообещающие молодые Вентру, желающие легкого пути к власти, часто испытывают искушение присоединиться. Но горе тому, кто откажется от их предложения о продажах, они могут оказаться преследуемыми за их биографическими данными.

Вентру Новой Англии недавно узнали об Отрекшихся и ничего так не хотят, как чтобы эта глубоко постыдная родословная изгоев была уничтожена. Ходили слухи, что старейшины посмотрят в другую сторону, если предприимчивый круг сам применит тактику Отречения. Но ни при каких обстоятельствах ни один член клана Королей не должен раскрывать существование Отрекшихся кому-либо за пределами клана. И, к большому удовольствию Вентру, в Калифорнии начал кипеть постоянно кипящий расизм белых американцев. Завидуя невероятному богатству, которым обладают калифорнийцы, пришельцы с Востока жаждут ферм, ранчо и городов, принадлежащих этому народу. Вентру вполне счастливы раздуть пламя этого чувства, чтобы лучше воспользоваться любыми преступлениями, которые американцы планируют против этого устоявшегося сообщества. Вентру могли бы меньше заботиться о расовом подтексте конфликта, но калифорнийцы формируют значительную базу власти Ласомбры, и Вентру хотят, чтобы этот клан покинул "их" территорию.

Домен

Вентру предпочитает инвестировать в небольшие города с большим потенциалом. В то время как некоторые утвердились в Сан-Франциско или Финиксе, и они жаждут следующего хорошо расположенного бумтауна и все стремятся "вытеснить надоедливую Ласомбру". Хотя такие усилия приводят к неоднозначному успеху. Запад усеян несостоявшимися поселениями Вентру. Маленькие города быстро росли, но затем рухнули, когда шахта иссякла или спекуляция землей обанкротилась. Такие быстрые повороты судьбы не соответствуют чувствительности Вентру, и не один из них встретил свою Окончательную Смерть во время таких внезапных спадов. Другие

Вентру становятся больше похожими на цимисийских воевод, капризно правящих из отдаленного поместья. Однако суровый индивидуализм Запада не подходит для такого устройства, и у Вентру, пытающегося жить таким образом, остается всего несколько лет, прежде чем смертный наберется смелости сформировать отряд. В целом,

Вентру предпочитают селиться в относительно хорошо развитых городах и поселках. Они быстро приступили к уничтожению местных представителей власти (мэра, проповедника и шерифа) и заявили о своей практике, как только это стало возможным. Создание стада является еще одним приоритетом, поскольку Вентру работают над тем, чтобы вырастить группу смертных, от которых они могут безопасно питаться. Вентру не любят путешествовать, как только они прибывают на Запад. Они обычно приписывают такие предпочтения своим хорошо известным ограничениям в питании.

Интересы

Как всегда, Клан Королей интересуется деньгами. Все, что приносит холодную наличность в казну Вентру, для них приемлемо. Но экономика меняется. Вентру понимают, что земля была и всегда будет ценной. Но как отличить небольшую коллекцию обшитых досками домов, которая может вырасти в процветающий мегаполис, и ту, которой суждено стать не чем иным, как путевой станцией на длинной и одинокой дороге? Вентру изо всех сил пытаются понять это и часто становятся банкротами из-за неудачных вложений. В настоящее время план Вентру по вырыванию Лос-Анджелеса из-под контроля Ласомбры. Они представляют себе красивый город на берегу моря, способный составить конкуренцию Сан-Франциско. Но для того, чтобы это произошло, этой

местности потребуется намного больше воды. И, конечно же, Отрекшиеся. Уничтожение члена этого отвратительного

культа может спасти опального Вентру и гарантировать, что он значительно повысится в уважении своих кузенов.

“Власть измеряется богатством и влиянием. И влияние можно купить. Так что, как видите, когда богатство проистекает из земли, то же самое происходит и с властью”.

- Ученая Рука, изыскатель северной Калифорнии

Шабаш

Хотя Ласомбра контролировала Альта-Калифорнию менее ста лет и под их ограниченным контролем было больше известно о торговле скотом, чем о золоте, из-за которого она стала известна, потеря региона стала значительным географическим и психологическим поражением.

Цимисхи создали больше воеводств во внутренних районах Колорадо; а дьяволы, связанные с Шабашем, из Нью-Йорка создали слабо связанные крепости в северной Калифорнии, что дало им одни из самых сильных опор на Диком Западе.

Смерть, Разрушение, & Судьба

Когда отец Хуниперо Серра основал систему Калифорнийской миссии, за ней последовали несколько Ласомбры и *антитрибу* Гангрел. Смертные историки описывают это как самую длительную и наименее конфронтационную аннексию любой территории в истории. Чего они не знают, так это того, что различные местные племена, которые преследовали захватчиков, были атакованы Сторожами и высосаны досуха для пропитания, поскольку Сородичи продолжают следовать за исследователями стада. В основном питаясь автохтонным американским населением, ранние калифорнийцы были слишком малочисленны, чтобы содержать колонию Сородичей. Те охотничьи угодья, которые действительно существовали, стали яростно защищаемыми Владениями, и

любой вампир-бродяга, который пытался питаться их драгоценными стадами калифорнийцев, был уничтожен без угрызений совести.

Таким образом, более чем несколько потенциальных поселенцев Шабаша стали туземцами после того, как их стаи были убиты. От природы замкнутые, цимисхи были наиболее успешны в таких мероприятиях. Некоторые из них интегрировались в общество хопи и действуют как дух земли вуйя, похищая и терроризируя их, когда они не приносят должных жертв. Многочисленные стаи шабашитов заселили Мексику, и теперь сложная сеть архиепископов контролирует, по сути, всю страну.

Это договор, подписанный между князьями и архиепископом Мехико, предположительно при посредничестве малкавианов и Носферату, который сводит пограничные стычки к минимуму. После американо-мексиканской войны стало очевидно, что слишком большие беспорядки в окрестностях Мексики вызовут ответную реакцию армии США, и две Секты стремились держать свои боевые действия подальше от полей сражений коров. В договоре говорится, что ни одна из сторон не должна организовывать восстания коров, но ходят слухи, что в нем также содержатся положения о том, что охота за кровью и другие трансграничные рейды специально запрещены. Сам договор не является публичным, так как это нарушило бы негласные законы против работы с врагом, поэтому его исполнение в лучшем случае неоднозначно, но его

хорошо известно во всем регионе, что проведение кровавой охоты на Шабаше на территории Шабата, как правило, является недопустимым и, вероятно, вызовет реакцию соседних князей, которые не хотят быть втянутыми в пограничный спор, который перерастает в межконфессиональную войну.

Если я Не Смогу этого Получить, Никто Этого Не Сделает

Ласомбра не покинула Калифорнию спокойно. Они встали на сторону Мексики и владельцев ранчо во время восстания под Медвежьим флагом, незадолго до того, как Калифорния присоединилась к Соединенным Штатам. Сначала их кровавому изгнанию помогли анархи, и недавно аннексированная территория была поглощена левиафаном Камарильи в 1851 году, с началом Комитетов бдительности ("ВК", как их называли) в Сан-Франциско. Когда Вентру прибыл с армией Соединенных Штатов во время американо-мексиканской войны, Комитеты бдительности стали нормой, и толпы вешали десятки сторонников Ласомбры каждую ночь. Подкрепления были отправлены с юга от границы, в основном Бруха, Гангрел и Ласомбра, некоторые Цимисхи и несколько других кланов, но в конечном итоге территория была потеряна для Камарильи.

Ласомбра

Ласомбра ассоциировались с властью и богатством так же долго, как и их главные соперники, Вентру. Сторожа требуют уважения и знаний, но используют их эгоистично. Их дальновидность легендарна, но их мотивы бурно вращаются вокруг личного продвижения. Клан Ночи - мастера использования сил Бездны, в их ряды входят как воины, так и мистики. В последнее время они стали

Бандитизм и отряды дорожных агентов стали образом жизни для многих перемещенных, бесправных работников ранчо мексиканского происхождения. Набеги на скот из-за границы стали нормой. Ковбои начали делать то же самое со стороны Соединенных Штатов, в конечном итоге совершая набеги на стада по обе стороны границы. Влияние шабаша усиливалось и ослабевало вместе с волнами беззакония.

Камарилье стало трудно натравливать Сброд на Сброд, и многие Бруха, жившие в Калифорнии до ее аннексии, присоединились к Движению анархов, которое стало занозой в боку Шабаша во время Войны за Калифорнию. Антитрибу гангрелов, в основном городские Гангрелы, стали их стандартными ударными отрядами, но их было немного, и к концу конфликта Каитиффы стал передовой линией. Джозеф Пандер использовал зависимость Шабаша от Каитиффов, чтобы создать свой отряд. К концу 19-го века каитиффы, связанные с Шабашем, были известны как Пандеры, обычно считающиеся родословной Шабаша. На рубеже веков шабашитов было так мало в заселенных западных Соединенных Штатах, что их можно было считать несуществующими, но они остаются постоянной проблемой в небольших городах вблизи мексиканской границы.

исследователями Нового Мира так же, как когда-либо были исследователями Бездны. Хотя, в отличие от многих своих конкурентов, они часто приходят не столько за властью, сколько за знаниями.

Благодаря тщательному манипулированию Католической церковью Сторожа управляют огромной международной империей. Используя

многочисленные щупальца духовенства, они доминируют над своим племенем и землей, которую они населяют. Они удерживали свои территории мертвой хваткой в течение сотен лет, сосредоточившись в основном в Испании и ее многочисленных колониях, поставив их в авангарде экспансии на запад на Диком Западе. Повсеместно распространенные к югу от границы пивки Ласомбры охотятся на владельцев ранчо с ночи системы Миссии. Многие продолжают осуществлять феодальный контроль над обширными участками скотоводческих угодий на юго-западе.

Когда то, чего ты хочешь, - это мир, то, что ты получаешь, - это вечная война. В случае Войны за Калифорнию, или Гуэрра Пор Калифорния, как часто называют ее нежить Альта Калифорния, они понесли сокрушительные потери, как психологически, так и в военном отношении. Такое поражение стало точкой иррациональной эскалации для некоторых, ведущих частные войны в тщетной попытке вернуть то, что их соплеменники не смогли сохранить. Как лидеры Шабаша, многие старейшины чувствуют, что это была потеря, от которой они могут уйти, но для многих неонатом, которых Обняли здесь, а теперь им предстоит столкнуться с вечностью в качестве граждан второго сорта на своей родине, это означает борьбу не на жизнь, а на смерть.

Обзор

Когда испанские конкистадоры добрались до Нового Света, казалось, что здесь не было Сородичей, которые могли бы им противостоять. Хотя последующие путешествия принесли много пивков в эти земли, и подавляющее большинство из них прибыли в 16 веке к Ласомбрам. Тем не менее, ходят слухи, что в джунглях Южной Америки существует нечто, похожее на

Сородичей, но до сих пор ни один ученый Шабаша или Камарильи не доказал его существование. Некоторые думают, что могла быть нежить, которая поселилась в Америке до контакта с Европой, или, возможно, что-то еще, что-то коренное и настолько ужасное, что его территория остается закрытой для вторгшихся завоевателей.

В первые годы завоевания Ласомбра свободно грабил общину за общиной, уничтожая культуры, такие как скот, которым они их заменят. У исследователей Бездны не было недостатка в душах для экспериментов, и они многому научились. Немногие каиниты жили в здесь постоянно до начала 1800-х годов, те, кто управлял потоком наличных и скота, сохраняя контроль над заливом Дрейкс в Сан-Франциско. Они поддерживали прибыльную торговлю с Китаем на всем пути, ведущем к их изгнанию из Сан-Франциско в 1851 году - Комитетами бдительности, - и хотя могущественные вампиры в значительной степени отступили в Мексику, известно, что некоторые уехали, чтобы заявить новые претензии на Восток и за его пределами.

Когда-то конкистадоры, отмахиваясь от жизни, как от комаров, затем стали великими земельными баронами, выращивая ценный скот в обширных поместьях, которые покрывали землю. Теперь, после Гуэрра Пор Калифорния, Клан Ночи низведен до уровня неживого дорожного агента или одинокого бандита. Многие образуют большие отряды, но жизнь лидера отряда полна собственной опасности. Ночные эмоциональные потери от жизни в постоянном возмездии длятся так долго, что даже самый холодный стрелок становится единым целым со своим Зверем.

Основатели и естественные лидеры Шабаша Ласомбра на Диком Западе (или

где-либо еще в 19 веке) редко бывают независимыми. Горстка антитрибу выживает, но многие маскируются под членов другого клана и скрывают свою истинную природу. Традиционно настроенные старейшины знают, что со времен Войны за Калифорнию следует держаться подальше от границы, но это не мешает земле каждую ночь кишеть неонатами Сторожей. Как секта, вечно находящаяся в состоянии войны, Дикий Запад является фронтом самой важной войны, в которой Шабаш велся на протяжении веков.

По ночам после потери Калифорнии большинство Сторожей на Диком Западе проводят свои ночи в качестве владельцев ранчо, многие из которых владеют многотысячными земельными участками, предоставленными со времен Калифорнии. Эти современные дворяне, как правило, фантастически богаты и проводят большую часть своих ночей, отбиваясь от ударных отрядов Камарильи. Те, кого не было рядом, чтобы грабить землю в эпоху Миссии, развлекались как лидеры отряда, часто ведя коров, упырей и каинитов на таинственные миссии, чтобы нанести ответный удар другим сверхъестественным обитателям Запада.

Страстная, ненавистная и эгоистичная месть и власть находятся в центре внимания многих авторитетных Ласомбра на Западе. Даже антитрибу, которые отправляются на границу, чтобы сбежать с Востока, где доминирует Камарилья, оказываются рядом между членами клана, поддерживающими Шабаш, и враждебными членами Камарильи, не говоря уже о Люпине и других сверхъестественных существах, которые презирают все, что связано с нежитью. Запад-неумолимое место в 19 веке, особенно для Клана Ночи.

Домен

Классицисты до мозга костей, самым сильным присутствием Ласомбры в Новом Свете по-прежнему являются исторически испанские земли. Ласомбра контролируют Мексику и, до начала 1850-х годов, Альта-Калифорнию вместе с тем, что мы считаем американским Юго-Западом. Сегодня многие все еще сохраняют ранчо в феодальном стиле в сельских районах, которые должны были быть переданы Камарилье в Гуэрра-Пор-Калифорния. Спорно, кто контролирует эти пограничные города, и в целом они остаются самой высокой концентрацией Сторожей-неонатов на западе.

Технически жесткая организация Шабаша в Америке не делает ничего хорошего Ласомбре во время войны. Междоусобицы, распространенные среди Шабаша во всем мире, являются эпидемией на Западе. С некоторыми городами, разделенными ночной трудной поездкой (и во многих случаях настолько сельскими, что у них нет телеграфа даже после его изобретения), связь между стаями и руководством в лучшем случае скудна. В результате перекрывающиеся домены, особенно в начале 1800-х годов, являются источником конфликтов для Ласомбры. Некоторые шепчутся, что это было главным фактором потери Калифорнии. В годы, непосредственно последовавшие за их сокрушительной потерей в Сан-Франциско, только Ваулдери гарантировал, что они не закончат работу Камарильи за них.

Сторожа, как правило, довольно хорошо организованы. Организация для Ласомбры - это просто ряд властных структур, используемых для навязывания своей воли миру. В Старой Стране мало что еще означает это положение в обществе больше, чем замок. Однако на американской границе старейшин можно встретить не в замках, а скорее в обширных поместьях в

стиле Миссии на огромных участках земли, предоставленных им десятилетия назад. Хранители-это показная аристократия снаружи и мелкая грязь внутри, и это отражается в их убежищах. Часто красивый и внушительный снаружи, в то время как внутри ему не хватает ухода, Клан Ночи предпочитает функцию форме.

Ласомбра на Диком Западе стали более прагматичными, чем их европейские коллеги, и не гнушаются обнимать неонатом с явной целью создания солдат. В результате появилась новая форма массовых объятий, получившая название "вечеринка лопат", когда похищали мужчин, женщин, а иногда и детей, обнимали, а затем хоронили. Только сильные выживают достаточно долго, чтобы развоплотиться. Слабых паразиты съедают за один день. Следовательно, ряды Ласомбры на Западе пополнились людьми всех типов. Старейшины избегают этой практики, но неонаты использовали ее с большим эффектом во время Ла-Герра-Пор-Калифорния.

Некоторые из них постигают обычаи Клана Ночи и становятся достойными дополнениями, другие становятся неудачниками. Немногие избранные настолько прокляты, что пытаются вернуться к своей нормальной жизни, что неизбежно приводит к катастрофическим результатам. Некоторые из них оказываются заклеиваемыми как противники, но правда более трагична. Ласомбра сделал больше Кайтиффа, чем любой другой клан на Западе. Некоторые даже думают, что у знаменитого лидера Каитиффа Джозефа Пандера был сир - Сторож.

В первые дни колонизации каинитов стада коров были небольшими. Двадцать - тридцать человек составляли большую Миссию. Таким образом, хранители привыкли к очень жесткому контролю за кормлением в своих владениях. Некоторые

из небольших городов зависели от одного - единственного стада, чтобы поддерживать порядок, чтобы все они не ушли (погубив стадо каинитов), поэтому истощение стада до обескровливания было редкостью. Питание коренными общинами стало нормой до тех пор, пока город Сан-Франциско не стал первым городом, где менее чем за год появились десятки тысяч новых жителей. После того, как появились Сорок Девять, Клан Ночи объявил сезон охоты на коров открытым. Однако в Мексике все по-другому. Там у них были хорошо зарекомендовавшие себя прискусы в течение сотен лет, и в результате кормление контролируется гораздо более свободно.

Интересы

Ласомбра - один из немногих кланов, у которых есть конкретный план, объединяющий их: возвращение Альта-Калифорнии. Четырехсотлетняя война с Камарильей имеет много стычек и много великих сражений. Война за Калифорнию - одна из величайших битв для многих Сторожей. Для тех, кто находится здесь, это главный конфликт Шабаша. И они проиграли. Эта тревога породила многочисленные отряды и военные стаи, объединенные под знаменем Ласомбра Калифорния. Члены этого клана, связанные с шабашем, сильно пострадали от рук Вентру и планируют погасить этот долг.

Приобретение богатства и власти также является главной заботой Сторожей. Нередко бывает, что старейшина зачинает ребенка специально для того, чтобы наблюдать за частью своей скотоводческой империи, или путешествующий стрелой заключает союзы с различными прискусами в качестве наемного головореза. Ласомбра, как правило, имеют чрезвычайно практичные отношения, когда речь заходит о других сородичах, и, как известно,

организуют себя для достижения дальнейших общих выгод, только чтобы позже наброситься друг на друга, когда

каждый пытается отобрать добычу у другого.

“Мы будем сражаться, и они умрут. Или мы будем сражаться и умрем. В любом случае, некоторые Пиявки умрут. Я родился здесь и здесь умру”.

- Рауль «Бланко» Ачоа-Айон, Ласомбра Десперадо

Цимисхи

Кошмары во плоти, Изверги воплощают уникальный уголок спектра каинитов. Оба затворника и оскорбленные, цимисхе живут среди коров, как фермер живет со своим стадом. Точно так же, как ученый скотовод знает, что стадо нельзя спугнуть, эти Пиявки прятались за тончайшей завесой еще в Старой Стране. Близость обычно сводилась к владению крестьянскими землями в аристократическом стиле во многих случаях, когда старейшины правили с непреклонной силой. Эти древние Изверги приказали чайлдам нанести удар и найти свои собственные притязания во внутренних районах Восточной Европы и за ее пределами. Для многих эта трудная задача заставила их отправиться в путешествие с водонепроницаемыми ящиками из их родной земли, вплоть до американской границы. От гор Колорадо до Калифорнийских Альп: там будут дьяволы.

Когда неонаты становятся взрослыми, они никогда не перестают пытаться воссоздать доминирование, переданное им их злыми родителями. Будучи искусными в борьбе с оборотнями, Изверги Дикого Запада быстро поняли, что им либо нужно иметь большое окружение лоялистов. В злонамеренной попытке выжить нескольким цимисхам удалось интегрироваться в общины коренных американцев в качестве злых духов и ручьевых дьяволов. Украсть ребенка, потребовать жертвы - уловки карпатцев одинаково хорошо действовали на племена навахо, апачи, зуни, хопи на юге, а также на

народы вийот, хупа, вайлаки и кламат на севере. От белых людоедов и духов вуйя из мифологии хопи до легенд о снежном человеке северных народов, Изверги, решившие разорвать связи со своими хозяевами, всеми правдами и неправдами, фигурально и буквально, манипулировали своим путем к выживанию. Некоторые из тех, кто стал коренным жителем, восстановили связь со своими Сородичами по Шабашу, и считается, что некоторые из недавно появившихся ритуалов Шабаша были заимствованы из обычаев коренных американцев.

Никогда не убежденные в том, что их можно победить, Цимисхи ходят по земле с определенной уверенностью. Подобно игроку, который знает, что у него богатый дядя, Изверги часто имеют тесные связи со своей родословной. Между властолюбивыми сирами и амбициозными братьями и сестрами они редко остаются без союзников. Путешествие на Запад было большим исключением. Многие покинули Восток с небольшой надеждой на то, что их примут по возвращении, если они вернутся с пустыми руками. Для некоторых это была попытка расширения, такая же, как и много раз до этого. Для других это был обряд посвящения. Будь то рутина или обязанность, не было ни одного Цимисхия, который не рассматривал бы это как возможность захватить контроль над чем-то, хотя бы над своей собственной неживой жизнью.

Обзор

Путешествие по своей сути сложно для Цимисхов. Перевозка грузов с землей по горам Восточной Европы - это нормально для старейшин, но это делает длительные путешествия бременем. Иметь чайлда, обосновавшегося в далекой глубинке, с подвалом, полным свежей почвы, ожидающим прибытия, лучше, чем идти в одиночку. Если кому-либо из них не удастся создать достаточно безопасное убежище для своего родителя, они чаще сражаются насмерть, чтобы найти новую территорию как свою собственную, чем для того, чтобы вернуться к своим мстительным хозяевам.

Поскольку путешествие со скудными пригоршнями родной земли предназначено только для глупцов, Изверги предпочитают путешествовать на обозе или лодке. Такие методы передвижения могут быть опасны при пересечении земель, контролируемых Камарильей, на Восточном побережье и Среднем Западе. Многочисленные остановки между дружественными к шабашу крепостями обычны для демонов, направляющихся на Запад. В результате некоторые из тех, кто не смог заявить о себе самостоятельно, стали работать на пограничных станциях, часто питаясь одинокими путешественниками.

Многие цимисхи кажутся достаточно нормальными. Когда они не отодвигают видения демонов в сторону, они часто ведут вполне респектабельную жизнь по сравнению со своими близкими соседями и даже по сравнению с стадом во многих местах. Владельцы гостиниц, владельцы ферм, бизнес-магнаты и даже светская львица цимисх ходит среди нас. Другие из тех, кого послали на запад, были Доминированы и Изменены до такой степени, что они стали немногим больше, чем дроны, автоматы, реагирующие только так, как пожелали бы их хозяева. Темные искривленные и постоянно ремонтируемые

костьяшки пальцев относятся к боксеру так же, как разум к Цимисха. Вопреки пониманию большинства посторонних, Изверги полагаются на свою способность оставаться в здравом уме и спокойствии. Они подвергают себя глубочайшим ужасам, чтобы продвинуться дальше своего порога безумия. Когда их не ломают, они могут казаться самыми стабильными и общительными людьми в округе. Когда их восхищают их Звери, они становятся чистыми дьяволами.

Тем не менее, небольшая часть тех, кто направляется к Манифесту Судьбы в бумтаунах и думтаунах, принадлежат к устоявшимся группам шабашитов в восточных частях Канады, где присутствие шабашитов сильно. Эти молодые пиявки имеют более тесную связь с западным менталитетом и часто считают тысячу акров пастбищ для скота эквивалентом горного замка в Трансильвании. Учитывая явное отсутствие замков на границе, этим людям легче быть нежитью на Западе. В основном они направляются на Запад со своими стаями в поддержку других существующих военных партий Шабаша, таких как те, что в Калифорнии сражаются бок о бок с Ласомброй. Для них родная почва обильна, а дружественные города, в которых можно гноиться, - обычное дело.

Эти молодые цимисхи часто являются высшим поколением и по привычке похожи на своих братьев по Шабашу. Создание рейдерских групп и торговля украденным скотом - это норма. Эксперименты над скотом убивают время и помогают усовершенствовать искусство Вождя, которое, как утверждают изверги, может завоевать запад быстрее, чем Винчестер. Изувеченное стадо часто пугают проходящие караваны, многие правильно приписывают это демону.

Домен

Там, где есть стадо, желающее добывать золото, есть Пиявка, ищущая бесплатной поездки, нежить или что-то еще. Цимисхи имеют тот же хищнический характер, что и любой другой паразит, но у них нет врожденной подвижности Гангрела или даже Тремера, всегда возвращающегося на свою родную почву. По мере того как они медленно рассеиваются из Европы, в некоторых местах они стараются пустить корни усерднее, чем в других. Когда Денвер стал процветающим городом, Цимисх обнаружил, что исследует окружающие районы, исследуя точно так же, как и другие. Хотя их приз был красным, а не желтым. Когда в Криппл-Крик было добыто золото, признанные Изверги из Денвера смогли отправить чайлдов колонизировать этот район, прежде чем Вентру смог укрепиться должным образом. Грандиозные стремления создать новую Трансильванию шевелились до тех пор, пока экономика бумтауна не рухнула. Считается, что недовольные изверги и по сей день живут в отдаленных Скалистых горах, часто воюя с Люпином и Гангрелом на протяжении многих лет.

Аналогичная история развернулась в Тринити-Альпах Северной Калифорнии. Когда в Сьерра-Неваде было найдено золото, оно принесло достаточно богатства, чтобы построить множество золотых городов. Признанные изверги из Нью-Йорка, которые рано отправили своих жителей в Сан-Франциско и без особых проблем интегрировались с Ласомброй в окрестных скотоводческих общинах. К 1851 году, когда Сторожа и Демоны были изгнаны из Сан-Франциско, цитадели Цимисхов в вечных лесах секвойи северной Калифорнии уже процветали. Уивервилл остается городом, контролируемым Демонами и их гулями-лесными баронами.

Поскольку они редки, это не часто область пересечения двух Цимисхов. Когда они это делают, они не добры друг к другу. Известно, что только изверги Северной Калифорнии взаимодействуют без открытой войны. Некоторые подозревают, что все они связаны либо общей целью, либо одним гнусным отцом. Однако, как шабаш на Западе, они редко считались нарушителями спокойствия стаи. Большинство цимисхов независимы, но те, кто принадлежит к стае Шабаша, обычно являются одними из самых преданных своей секте.

Убежища Цимисхов на Западе - это, в лучшем случае, деревянные копии замков, занятых их старейшинами в Европе. Характерно роскошные обширные поместья, викторианские особняки пограничья соперничают по красоте с готикой своих каменных собратьев по ту сторону Атлантики. Однако не все Изверги могут позволить себе такую роскошь. Тем не менее, даже у чудовищного Цимисха, который живет в пещерах каньона красной скалы, есть хорошо отполированные черепа.

Интересы

Сила. Способность решать судьбы других людей. Коллективно и индивидуально стремление к власти притягивает Демонов на Запад. Золотые прииски, сети галантерейных магазинов, империи скотоводства-маршруты так же разнообразны, как и те, которые они хотят контролировать. В результате охотничьи угодья Цимисха крайне ограничены, поскольку контроль над стадом является наиболее заметной и непосредственной демонстрацией власти, которой они жаждут. Редко встречаются изверги, которые делятся.

Верность своему сиру больше, чем воля к жизни для многих Цимисхов, независимо от того, укреплена ли она Братанием или нет. Ужас жизни для многих заменил радости

жизни. Те, кто заперт в стайной жизни Шабаша, одинаковы: союзы - это все, что у них есть. Для тех, у кого осталась хоть капля души, которую можно потерять, предпочтительнее независимость от сект и

даже от своих собственных родителей. Новорожденные последнего типа иногда являются самой опасной встречей на диком Западе, потому что им действительно нечего терять.

“Мы будем сражаться, и они умрут. Или мы будем сражаться и умрем. В любом случае, некоторые Пиявки умрут. Я родился здесь и здесь умру”.

- Рауль «Бланко» Ачоа-Айон, Ласомбра Десперадо

Независимые

Ассамиты Запада встречаются редко. Некоторые приходят индивидуально, чтобы выполнить контракты. Другие ищут мифическое Эльдorado, которое, по их мнению, является Третьим Енохом.

Не имея официальной организации в Камарилье, *Каутиффы* Дикого Запада живут на границе немногим лучше, чем в больших городах. Но появляющийся отряд без клана, возглавляемый Джозефом Пандером, похоже, собирается в клан, и они нацелены на признание Шабаша.

Джованни нашли свое место на Западе: они используют свои связи с католической церковью, чтобы взаимодействовать между Ласомброй и Камарильей, таким образом наслаждаясь свободой, в которой они нуждаются, чтобы пустить корни глубоко в

песчаных почвах таких мест, как Лас-Вегас, штат Невада.

От передвижных медицинских шоу до игорных залов, *Равносы* находят свои пороки на Западе легче, чем другие кланы. Постоянно в движении, очень немногие Сородичи узнают о схеме Равноса, пока не станет слишком поздно.

Коррупция доминирует на Западе, и, к большому удовольствию *Последователей Сета*, местные жители поддерживают ее такой. Ядовитое прикосновение сетитов остается почти незамеченным среди ежедневного шума публичных казней, торговцев змеиным маслом и коррумпированных чиновников. Многочисленные могущественные Змеи переселились в такие места, как Сан-Франциско и Скагуэй, из-за Золотой лихорадки.

Ассамиты

Ассамиты - это разделенный клан. Все еще находясь под тяжестью Кровавого Проклятия, многие ассамиты сражаются на стороне Шабаша, что обещает им месть ненавистному Тремеру. Остальная часть клана остается в Аламуте, их хорошо охраняемой горной крепости на Ближнем Востоке. Но это не значит, что Запад свободен от Ребенка Хакима. Многие приходят сюда, преследуя как индивидуальные, так и клановые цели. По большому счету, другие кланы по-прежнему ничего не знают, довольствуясь тем, что

считают, что ассамитам здесь нечего делать. Ассамиты Шабаша приходят со своими стаями, желая совершить убийство и распространить весть о Каине. Некоторые из них ищут Калафию, полагая, что она древний член их клана, проживающий в Калифорнии еще до испанского завоевания. Легенды рассказывают о древней ассамской колдунье, обладавшей неизмеримой силой, которая могла сжигать целые армии на поле боя. Несомненно, такой, как этот, они верят, обладает силой снять Проклятие Крови.

Другие совершают путешествие под прикрытием, как лазутчики и убийцы. Многие преступники, преследуемые жаждой крови, из городов Камарильи Новой Англии бежали на Запад, надеясь избежать того, что считается правосудием среди Сородичей. Некоторые князья довольствуются тем, что позволяют таким негодьям бежать, радуясь, что они спокойно покидают свои города. Другие, более склонные к мести, ищут ассамитов для заключения контракта. Эти лазутчики приходят на Запад, преследуя свою добычу и дестабилизируя другие секты, когда могут.

Небольшая группа визирей прибыла, преследуя слухи и легенды. Они слышали, что здесь обитают какие-то древние Сородичи, старейшины, которые, должно быть, прибыли на столетия (если не на целые тысячелетия) раньше смертных европейцев. Это чудо и тайна для них, и они стремятся разгадать ее. Некоторые из них более или менее охотно сотрудничают со своими братьями по Шабашу, пытаясь разыскать легенду о Калафии. Другие занимаются совершенно другими направлениями исследований, разыскивая родственных людей среди коренных народов. Слухи о Третьем Енохе до сих пор живы в этом клане, и эти несколько храбрых визирей полны решимости найти его – или, если придется, найти.

Обзор

Большинство ассамитов на Западе принадлежат к Шабашу, которые путешествуют и действуют со своими стаями. Они служат воле Меча Каина, с радостью применяя свои уникальные навыки во имя Шабаша, чтобы убивать и сеять хаос среди своих врагов.

Многие другие ассамиты, которые приезжают на Запад, независимы, чьи основные мотивы, как правило, лежат в двух основных направлениях. Одна группа

состоит из одиноких операторов, которых наняли, чтобы найти и уничтожить своенравных Сородичей; тех, кто пытается убежать от кровавой охоты, мстительных родителей или других врагов. Вторые – исследователи, надеющиеся раскрыть тайну Калафии.

По большому счету, ассамиты, не принадлежащие к Шабашу, не действуют открыто. Они принимают облик других кланов, маскируясь под Бруха или даже Каитиффа.

Домен

У ассамитов мало домена, о котором можно говорить. Те из Шабаша, как правило, делят свою территорию вместе со своей стаей.

Убийцы, которые приезжают на запад в поисках единственной цели, обычно не претендуют на домен. Однако многие из них стали лазутчиками. Научившись нескольким трюкам у Анарха или Автаркиса, они выдают себя за Тореадора, Вентру или Бруху. На Диком Западе никто не проверяет личности, и многие принцы принимают этих Сородичей в свои города, веря в их личность. Некоторые ассамиты добились больших успехов, используя этот метод, и пользуются некоторым уровнем личного домена под своей личностью. Конечно, если их когда-нибудь разоблачат, они потеряют это и будут вынуждены бежать обратно в Аламут.

Однако визири, ищущие Третьего Еноха, – это совсем другая история. Хотя они якобы ведут кочевой образ жизни, в конце концов они хотят осесть. Легенды об Эльдорадо, Золотом городе с собственным Источником Молодости, превратились в своеобразную Родственную легенду. Они прочесывают Запад в поисках намеков на то, что этот город мог существовать. В настоящее время они сосредоточили свои поиски в

Нью-Мексико, в заброшенных деревнях народа Пуэбло. Эта давно исчезнувшая цивилизация вырезала свои дома в живой скале, построив город на полпути вверх и в скалах из красных скал. Забрали ли этих людей болезни, голод или война, никто не знает. Но ассамиты кружат вокруг такого своеобразного городского сооружения, убежденные, что это место должно быть каким-то потерянным ключом к Третьему Еноху. Некоторые из более молодых и амбициозных среди них решили, что Третий Енох – это миф, но он не должен всегда оставаться таковым.

Интересы

Как клана у ассамитов мало интересов на Западе. Отдельный ребенок Хакима преследует свои собственные цели по своим собственным причинам. Они собираются вместе для взаимной поддержки, но в остальном Аламут безразличен к происходящему на Западе. Однако, если визири раскроют правдивую информацию о Калафии или Аламуте, их отношение быстро изменится.

“ ”

- **Неизвестный Ассамит**

Каитиффы

С доисторических времен Сородичи шептали слухи о Конце Времен, Геенне и предвестниках этого апокалипсиса. Тонкокровные. Те бесклановые полукровки, которые принесут только горе и разрушение обществу Сородичей. С момента своего появления в Темные века Бесклановые подозревали, что они являются прародителями Тонкокровных. Они были привлечены к ответственности соответствующим образом с тех пор, как была установлена связь. То ли потому, что их бросили их предки, то ли по какому-то мистическому повороту судьбы, эти Пиявки принадлежат к их собственному роду, Они пережили сотни лет как странники и злодеи, не имеющие никакого формального представительства в вампирском обществе. Нежизнь Каитиффа полна страданий и рабства от рук их немертвых сородичей.

Все это начало меняться к 1880-м годам. Каитифф по имени Джозеф Пандер руководил растущей и внушающей страх бандой каинитов, Отрядом Пандеров. Найденные в основном на индейских территориях, Пандеры – как их называют –

начали переходить от рейдерства к организованному грабежу и наемничеству. Они привлекли внимание князей Камарильи на Западе как вредители и потенциальные будущие нарушители спокойствия. Многие предполагают, что они находятся в союзе с растущим движением анархов. Некоторые опасаются, что они вскоре могут присоединиться к Шабашу, но такое считается маловероятным. Учитывая его нынешний размер, несколько десятков человек, Группа Пандера может быть опасна лично, но они не представляют политическую силу. Еще.

Каитиффов в целом трудно обобщить. Некоторые из единственных связующих звеньев между ними – это черты, которые приводят к асоциальному поведению, например, к тому, что их называют изгоями. Однако на Западе они нашли свою нишу: преступность. Стадо, вовлеченных в преступные группировки, не только много, но в основном они действуют по ночам и из тех, кто не возражал бы против того, чтобы быть в сговоре с Сородичами.

Хотя в настоящее время очень немногие Каитиффы слышали о Джозефе Пандере, те, кто приезжал к нему, как Сорок-Девяты в Калифорнию. Чувства среди тех, кто находится в его отряде, в подавляющем большинстве положительны: они получают какое-то положение в Родственном обществе, будь то в качестве пехотинцев в Движении анархистов, другой секте или просто как группа, достаточно большая, чтобы провозгласить независимость. Однако те, кто обладает дальновидностью, понимают, что группа уже достигла критической массы и в конечном итоге ей придется расколоться. Этот раскол даст Джозефу Пандеру возможность стать лидером, которого история, похоже, хочет сделать из него, или разрушит то немногое единство, которое смогли создать эти Каитиффы.

Обзор

Будь то в Европе, на Восточном побережье Америки или где-либо еще, Камарилья или Шабаш, спасаясь от тирании и дряхлого социального порядка, - это то, чем Каитиффы занимались со времен первого вампира-сироты. Поездка на Запад была естественным призванием для многих. Вы бы предпочли служить на Небесах или царствовать в Аду? И быть бутлегером на Востоке было не совсем Раем, Никто не знает, сколько Несвязанных отправилось по пыльной тропе с 49-м, но к 1880-м годам их стало больше на американском Западе, чем где-либо еще на Земле. Для некоторых, таких как Джозеф Пандер и Отряд Пандеров, потерянные наконец-то найдены.

Как группа, Каитиффы не придерживаются строго той или иной секты. Многочисленные независимые или автаркические каитиффы бродят по Западу. Часто обнимаемые и покинутые, Несвязанные вынуждены идти на крайности, выходящие за рамки других

кланов, чтобы обеспечить выживание, и часто это некрасиво. У большинства развивается склонность сначала стрелять, а потом задавать вопросы, и они носят на плече массивный чип. Выжившие, Одиночки, Девианты... сердце Каитиффа - железо и лед.

Почти всегда находясь на нижней ступени социальной лестницы (за исключением немногих счастливчиков, которые завоевывают себе место в Отряде Пандера), каитиффы редко живут высоко на свинье. От простых задач, таких как разведка, до унижительных и опасных, каитиффы часто используются как пушечное мясо в Вечной Борьбе их старейшинами, а на шабаше-их стаей. Неудивительно, что такое жестокое обращение, как правило, делает Каитиффа агрессивной и вспыльчивой, а в худшем случае - близорукой. Некоторых заставляют подчиняться и влачить нечестивое существование в качестве подхалимов тому или иному мастеру, другие восстают против автократических систем вампирских сект. Если и есть одно обобщение, которое можно сделать относительно Несвязанных, так это то, что они не могут быть обобщены. Даже их бесклановому характеру бросают вызов Пандеры.

Домен

В большинстве случаев Каитифф держится поближе к своей стае или кругу. Очень редко они путешествуют по городам в одиночку. Можно с уверенностью предположить, что они распространяются по земле, как шалуны, но особенно распространены в городах бума и на территориях. Колорадо, Территория Дакоты, Калифорния, Территория Аризоны и Индейские территории особенно изобилуют Бесклановыми. Однако очень немногие Каитиффы имеют домен, который они контролируют, и их домены дрейфуют, как

стадо буйволов. Большинство Бесклановых слишком далеко от Каина, чтобы сдерживать захватчиков-сородичей, не говоря уже о люпинах и других обитателях Диких западных ночей.

Как бесклановые, так и они лишены организации. Известно, что, кроме Пандеров, не существует никаких групп Каитиффов. Некоторые решили собраться вместе, но никто не дал о себе знать. Как таковые, они практически не представлены в своих сектах, и любая область, которой может владеть человек, часто легко отнимается. Каитифф иногда обнимает других, продолжая их проклятие, но большинство из них осиротели из другого клана или аномальный ребенок, отвергнутый ее отцом. Таким образом, выводки Каитиффа, достаточно мощные, чтобы поддерживать домен, так же редки, как шаровое освещение.

Большинство каитиффов живут рабской жизнью, живя за счет других Сородичей, которые используют их как инструменты или рабов. В лучшем случае они делят комнату в поместье со своим окружением, но гораздо чаще встречаются меньшие помещения. Каитифф, у которых нет котерии, если они выживут, часто живут в необитаемых районах Пустошей, Сьерра-Невады или Соленых пустынь, питаясь любым заблудшим караваном, достаточно заблудившимся, чтобы наткнуться на их Владения. Охотничьи уголья обычно делятся со стаей или группами, или с остальной частью города, в

случае, если эти районы были приручены принцем.

Пандеры, опять же, сделаны из другой ткани, чем их двоюродные братья. Они живут полукочевой неживой жизнью; совершая набеги на караваны, лагеря, шахты и даже небольшие города, иногда оставаясь и воруя в одном месте достаточно долго, чтобы щедро украсить свою пещеру, палатку или захваченную усадьбу. Только отряд Пандера имеет силы поддерживать домен в течение любого периода времени.

Интересы

Выживание всегда было первостепенным для Каитиффа. Но для многих, независимо от того, подвергались ли они насилию или нет, они так или иначе желают сообщества. Небольшое, но растущее меньшинство считает, что, возможно, бумтауны в конечном итоге превратятся в рай для всех детей Каина, бесклановых или нет.

У Каитиффов никогда не было никакого последовательного порядка, и поэтому для Несвязанных мало что есть в форме официальных новостей. Собрания анархов – редкое исключение, и именно там многие слышат о Джозефе Пандере. Те, кто не слышал о нем, думают то же самое, что и тысячелетие или два бесклановых: что они проклятые из проклятых. У тех, кто слышал о нем, есть надежда. Те, кто присоединился к нему, выглядят так, как будто они действительно проявили судьбу.

“Я не понимаю, как ты собираешься пытаться продать нам ту лошадь с Восточного побережья Паки, незнакомец. Это Свободные охотничьи уголья. Ты будешь уважать это, или мы тебя чему-нибудь научим. Здесь, на Территориях, нет никаких князей.”
—Джозеф Пандер, Номинальный руководитель и лидер группы Каитиффов

Джованни

Прибытие Джованни в Новый Свет вызывает беспокойство у Камарильи. Только

недавно минуло их четвертое столетие как полноценного клана, преступление Августа

- отцеубийство - все еще известно европейским старейшинам. Их замкнутый - некоторые говорят, кровосмесительный - фокус обеспечивает достаточно боеприпасов для их недоброжелателей. По всей материковой Европе и Британской империи Некромантов повсеместно поносят. Их нейтралитет менее политически проницателен, чем тип санкционированного остракизма, который предоставляет Камарилье, в частности, средства для того, чтобы держать Семью на расстоянии вытянутой руки, одновременно позволяя Башне из слоновой кости шпионить за делами венецианцев или вести переговоры о подпольных контрактах по расчету.

Джованни по большей части довольствуются той свободой, которую предоставляет это соглашение, хотя в некоторых обстоятельствах это подвергается серьезной проверке. Утверждение принадлежности Камарильи ко всем Родственникам признается инструментом контроля, и для Джованни это признание является балансом между защитой Башни из Слоновой кости и необходимостью соответствовать поведенческим нормам Секты.

Единство? Солидарность? Цель? Джованни овладели внешним обликом этих черт как смертные, и те, кто проверит Клан, обнаружат, что их усилия обернулись против них. Семья может быть корнем почти любой клеветы на Джованни, но ни один другой клан не может похвастаться связями, безопасностью, поддержкой или поддержкой, на которые может претендовать даже Анцилла. Лояльность клана должна культивироваться и вознаграждаться натурой; от тех, кому многое дается, многого ожидают. Однако внешний вид именно таков. Одним из непреложных правил венецианцев является проявление солидарности и существуют

репрессии для тех, кто спорит при посторонних. Маска единства - это механизм выживания, который защищает Клан от внешнего нападения, но внутри цитаделей Джованни существует дарвиновский подход к власти. Внутрисемейные политические маневры являются нормой, и все они направлены на то, чтобы позитивно изменить свое место в строгой иерархии монстров. Джованни с раннего возраста узнает, что семья - это величайший источник силы, но также и наиболее вероятный источник предательства и смерти. В Клане, построенном на некромантической силе, семейное убийство является особенно ужасающей перспективой, поскольку смерть представляет собой еще одну возможность для рабства.

Деловая хватка, культивируемая в ранние ночи клана, обеспечивает основу власти в Венеции; и чувство предприимчивости, подкрепленное старыми деньгами, когда Некроманты отправляются на границу. Способности мертвых в сочетании с жадной властью и богатства позволяют Джованни скользить в выгодных позициях - будь то проникновение в Церковь, финансирование операций по добыче золота в Калифорнии, отслеживание жертв смертных или каинитов или заигрывание с их планами на переизбрание губернатора. Италия может быть их бесспорным доминионом, но остальная Европа была лишена возможностей, и риски прямой конфронтации слишком велики. Оказывается, в Америке как раз подходящее сочетание беззакония, жадности и распущенности, чтобы заставить улыбнуться даже самого хладнокровного Джованни.

Обзор

С момента своего зарождения как влиятельной торговой семьи до захвата

власти нежити, Джованни пользовались влиянием по всей Италии, и особенно в Венеции. В отличие от многих кланов, ходят упорные слухи, что старейшины все еще общаются с основателем клана, который остается бдительным (если не требовательным и мстительным) патриархом. Те, кто присоединяется к иммигрантам, прибывающим из Италии, быстро собираются в крупных городах, таких как Сан-Франциско, намереваясь заманить зарождающийся бизнес и попытаться запутаться в паутине долгов и взаимности. Говорят, что Джованни уже контролируют интересы железных дорог, спонсируют газеты, спекулируют золотом и инвестируют в транспортные компании. И все с простой целью: власть.

Важность законного бизнеса невозможно переоценить, ибо без надежной видимости законности, как можно потворствовать необходимым порокам общества? На каждую контролируемую Джованни долю в железнодорожной компании или уважаемом издательстве газет приходится двойная доля в домах с дурной репутацией, торговле людьми, операциях с шантажом и рэкетом. Любой, кто имеет дело с Джованни, знакомится с цивилизованным, джентльменским кланом с безупречным этикетом и множеством “кузенов” (все они тоже могут вам помочь). Их официальная одежда характеризует их членом как могущественную элиту, а их профессиональные манеры безупречны.

Те, кто пересекает границу, одарены редким – хотя и недолгим – видением истинной глубины разврата, интриг и жестокости, лежащих под строгой модой и отшлифованным этикетом. Для этих бедных душ вся сила немертвой силы проявляется сначала через ломателей ног и агентов по сбору, безжалостное господство воли, осуществляемое в тандеме с

изобличающими доказательствами; и, наконец, ужас бесконечного рабства.

Гибкость дара Каина такова, что Джованни можно найти в подпольных салунах, законных заведениях и захудалых районах каждого города. Культурное разнообразие американской иммиграции в этот период беспрецедентно, и с ним приходят нетерпимость, навязывание культурной однородности и страх. Джованни не чужды эти чувства, хотя их культурное происхождение дает семье преимущество.

Домен

Когда Джованни заселяют регион, большое внимание уделяется созданию некоторого подобия дома. В последующие годы эти места будут известны как “Маленькая Италия”, основанные на общей культурной гордости и потребности в знакомом. Резиденции Джованни отражают индивидуальные вкусы и богатство, но всегда основаны на глубоком понимании архитектуры, обстановки и атмосферы, которыми могли бы гордиться их старейшины. Даже самый сырой салон или самое строгое похоронное бюро содержит в себе некоторые штрихи, которые пронизательный наблюдатель отметит как влияние эстетики Джованни. Убежища, как правило, примыкают к деловым местам, но всегда содержат прочные, солнечные комнаты, тихое место для встреч с кузенами и, в зависимости от индивидуальных занятий, лабораторию некромантии.

Это время представляет собой эпоху открытий для тех, кто расширяет границы танатологии, поскольку культура всеобщего насилия означает, что тела (и сопутствующие духи) всегда в наличии. Некоторые Джованни стали страстными коллекционерами призраков, ища как можно более разнообразных рабов. Распространяя интересы клана на более

Темные Королевства, власть Семьи растет. Но так же, как и шансы на возмездие из-за Завесы. Венецианцы все еще могут обнаружить, что считать всех умерших своими владениями не только опасно несостоятельно, но и крайне нежелательно. Интересы Джованни в европейских Странах Теней зрели на протяжении веков, постепенно распространяясь на Британские острова и на север африканского континента. Последнее оказалось особенно сложным, поскольку культурные различия, системы верований и новые ландшафты заставили Джованни быстро учиться; Америка ничем не отличается. Местные Темные Королевства относительно не нанесены на карту, и разнообразные культурные верования иммиграции означают, что Джованни также опасаются заговоров в Стране Теней с целью захвата душ. Темное Королевство Нефрит, например, отправляет эмиссаров (особенно вдоль железных дорог, где высока заболеваемость и смертность от несчастных случаев), которые будут защищать интересы своего Императора с помощью крайних мер – любому Джованни, претендующему на эти души, лучше быть готовым к конфликту.

Интересы

Джованни хотят быть частью будущего Америки. Отчаявшиеся Сородичи находятся в почти непрерывном снабжении, независимо от того, ищут ли они укрытия от врага, сокрытия неосторожного корма или даже несогласованной защиты для своих предприятий. Для Джованни все это бизнес и возможность служить Семье, одновременно узнавая достаточно секретов, чтобы держать отчаявшегося вампира на коротком поводке. Накопление богатства также является навязчивой идеей всей семьи, подпитываемой верой в то, что очень немногие проблемы остаются

нерешенными при достаточном количестве денег. Мастерство торговли уступает только мастерству мертвых, и Джованни присутствовали в большинстве крупных сражений и будут продолжать разжигать конфликты (крупные и мелкие), когда это соответствует их интересам и потребностям для Беспокойных. В рядах Кланов возникает раскол по поводу военных трофеев. Все большее число Джованни рассматривают поля сражений как фермы душ, которые просто требуют разумного использования некромантии для сбора урожая. Называемые “Жнецами” в своих рядах (и “Стервятниками” извне), они бродят по полям сражений, и их можно увидеть в темноте, собирающими останки и скрывающимися за пределами медицинских палаток для недавно умерших. Жнецы имеют репутацию грабителей, которых они способны защитить – многие солдаты путешествуют с портативными сувенирами, которые становятся оковами после смерти, и эти предметы значительно облегчают управление призраками. Другие, более авторитетные или достойные члены Клана смотрят на Стервятников свысока, как на воров и падальщиков, немногим лучше, чем птицы, питающиеся трупами. Однако быстрое накопление душ Жнецов также должно вызывать тревогу в семейных рядах, поскольку никто не знает, к каким целям будут направлены эти ресурсы. Жнецы также, скорее всего, навлекут на себя гнев из-за Завесы, а мстительные призраки не заботятся о том, чтобы отличать одного Джованни от другого.

Некромантия требует постоянных экспериментов, чтобы процветать, и величайшие открытия для Клана произойдут в Америке, питаемые душами тех, кто принесен в жертву и собран благодарным Кланом.

“Верните его, живого или мертвого. Я могу работать с любым из них”.

—Людовико Пизаноб, магнат недвижимости Джованни

Равнос

Обманщики, шарлатаны, бездельники и воры - это неудачные прозвища, присвоенные Равносам, но только тем, кто не может и не желает исследовать более глубокий уровень реальности. Преследования и невежество уже давно стали спутниками Равноса, которые пытаются найти силу в своем нейтралитете. Отчуждение хорошо подходит равносам, поскольку оно устраняет посторонние обязательства, которые отвлекают от раскрытия истины реальности. Для Равнос Камарилья и Шабаш очень похожи на любую смертную власть и сопутствующие ей конструкции. Самодельные тюрьмы, созданные союзами, долгом и ожиданиями других, стали такой регулярной практикой среди Сородичей, что стали невидимыми. Путешествие к свободе может начаться только тогда, когда эти концепции будут выставлены как обременительные грузы и ограничивающие цепи. Новый Мир представляет собой это путешествие. В то время как клеточные конструкции Старого Света преследовали шаги каждого поселенца, иммигранта и искателя приключений, Америка, тем не менее, является страной бесконечных возможностей.

Хотя это и не физическая энергия, резонанс на земле привлекает Равнос, как и в некоторых других местах. Собрания Клана в отдаленных местах с некоторым испугом наблюдали другие вампиры. Те равносы, которые изучают дары, данные Каином, которые искажают реальность, взволнованы этим новым местом. Они теоретизируют, что равносы Европы стали самодовольными, довольствуясь использованием Химерией, чтобы обмануть и обмануть население, которое отчаянно хочет верить в удачу, магию и второй шанс - каналы, через которые Равносы процветают.

Америка, напротив, - это другой вид энергии. Старые уловки все еще работают здесь (и являются основой успеха), но есть шанс на перемены. Те же самые ученые и практики сообщают о живости, поддерживаемой удивлением, и жажде погрузиться в неизвестное, что освежило уравновешенное мышление человечества, а вместе с ним, возможно, оживило Клан.

Обзор

Подобно тем, с кем некоторые европейские равносы разделяют культурное наследие, клан привык к преследованиям и кочевому существованию, основанному на прихотях и предубеждениях других. Отчуждение и недоверие, распространяемые большинством Сородичей, означают, что немногие утруждают себя тем, чтобы преодолеть стереотипы и осмысленно взаимодействовать с кланом; вместо этого относитесь к ним как к удобным козлам отпущения и принуждайте их к социальному статусу, который позволяет даже Каитиффу претендовать на превосходство.

Среди европейских равнос большая часть Клана придерживается философии динамизма. Это проявляется как желание гарантировать, что энергия никогда не будет поймана в ловушку застоя, а вместо этого будет свободно течь и преобразовываться по мере возможности и необходимости. Это может показаться эзотерическим убеждением, но в конечном счете равносы верят, что статичная, неизменная реальность противоречит наилучшим интересам Вселенной и что только благодаря изменениям перспектива, инновации и творчество могут процветать. Это не пошло на пользу их усилиям по созданию империи.

Американский социально-политический ландшафт – при всех притязаниях на свободу и независимость – находится под угрозой копирования устоявшихся мировых держав. Могущество делает правильным, поскольку креативные люди маргинализируются агрессорами, которые хотят короткой дороги к власти. Равнос стремятся понять различные системы общественной организации, особенно те, которые допускают распределенное руководство и активно отвергают установленную власть. Они скрываются за коммунами и общинами на окраинах города; они поддерживают возникающие религиозные движения, которые возникают на Западе; они обеспечивают развлечения и чудеса с помощью карнавалов, цирков и медицинских шоу или даже способствуют самоопределению с помощью Комитетов Бдительности, которые латают дыры, оставленные правительственной неадекватностью. Если смотреть через эту призму, деятельность Клана и текущий интерес к Америке имеют смысл. Действия, противоречащие стандартам местного сообщества, являются целенаправленным действием, направленным на то, чтобы заставить других усомниться в целостности убеждений, закрепленных в законе и обычаях. Неизменный закон кодифицирует мысль. При таких ограничениях определенные действия и мысли обозначаются как табу, эффективно запирая неконформистскую идеологию в тюрьме статичного, неоспоримого невежества. Дошедшие до европейских берегов истории о дикой природе Америки, нецивилизованной природе некоторых ее жителей и, казалось бы, непочтительном отказе от формальных обычаев перед лицом практичности подействовали как песня Сирены для равнос, которые с трудом верят, что такая страна может существовать.

В этой так называемой "стране возможностей" Равнос активно ищут

возможности подорвать статус-кво и предложить альтернативы болоту укоренившихся властных структур, неравенства и недостатка творчества на социальном уровне. Камарилья, как всегда настороженная, обычно терпит только одного Равноса в течение короткого времени (и котерии намного, намного меньше), но эти каиниты-обманщики обычно покидают город (с хаосом в качестве визитной карточки) задолго до того, как местный шериф прибывает, чтобы сопроводить их за пределы Владений Князя.

Домен

Равнос не претендует на большие домены, хотя понятие домашнего хозяйства сильно. Равнос редко (если вообще когда-либо) пытается контролировать целый город, они с большей вероятностью поселятся в определенном салуне или усыновят попутчиков. Ходит много слухов о сплоченных котериях Равнос, путешествующих с карнавалами и другими подобными шоу. Мобильность обеспечивает Равнос уровень свободы (некоторые могут утверждать, что свобода от последствий), в то время как связи с "путешествующими людьми" обеспечивают бесконечную способность к размышлениям и творчеству, рожденным из подозрения в писаном законе и власти, полученной из документации. Влияние этих котерий на общины путешественников обычно проявляется в виде более эгалитарного, но внутренне согласованного набора норм, принципов совместной собственности (или даже концепции содружества) и даже традиций внутренней справедливости. Истории у костра с прохладцей рассказывают о причудливом ритуале или карнавальном правосудии и наказаниях, которые могут понести "обычные люди", нарушив эти неясные законы. При некотором поощрении Равноса эти кочевые группы продолжают европейскую традицию

карнавального канта, вербального и невербального языка, почти неразборчивого для посторонних. Тогда неудивительно, что между неразборчивым языком, ритуалом и вопиющим пренебрежением к приличному обществу возникают народные сказки, в которых Дьявол находится среди Равнос.

Точно так же, как обычно, Равнос переезжает в город, проводит несколько игр в доверие или спонсирует продажу чудодейственного лекарства или змеино масла и уезжает, прежде чем кто-либо сможет привлечь ее к ответственности. Ходят истории о Равносах (и их гулях), которые успешно проникают в круги богатых и могущественных, только для того, чтобы одурачить пэров и сбежать с бесценными фамильными реликвиями и наследниками. Во второй половине 19-го века Равнос использовал популярность спиритизма и удалил судьбы доверчивых и могущественных благодаря разумному использованию зрелищности, близости к тайному языку и тщательному применению Дисциплин.

Интересы

Сородичи-ученые отвергли Равносов как мошенников, которые в конечном итоге вымрут либо из-за глупости, заканчивающейся смертью, либо из-за того, что плохая кровь станет их концом. Эта откровенно жесткая самоуверенность

притягивает равнос, которые рассматривают бегство от власти и законного возмездия (как сородичей, так и коров) как вызов, а не предупреждение. Если какой-то интерес или страсть объединяет этих странников, то это тяга к неизвестному. Противоположностью статическому порядку является нереализованный потенциал возможностей, и эту энергию можно в изобилии найти на равнинах и неизведанных территориях Америки. Существует множество историй об иммигрантах, которые "разбогатели" и изменили судьбу, связанную со Старым Миром. Открытие золота в Калифорнии распространяет эти мечты, как инфекцию, и люди начинают задаваться вопросом, как бы они изменили мир (или, по крайней мере, их небольшую часть), обещая богатство. Равнос были замечены на золотых приисках и с такой же вероятностью обманут шахтера своей находкой, как и спокойно понаблюдают за сотней шахтеров и проявят особое покровительство одному. Этот тип разрушительного влияния на мир, утверждают Равносы, является именно тем лекарством от болезни, называемой "прогресс", которая распространяется по всему континенту, и, учитывая, что ни один другой Клан, похоже, не способен остановить эту инфекцию, Равносам поручена неблагодарная задача, несмотря ни на что, для Сородичей, которые ненавидят их до глубины души.

“Видишь вон тот гребень? Ты знаешь, что за этим кроется? Конечно, ты этого не делаешь! Вы сосредотачиваетесь на невежестве и выгоде, а не на реальности, скрывающейся за пределами вашего видения”.

—Миккель Бантанджи, исследователь Равнос

Сетиты

Змеи находят Запад захватывающим, полным возможностей служить своему темному лорду. Некоторые начали рассматривать эту землю как второй Каир. В

конце концов, Сет - бог многих вещей; среди них юг, пустыни и землетрясения. Их бог говорит с ними через разлом Сан-Андреас, и поэтому многие стекаются в

Калифорнию, стремясь воспользоваться голодом по пороку в растущих городах там. Многие проникают в популяции угнетенных, проникают туда, куда проникает пламя надежды.

Однако при такой независимости возрастает риск ереси. Маскируясь под пророков и проповедников, сетиты используют в своих интересах стремление смертных к стабильности во враждебной среде и быстро меняющемся мире. Небольшой городок, изолированный милями пустыни в Неваде, Аризоне или даже Юте, может пасть жертвой хищничества особенно харизматичной Змеи. Если сетит будет придерживаться линии и придерживаться принятой доктрины, все будет хорошо и хорошо. Но, отрезанные от храмов сиров, некоторые начали давать учению Сета свое собственное своеобразное направление; особенно молодые сетиты, которые, возможно, никогда не посещали один из великих храмов в Омбосе, Константинополе или Лондоне. Распри, спровоцированные таким поведением, угрожают дестабилизировать многие другие достижения, достигнутые последователями Сета на Западе.

И если бы этого было недостаточно, то ходили слухи, что потерянная родословная сетитов, Тласике, может пережить возрождение. Долгое время считалось, что все они умерли Окончательной Смертью, но вместо этого они спрятались среди калифорнийцев и местных деревень. Теперь давление миграции белых, наряду с появлением Башни из Слоновой кости и Шабаша, угрожает этой небольшой родословной.

Обзор

Последователи Сета процветают на Западе. Несмотря на свои личные чувства по поводу духовной свободы, сетиты не

являются анархистами. Действительно, им скорее нравятся строгие общества, в которых большое внимание уделяется морали. Каждое правило и этика-это потенциальная опора для развращения цели. Европейские викторианцы экспортировали свои ограничительные ценности, и сетиты с удовольствием получают отбросы из Новой Англии и Среднего Запада.

Последователи Сета поощряют своих новобранцев восставать против этих ценностей. Многие бордели, опиумные притоны, игорные залы и даже театры являются сетевыми фасадами, где смертных поощряют к роскоши и комфорту, которые остальная часть общества считает аморальными. Но сетиты идут еще дальше этого. Запад стал убежищем для людей, борющихся против строгих гендерных ролей и сексуальных стандартов, принятых на Востоке, и сетиты слишком охотно пользуются преимуществами этих потерянных душ. Многие борющиеся геи или транс-женщины находят убежище и поддержку среди Змей. Хотя эта защита и приветствуется, она далека от альтруизма, поскольку такие смертные рассматриваются просто как пешки в космической шахматной игре, которую сетиты играют против богов.

Некоторые особенно набожные сетиты заметили, насколько Юго-Запад похож на Египет, особенно регион Южной Калифорнии. Они мечтают построить инфраструктуру, которая могла бы соперничать с древними, легендарными храмами на Ближнем Востоке. Конечно, им понадобится база населения этих городов, чтобы оправдать экспансивные структуры, о которых они мечтают. Таким образом, эти набожные сетиты в высшей степени поддерживают Манифест Судьбы, миграцию китайцев и любые другие усилия по переселению большого числа смертных в этот район.

Такие усилия приводят их к конфликту с несколькими уже сложившимися популяциями, такими как калифорнийцы и коренные американцы, где, по совпадению, скрывается самая длинная ветвь клана. Долгое время считалось, что тласики уничтожены, но небольшая родословная была найдена в Южной Калифорнии и Аризоне. Набожные сетиты, полные решимости освятить эту землю для Сета, только рады принести войну в Тласике.

Но у тласике есть своя собственная могущественная магия, уникальная форма магии крови, которая основана на жертвоприношениях и молитвах древним мексиканским богам. Это уже привело к нескольким кровавым столкновениям. Хотя выжившие Тласики не могут надеяться выстоять против объединенной мощи всего клана сетитов, для накопления и организации такой силы потребуется время. Тем временем Тласике планируют свой следующий шаг. Некоторые выступают за объединение с Шабашем, где у них, по крайней мере, будет какая-то мера защиты. Другие, особенно старейшины, с большей неохотой идут на этот вариант - они помнят чистки в Ласомбре столетней давности и не желают, чтобы история повторилась. Анцилла, называющая себя Эль Чакал, сделала заигрывания с местными силами Шабаша, выдавая себя за Гангрела автарка. Шабаш до сих пор был восприимчив к нему.

Домен

Последователи Сета влюбились в Лос-Анджелес, видя в этой земле потенциал для того, чтобы она стала новым Константинополем или Каиром; находящимся под их полным контролем. Они начали захватывать некоторые ранчо, развращать донов и донов и брать под свой контроль целые семьи. Некоторые начали заниматься спекуляцией землей, скупая пустующие площади, которые, как они

надеются, однажды будут иметь ценность. В настоящее время фаворитом является комплекс на берегу моря с видом на Тихий океан и небольшой городок, который однажды превратится в богатое пляжное сообщество Малибу.

Фанатизм, конечно, всегда плохо сочетается с другим фанатизмом, и поэтому последователи Сета избегают Юты и мормонских поселений в Айдахо и Аризоне. Хотя их забавляют многоженство и другие еретические верования мормонов, их глубокая вера делает их крепким орешком для Коррупционеров. Хотя один или два отдельных сетита могут добиться успеха в установлении контроля над поселением-спутником, в целом они избегают крупных городов Солт-Лейк-Сити, Прово и даже некоторых районов Сан-Диего. Сети процветают в Сан-Франциско и других процветающих городах, где многие одинокие мужчины много работают и хотят играть так же усердно. Они управляют всевозможными предприятиями, обслуживающими этих клиентов, которые финансируют их более масштабные амбиции. До сих пор сетиты сопротивлялись, насколько это было возможно, вторжениям вампирских сект в эти места.

Сетиты Лос-Анджелеса судятся с анархами, полагая, что этот сброд - наименее худший вариант, если они сами не смогут удержаться на территории.

Среди кланов сетиты с наибольшей вероятностью возьмут под свой контроль небольшой изолированный город. Они правят этими территориями железным кулаком (хотя и часто замаскированным бархатной перчаткой). Старейшины кланов беспокоятся, что эти города могут впасть в ересь, но у них мало возможностей остановить это (или даже найти это).

Интересы

Основной интерес клана лежит в Лос-Анджелесе и в мечте о создании нового, великолепного храма. Движимые несколькими страстными Сетами, остальные члены клана номинально поддерживают эту идею и делают все возможное, чтобы продвинуть ее в большей или меньшей степени. Многие сетиты по всему Западу посылают десятину крови, благ и других ценностей Последователям в Южной Калифорнии. Даже если сетит не может напрямую платить десятину, она делает все возможное, чтобы стимулировать рост населения.

Каста воинов в первую очередь связана с Тласике. Некоторые утверждают, что им следует дать шанс вернуться в родительский клан и поделиться любимыми секретами, которые они накопили за время

своего отсутствия. Конечно, магия Тласике весьма интригует магов клана. Но другие утверждают, что Тласике никогда не поделится такими секретами (эти сетиты, скорее всего, верны), и Тласике необходимо очистить. Даже если выбор будет сделан в пользу чистки, сетиты должны вести войну осторожно.

По отдельности многие сетиты получают немалую прибыль от бизнеса порока. Они ценят множество возможностей для коррупции, которые предоставляют им викторианские ценности, и радостно эксплуатируют неуверенность и отвращение к себе своих жертв за то, что они не соответствуют этим невозможным стандартам красоты и поведения. В целом, однако, у клана есть одно общее желание: сохранить Запад независимым и свободным от контроля Камарильи, Шабаша или любой другой секты.

“Не имеет значения, что это утверждение является чушью. Они ни о чем не догадываются. Просто подпишись здесь и держи рот на замке. Я буду говорить...”

—Моше Федер, сетиский геолог

Глава четвертая: Создание Персонажа

«Быстро - это хорошо, но точность - это все. Вы должны научиться торопиться.»

—Уайатт Эрп

Эта глава, представляя новые захватывающие роли и переосмысливая старые образы, будет служить в качестве инструментария для игроков, чтобы создавать вампиров-стрелков, нежить грабившую скот, безжизненные бродяги и многих других.

Скорректированные способности

Большинство способностей из основной книги правил **Vampire** можно использовать без каких-либо изменений, но некоторым потребуется немного смазки для осей, чтобы катиться, как телега на Диком Западе. Некоторые из них имеют уникальное применение в XIX веке, как Кузнечество, а другие, как Выживание, просто заслуживают некоторой реконструктуризации.

Скорректированные таланты

Таланты - это то, что приходит само собой и не требует инструктора. Это самые распространенные способности, которые известны людям. Многие из них знакомы игрокам **Vampire** и не требуют дополнительной информации. Например, Экспрессия принимает форму чего угодно, от Йодля Ковбоев до современной музыки той эпохи, как Бетховен, и Знание улиц по-прежнему напрямую отражает способность оценивать безопасность в рискованных ситуациях.

Выживание

Навыки выживания необходимы и распространены на Диком Западе - от чтения карт до знания, где разбить лагерь, до поиска сладкой воды. Только «горожане» не знают этих навыков на Западе. Иногда

незнание их делает вас изгоем, даже если они всего лишь наполовину полезны Сородичам в нежизни.

- Вы можете прочитать карту.
- Вы знаете, где разбить лагерь, даже когда вы новичок в этой области.
- Если есть вода, ты ее найдешь.
- Если вода испорчена, вы знаете, как сделать ее пригодной для питья.
- Вы можете сделать все, что вам нужно, из Буффало.

Скорректированные навыки

Навыки - это тип Способностей, которые часто требуют многолетней практики, но могут быть изучены самостоятельно. Они менее распространены, чем таланты, но все же чрезвычайно распространены в обществе. Будет разница между классами, когда у высшего класса их будет больше, но расслоение будет приглушенным на Западе, где многие продали все они владеют просто для того, чтобы поехать туда. Обычные навыки на западе включают в себя огнестрельное оружие, верховую езду и кузнечное дело.

Стрельба из лука

Будь то выпущенные рукой индейских воинов или профессионального охотника, стрелы столь же смертоносны, как пуля, если их послать умелой рукой. Вы можете найти им применение, куда бы вы ни пошли, если знаете, как им пользоваться. Хотя это умение не ценится европейскими колонистами, он получил широкое распространение в автохтонных сообществах.

- Вы можете стрелять стрелой, не застревая пером в пальце.

- Вы охотились с луком
- Вы можете стрелять верхом на лошади.
- В вашем регионе вы известны вашим смертельным прицелом.
- Ваш ужин сдается вам каждую ночь из уважения.

Огнестрельное оружие

Вы всю жизнь стреляли, как и все на Западе, но, в отличие от других, тренируетесь. Убийцы, зэки, солдаты, владельцы салунов... на Диком Западе довольно распространено владение оружием. Почти каждый в быстрорастущих городах носит пистолет, либо в кармане, либо открыто на бедре, и даже в самой цивилизованной части Сан-Франциско вы обнаружите, что половина джентльменов вооружены до зубов, несмотря на их костюмы за 100 долларов.

- Ты за свою жизнь выстрелил в несколько бутылок
- Вас обучал Север.
- Вас обучал Юг.
- Иногда вы прицеливаетесь в свою винтовку для стрельбы через каньон.
- Энни Окли не боится тебя любить.

Верховая езда

Без умения ездить люди застревают на прогулке или ждут тренера. Те, кто умеет ездить верхом, имеют не только определенную степень свободы (и богатства, если у них есть лошадь), но и возможность зарабатывать дневную заработную плату в ряде профессий. Навык верховой езды относится к способности оставаться в седле и направлять зверя. Как правило, он распространяется только на животных, которых «взломали» и которые менее злобны, чем их дикие собратья; Езда на лошади - это одно, а на брамби - совсем другое. Верховая езда ••• требуется стрелять из седла движущейся лошади без штрафа.

- Вы однажды ездили на дрессированной лошади на Государственной ярмарке и сумели остаться на ней.
- Вы прошли определенную подготовку и можете комфортно кататься в течение длительного времени, не чувствуя себя слишком скованным.
- Ваша работа или образ жизни требуют навыков верховой езды, и у вас все в порядке. Персонажи с этим уровнем могут быть всадниками на Пони-экспрессе начального уровня, присоединиться к отряду шерифа или стать солдатом кавалерии.
- Вы можете покрыть практически любые типы грунта три пути от Воскресенье и выполняй трюки, которые поражают большинство людей. На этом уровне могут действовать трюковые наездники, профессиональные ковбои и вакеро, странствующие судьи и опытные преступники (представьте, как ограбление поезда верхом на лошади).
- Хай-хо, Сильвер, прочь! Ваши подвиги - корм для для десятицентовых романов и приключений. Перепрыгивать через расщелины, ехать в движущемся поезде или управлять двумя лошадьми одновременно - это обычное дело.

Кузнечное дело

Вы изучали свое дело так же, как тысячи людей на протяжении тысячелетий. От литейного производства до выплавки новейшей стали вы будете слесарем. Вы знаете, как превратить красную грязь в рельсы. Если нужно, вы сами делаете инструменты в своей печи.

- В вашем наборе инструментов можно найти молоток.

- Однажды вам пришлось заменить наковальню.
- Местные землевладельцы настойчиво просят вас сделать им богато украшенные ворота в свои шикарные владения недалеко от города.
- Вы умеете сверлить ствол пушки.
- «Это не нож... ВОТ ЭТО НОЖ!»

Скорректированные познания

Способностям, классифицируемым как Познания, обычно может обучить только наставник, а на Диком Западе часто ограничивается образованным и высшим классом, когда дело доходит до опыта высокого уровня. Немногие люди на Западе будут иметь Знания в качестве основных Способностей. Однако нехватка квалифицированной рабочей силы создает спрос, которым могут воспользоваться те, кто обладает этими редкими Способностями. Вероятно, наименее редкими из Знаний на Западе были бы Культура, Загадки и Геология.

Академические знания

Объемные работы ждут написания о Соединенных Штатах, но нужно помнить о прошлом. Те, кто обладает академическими навыками, извлекли выгоду из формального образования (или замечательного упорства и самообладания) и достаточно знакомы с большинством областей человеческих знаний, чтобы выбрать область специализации. С образованными людьми часто консультируются по важным вопросам, их спрашивают о конкретных фактах, и они могут получить контракты на обучение отдельных лиц или преподавание в школах и университетах. Обратите внимание, что высокий уровень академических знаний не дает автоматически способности преподавать; вы должны учитывать дополнительные навыки для концепций преподавателя. ПРИМЕЧАНИЕ: Игрокам нужна хотя бы одна

точка в Академических знаниях, чтобы они могли читать и писать что-либо, кроме своего имени.

- У вас есть обширная база знаний, которые могут быть применены к повседневным задачам, что полезно для того, чтобы вникать в разговоры с участием образованных незнакомцев.
- На этом уровне вы учились в университете или колледже, имеете хорошее практическое знание «классики» и можете цитировать важные тексты в своей области.
- Ваши академические знания таковы, что вы либо опубликовали рукопись в своей области, либо у вас есть работа (или работы) в стадии разработки. Вы можете (в зависимости от ваших других навыков) преподавать или читать лекции и таким образом обеспечить себе долгосрочную работу.
- Вы считаетесь одним из самых успешных ученых в вашем районе, и им был предложен цикл лекций. Другие ученые наблюдают за вашей карьерой с интересом (или с завистью).
- На этом уровне ваше мастерство неоспоримо. Если бы кто-то был достаточно глуп, чтобы опровергнуть ваши знания, вы легко могли бы показать ваше интеллектуальное превосходство. Иногда ваши консультации востребованы на самом высоком уровне.

Культура

Культура - это знание того, во что верит конкретная нация, народ или социальная группа, включая их обычаи и традиции. Культура также может использоваться для помощи в выборе правильного действия, чтобы получить что-то от людей определенной социальной группы или при попытке показать им уважение. Это редко

бывает боевая способность, но она может повлиять на стратегию и общую тактику в таких ситуациях, как армия США использует свои знания коренных племен. Персонажи могут использовать этот навык, пытаясь общаться без общего языка, или чтобы получить представление о людях через наблюдение и прямой контакт, или любое количество способов получить или использовать знания о человеческих культурах.

- Новичок: Вы понимаете, что некоторые люди имеют разные праздники и обычаи.
- Практикующий: у вас есть некоторый опыт работы с людьми других культур; вы знаете, как представиться и избежать грубого оскорбления.
- Компетентный: принадлежите ли вы к своему народу или к представителю другой культуры, вы можете слушать, говорить и делать выбор, демонстрирующий ваше уважение. Вас часто принимают как постороннего, который знает, о чем он говорит.
- Эксперт: Большинство людей из знакомых вам культур считают вас человеком, которому можно доверять. Вы уважительны и много знаете о народных ритуалах. Вы также можете знать некоторые загадочные элементы культуры.
- Мастер: Вы эффективно ходите в двух или более миров, считаясь полноправным членом всех культур, которые вы изучаете или с которыми регулярно взаимодействуете. К вам как к посреднику обращаются за советом.

Загадки

Играете ли вы в азартные игры, разгадываете загадки, философствуете или пытаетесь разгадать тайны Вселенной, находясь в Умбре, вы используете свой ум с

удивительной живостью. Тайна - это часть жизни на Западе, но всегда есть те, кто работает над ее разгадкой, например, вы. От шамана до футуристов умение разгадывать головоломки в уме - редкость и желанная.

- Иногда ты рифмуешь, когда напиваешься.
- Вы были самым молодым в своей конгрегации, чтобы научиться говорить на языках.
- Однажды вы рассказали загадку, которая тронула Каэсида.
- Вы инстинктивно ориентируетесь Теневых Землях при посещении.
- Вы знаете смысл жизни.

Геология

Там золото там, холмы! Как недавно признанная отрасль науки (входящая в научный жаргон в 1779 г.; с первой геологической картой Соединенных Штатов, составленной в 1809 г.), геология нашла естественную нишу на Западе. Геологические изыскания проводятся для железной дороги, для старателей и для всех, кому может потребоваться снос естественных горных образований. В то время величайшие споры среди геологов касались истинного возраста Земли, теории варьировались от нескольких тысяч лет до нескольких миллиардов. Преобладающие знания также настаивали на том, что геологические процессы находятся в постоянном прогрессе, а не на прежнем представлении о том, что Земля изменилась (и продолжает изменяться) только в результате катастрофических событий.

- Вы понимаете большинство основных теорий в этой области и читали некоторые основополагающие тексты.
- Посещение университета или колледжа для повышения квалификации довело ваши теоретические знания до уровня

понимания всех основных теорий и обеспечил основу для ответов на основные дисциплинарные разделы геологии.

- На этом уровне вы легко можете научить других как в формальной, так и в неформальной обстановке и применяет свои знания в самых разных средах. Это может включать обучение в школе или университете или обучение на рабочем месте для специализированных железнодорожников.
- Ваш вклад в эту область уважаем и начитан (установлен как чтения в университетских программах).
- Вы аннотировали копии как Князьипов геологии Лайеля, так и книги Дарвина «Происхождение видов», а также ваших текущих постдокторских работ. Схема лекций сосредоточена на очевидной необходимости связующего тома (написанного вами, конечно).

Медицина

Профессионализация медицины за последнее столетие привела к поразительным открытиям и более широкому признанию этой науки. Однако он усугубил гендерное неравенство, настаивая на том, что женщины могут заниматься только медсестрой (что не рассматривается как профессия). Профессиональное положение не всегда связано с реальными навыками, и многие поселенцы обоих полов могут остановить кровотечение, зашить рану или справиться с лихорадкой. Тоники и другие лекарства все еще распространены (во время гражданской войны врачи прописывали кофе, виски и хинин от таких болезней, как малярия, дизентерия и брюшной тиф), и большинство из них разносится мошенниками. Обратите внимание, что работа, проделанная Флоренсом Найтингейл по дезинфекции

больничной среды, была признана только после 1836 года, первая полностью обученная медсестра в США получила высшее образование в 1872 году, а пенициллин в этот период вообще не был доступен.

- Вы можете обработать мелкие раны (порезы, ссадины), наложить повязки, и выполнять другие легкие действия в стиле «первой помощи».
- Ваши познания в медицине основаны на некотором «книжном обучении» и опыте; или от значительного «обучения на рабочем месте». Говоря современным языком, вы были бы фельдшером.
- Вы учились формально, получили диплом врача и способный практикующий медицинский работник.
- Специализация в определенной области медицины дает вам значительные медицинские знания и опыт в хирургии. Безопасное удаление пули из чьего-то легкого, пока друзья держат его на перекладине, находится в пределах вашего уровня мастерства.
- Ваши знания таковы, что вы можете проводить операции с помощью подручных инструментов в условиях стресса. Ваша способность проводить раннюю диагностику и назначать профилактические меры спасает больше людей, чем ваша операция.

Архетипы

Здесь представлены некоторые новые архетипы, которые следует учитывать. Это не значит, что это исчерпывающий список всех характеров и манер поведения, общих для Дикого Запада.

Трус

Дезертиры. Убийцы-Сиров. Донные питатели. Читеры. Есть множество социальных ниш, заполненных трусами. Истинные трусы, не те, кто съезживается перед непобедимым врагом, а те, кто сознательно идет на низкую дорогу во всем, что достойно уважения. Для тебя это проще, чем быть крутым. Намного приятнее знать, что ты будешь жить завтра, чем думать, что люди тебя уважают. Что вообще такое уважение? Для тебя это не имеет значения. Кроткие унаследуют Землю. Сила всегда выбирает путь, который сохранит вам жизнь, потому что это существование - все, что у вас есть.

Исследователь

Эпоха открытий только что закончилась. Почему все еще есть белые пятна на карте? Безумие! Рожденные авантюристы, раньше вы все, должно быть, были трусами. Это хорошо, что у вас есть нежизнь, теперь вы можете проводить столетия - даже тысячелетия - исследуя мир. Небо даже не предел. Нет никаких ограничений, кроме Окончательной Смерти. Однажды вы познаете Обливион, но это будет только ваша Вторая Смерть; вы проживете третью жизнь в учебниках истории, легенда, сохранившаяся на все времена. Это ваш мир; в нем просто живут другие люди.

Фаталист

Только народная музыка выражает истинную глубину ваших взглядов на жизнь. Если что-то может пойти не так, так и будет. У сотрудников вашей компании есть основания называть вас депрессивным или вспыльчивым с вашей точкой зрения. Требование, чтобы вы «бурчать». Вы культивировали изящное искусство доводить проблему до каждого решения; привычка, которую не ценят широко. Некоторые, страдающие фаталистическим

мировоззрением, просто называют это реализмом или переживают и используют его как продуктивную форму паранойи, чтобы заранее спланировать каждое действие (при этом сетуя на то, что они не учли, вероятно, все равно все разрушится). Другие - злобные валери (или дамы), которые счастливы только тогда, когда они не такие, если вы уловили мою мысль. Среди фаталистов есть и те, кого госпожа Удача игнорирует - вы знаете, те, кто идут на золотые прииски, чтобы найти свой участок, - это гора бобов, в то время как соседи попадают в грязь.

Персонажи, соответствующие этому архетипу обычно убеждены, что их история плохо кончится. Подумайте, есть ли опыт на сегодняшний день оставил вашего персонажа спиной к миру, печальным из-за того, что все его планы сбиты с толку, или от того, что он радостно принял свою роль предсказателя гибели. Имейте в виду, что то, что жизнь постоянно доставляет вам неприятные ощущения, не означает, что вы должны быть обузой для всех вокруг. Изобретатели, стратеги, страховые брокеры и те, кто размышляет о будущем, могут найти применение вашим талантам (или вы можете быть в одной из этих профессий), поэтому это не всегда должно быть отрицательной чертой личности.

Футурист

Будущее - сегодня! Будь то начало и середина 19 века, и социальный прогресс - это будущее, или конец 19 века, когда индустриализация - это будущее, вы живете на десятилетия впереди своего времени. Когда люди только начинают сомневаться в рабстве, вы - аболиционист, сражающийся в подпольной железной дороге. Когда впервые изобретают многозарядное огнестрельное оружие, вы устанавливаете его на свой экспериментальный воздушный шар (о да, они были тогда). Люди жалуются

на тиранию технологий, вы напоминаете им о чуде современной медицины. Когда они говорят вам, что старые методы были лучше, вы напоминаете им, что они упустили момент, когда чистили сапоги своего сира. Вы заводите друзей, потому что оставляете людей в страхе, и наживаете врагов, потому что бросаете вызов консервативным идеалам людей.

Посторонний

Викторианское общество можно охарактеризовать как очень стратифицированное. Это множество аккуратных круглых дырок, в которые рассортированы люди. Общество вампиров не исключение, где строгая ортодоксальность ожидается как от членов Камарильи, так и от посвященных Шабаша. Будь вы в Венеции, Париже или Мадриде, вы просто не вписываетесь в устоявшиеся структуры власти. Запад предлагает вам возможность по-настоящему расправить крылья.

Дополнения

Дополнения на Диком Западе не такие, как те, что в современные ночи. Союзник, который находится поблизости, может быть более полезным, чем союзник за тысячи миль, иногда союзник на Восточном побережье более ценен. Динамика Дикого Запада не проста и быстро меняется по мере того, как технологии открываются, а затем закрываются. В число союзников и контактов могут входить такие местные жители, как законник, мэр или владелец скота. Или это может относиться к людям из далеких городов, например к охотникам за головами, судьям или банкирам. Связь с теми, кто находится не по крайней мере в соседних городах, была бы медленной и обременительной до основания Continental Telegraph в 1861 году.

Дикий Запад не был местом, где ночная жизнь была обычным явлением. Такими мелочами пользовались только крупные города. Таким образом, слуги, по усмотрению Рассказчика, могут контролироваться слугами, хотя бы для того, чтобы сделать передвижение в дневное время более управляемым. Было намного труднее обрести славу на Диком Западе. Местная слава была более распространенной, чем сейчас, и если вы попали в одну из главных новостей - бумаги, или были бы предметом романа с копейками, вы стали бы широко известны, больше, чем если бы в современную эпоху с таким разоблачением просто потому, что тогда не было так много публикаций.

Ресурсы

Люди переезжали на запад в поисках лучшей заработной платы, равно как и в поисках золота. В некоторых областях, где возможно, как и в центральных районах Чикаго и Нью-Йорка, заработная плата может быть ужасающе ниже. Ежедневная оплата на Восточном побережье составляет всего 0,50 доллара США в день (а в некоторых случаях даже меньше), был сильный стимул искать возможности в другом месте, если это возможно. Заработная плата на Западе обычно была примерно на 20% выше при сравнении аналогичных профессий из-за нехватки квалифицированной рабочей силы. Большинство рабочих мест требовали шести дней работы, но высший класс часто работал только пять дней в неделю. Несмотря на то, что работа была тяжелой и многочасовой, во многих случаях на Западе лучше всего справлялись те, кто имел постоянную работу. Золотодобытчики редко добывали столько же, сколько и рабочие, на которых они смотрели свысока.

- Синие чернорабочие. Ковбои. ~2\$/день. \$40-50 в месяц (6 дней в неделю)
- Белые воротнички. Государственные служащие. ~5\$/день. 100-200\$/месяц (5 или 6 дней в неделю)
- Торговцы. Шерифы. ~10\$/день. 300-400\$/месяц, 4000-5000\$/год (5 или 6 дней в неделю)
- Юристы. Механики. Стоматологи. 25-50\$/день, 800-1000\$/месяц, ~10000\$/год (5-6 дней в неделю)
- Высший класс. Банкиры. Арендодатели. Владельцы большой застройки. 100\$/день, 2000\$/месяц, 25000\$/год (5 дней в неделю)

Концепции

Перечислить все имеющиеся профессии невозможно. способных людей в пограничные дни, так что рассмотрите это просто сечение возможностей. Большинство концепций в основной книге применимы в 19 веке.

Охотник за головами

Будь то наемники (например, братья Данн) или США Маршалы (такие как Билл Тилгман), охота за головами в качестве постоянной профессии была редкостью. Тяжелая жизнь, долгие дни и ночи, постоянная опасность и высокий риск смерти были неотъемлемыми чертами этой роли, и в результате большинство людей охотились на беглецов только на своей собственной территории и обычно просто как авантюра, чтобы пополнить свой доход. Риск часто разделялся (как и награда), и поэтому формирование отряда было способом максимизировать шансы на выживание. Изначально награды выплачивались правоохранительными органами (и такими агентствами, как Пинкертон), но затем в них были включены финансовые стимулы со стороны

железнодорожных и горнодобывающих компаний. Охотники за головами могли идти по следу неделями только для того, чтобы «ускользнуть» и вернуться домой с пустыми руками или найти предприимчивого преступника, устроившего засаду (и, таким образом, вообще не вернуться домой). После гражданской войны, избыток молодых людей, знавших кустарное ремесло, выслеживание, выживание, охоту и убийство привели к резкому увеличению числа охотников за головами. Социальная мобильность требовала финансов и люди без наследства (и офицерского звания) были вынуждены вырваться из жизни в потенциальной бедности. По сравнению с этим, предполагаемые выгоды от охоты на одного дружка имели определенную привлекательность.

Тем, кто стремится продержаться в этом бизнесе долго, лучше всего обладать большим количеством навыков и стойкостью, подходящими для этой страны. Такие атрибуты, как Ловкость, Сила, Выносливость и Сообразительность всегда пригодятся, поскольку охотник противопоставляется жертвам. Очень важно умение Ездить верхом, применять стратегии Выживания и немного знать Медицину, чтобы поправиться на охоте. Знание одного или двух языков (Лингвистика) особенно удобно, равно как и практическое знание Закона, смешанное с некоторой долей Знания улиц. Конечно, у каждого охотника за головами есть предпочтительный метод, который необходимо подкрепить навыками - некоторые могут предпочесть пережить свою добычу в седле или полагаться на сеть контактов и союзников для стратегической охоты, а другие могут заложить любые ловушки. Помните, что на большинстве плакатов написано «Живой или мертвый», поэтому вам нужно подумать, предпочитаете ли вы первое или второе. Клань, которым больше всего нравятся

персонажи с этой концепцией: Ассамиты, Бруха, Каитиффы, Гангрелы и Ласомбра.

Индийский воин

Суикс. Навахо. Модок. И многие другие. Неисчислимы племена сопротивлялись европейским колонистам. Длительные поездки между лагерями, чтобы облегчить торговлю между племенами, последствия ужасной битвы, наткнуться на логово Цимисха... Есть бесчисленное множество способов, которыми индийский воин мог столкнуться с одним из Сородичей и быть обращенным. Однажды став нежитью, возможность вернуться в племя практически отсутствует. Без интеграции в автохтонную мифологию - возможно, приняв Ужасную Форму, которая играет в существующих племенных верованиях, как Изверги на юго-западе - большинство этих бедных душ обречены блуждать на запад; или, возможно, исправлять ошибки на ходу - это ваше дело, или даже искупление стыда становления неживым.

Персонажи с этой концепцией, скорее всего, сосредоточатся на физических и ментальных качествах. Предпочтительными способностями, вероятно, будут Знание местности, Загадки, Верховая езда, Выживание, Огнестрельное оружие, Архаическое оружие и Травничество. Такие дополнения, как Союзники и Слуги, будут обычным явлением, но Ресурсы, Контакты и другие дополнения, которые интегрируют персонажа в западную культуру, вероятно, потребуют некоторого дальнейшего объяснения. Такие достоинства, как «Сверхъестественный союзник», будут преобладать, как и такие недостатки, как «Анахронизм». Клан, который, скорее всего, придерживается этой концепции на западе - это Цимисхи и Гангрелы.

Девчонка Буффало

Строгие требования, предъявляемые к женщинам викторианским обществом, не для вас. Вы ненавидите корсеты, на тонком каблуке сапоги и наряды женственности. Вы предпочитаете парусиновые брюки и куртки из оленьей кожи. Может быть, вы выросли в культуре, более дружелюбной к женщинам, или, может быть, вы просто устали от того, что вас обесценивают из-за вашего пола. Какова бы ни была причина, вы рады, что Запад дает вам шанс быть самим собой.

В качестве средства выживания бизонийка должна иметь высокий отмечает Выносливость, Обаяние, Восприятие и Сообразительность и фокусируется на таких способностях, как Знание улиц, Огнестрельное оружие, Верховая езда и Скрытность. Как и в случае с любой другой концепцией, при выборе дополнения убедитесь, что он соответствует дизайну персонажа. Игрок, выбравший эту концепцию, был бы хорошо выбрать такие дополнения, как Союзники, Альтернативная личность, Контакты, Домен, Стадо и Слуги. Несколько точек в Ресурсах или Славе могли быть аргументированы тем, что она владелица ранчо. Клан, который наиболее вероятно относится к этой концепции — Бруха, Каитифф, Гангрел, Тореадор, Равнос и Вентру.

Ковбой / Погонщик

Немногие изображения провозглашают Запад так, как ковбой или погонщик, перегоняющий скот через равнину под проливным дождем на ранчо. Сидеть высоко в суматохе, прищурившись вдаль «под полями стетсона», Ковбой, в частности, красуется во всех бесцеремонных романах и внедряется в культурное воображение. Во многих отношениях ковбой и погонщик олицетворяют дух приключений - человек против природы во всей красе. На самом

деле ковбой был совсем другим. Большинство ковбоев (происходящих из традиции вакеро) были цветными людьми, или коренными народами, изучающими традицию с корнями в испанской практике это распространилось на Соединенные Штаты и даже на Гавайи (создание Паниоло). По оценкам, этническая принадлежность ковбоев конца XIX века около ¼ Афроамериканцев и до ⅓ Латиноамериканцев. В 1890-х годах традиция загона скота почти исчезла, и ковбой (и девушка-пастушка) в основном сосредоточился на борьбе за местные ранчо. В целом зарплата низкая, социальная мобильность низкая, условия тяжелые.

Тем, кто преследует жизнь ковбоев или погонщиков, лучше всего иметь Силу и Выносливость, чтобы работать со скотом, и Ловкость, чтобы Ездить верхом, использовать Огнестрельное оружие и Драться, когда это необходимо. Им лучше всего сохранять Сообразительность, использовать свое Восприятие, чтобы замечать назревающие проблемы, и иметь хорошую дозу здравого смысла и Интеллекта. Верховая езда и Знание животных - это простые вещи, Выживание и Медицина сохраняют жизнь в пути, а Исполнение, безусловно, оживит эти долгие ночи под звездами. Вы найдете, что Ремесло очень удобно, чтобы быть рядом, когда что-то сломать. Обратите внимание, что, хотя чаще всего упоминается мужская фигура, женщины играли роль спорщиков и выполняли те же задачи, что и мужчины на ранчо. Они также получили известность в шоу и родео на Диком Западе. Тем не менее, сексизм того времени, вероятно, лучше всего описал Энни Окли, которая заметила, что «когда человек может поразить цель на пятистах ярдах, он - стрелок, но когда я это делаю, это называется уловкой».

Уголовник

Земля возможностей? Вы, должно быть, думаете, что я совсем тронулся головой, чтобы поверить в это. Позвольте рассказать вам секрет - вы можете потратить всю свою жизнь, копаясь в земле, чтобы урожай вырос, или пытаться найти золото; вы можете гнать скот по равнине или попробовать и зарабатывать на жизнь магазином, но конец такой же. Для тех, у кого нет средств, борьба и боль - единственные гарантии в жизни. Настоящие преступники управляют железными дорогами или банками, прячась за законом и своими книжными знаниями, отбирая у всех нас. Меня не волнует, что я закончу висеть; по крайней мере, я могу сказать, что я жил.

Есть много причин стать преступником и Запад предоставляет множество возможностей тем, кто имеет стремление к плохому поведению. Культовые изображения ограблений банков, ограбления поездов, угон скота и грабежи дилижансов стали неотъемлемой частью образов этого века благодаря романам и голливудским фильмам. Однако такие понятия, как мошенник/жулик, подлый вор с приисков и даже роковая женщина, могут легко попасть в эту категорию. Не следует предполагать, что все преступники грубые, стреляющие с оружием в руках, всадники - столько же состоятельных карточных игроков, юристов, врачей и потенциальных железнодорожных баронов с подобными наклонностями. Армейские дезертиры также могут принять эту концепцию, поскольку бегство от правосудия мало чем отличается от бегства от закона.

При формировании Преступника, игроки могут рассмотреть возможность использования другой концепции в качестве отправной точки или прикрытия. Примеры могут включать в себя грабителя банков в маске, который прячется в небольшом

сообществе в качестве проповедника, армейского дезертира, который теперь использует свои хирургические навыки под новым именем, или кого-то, кого несправедливо обвиняют в занятии журналистикой, чтобы найти настоящего преступника.

Сообразительность обеспечивает сообразительность, в то время как Восприятие удобно для обнаружения подсказок, которые означают, что пора выследить его за городом. Ловкость полезна для верховой езды, стрельбы и общей ловкости рук, в то время как Обаяние и Манипуляция могут значительно облегчить эту работу. У умелых преступников будут: Верховая езда, Знание улиц, Закон, Огнестрельное оружие, Запугивание, Бдительность, Драка, Уклонение, Хитрость, Безопасность и Закон. Медицина полезна на бегу для вытаскивания неудобных пуль и зашивания ножевых ран, Знание животных будет поддерживать ваш вид транспорта в рабочем состоянии, а Выживание поможет, когда вам нужно будет затаиться. У преступников с хорошими Связями будут Союзники и Контакты. Ресурсы могут представлять собой записку («на случай чрезвычайных ситуаций»). Игрокам предлагается конкретизировать свои преступления (совершенные, обвиняемые или сфабрикованные) и работать с Рассказчиком, чтобы определить возможное наказание в случае поимки, ресурсы, которые могут быть вложены в их поимку, и пересекают ли обвинения границы юрисдикции или нет (все это можно указать с помощью Достоинств и Недостатков). Практически любой клан может иметь эту концепцию, но наиболее вероятно, что это Бруха, Каитиффы, Джованни, Малкавиан, Ласомбра, Носферату, Равнос, Сетиты и Цимисхи.

Исследователь

Спустя долгое время после Эпохи Великих географических открытий, когда

португальцы и испанцы впервые обогнули земной шар. впервые в мире процесс - были еще области, о которых мало что было известно за береговой линией. До 1800-х годов был известен американский запад, но все между Миссури и малонаселенными сторонами на Альте Калифорнийское побережье, почти ничего не было известно о местности. Великие соляные равнины Юты, Сьерра-Невада, Скалистые горы... все они были практически неизвестны до экспедиции Луи и Кларка.

Потребность в путеводителях по суше в 19 веке была огромной, особенно в начале Калифорнийской золотой лихорадки. Эти следы были обнаружены не случайно, они были нанесены на карту, и это было сделано с особой тщательностью. Некоторые части представляли собой старые гряды, проложенные туземцами на протяжении тысячелетий, но многие из них были нанесены на карту колонистами, специально предназначенными для караванов, избегая линий хребтов для более гостеприимных долин. От Тропы Бриджера (соединяющей Монтану с Орегоном) до Тропы Чилкут (соединяющей Аляску с золотыми приисками Канады), кто бы ни мог составить карту лучшего маршрута к быстрым городам, золотым приискам или чему-то еще, мог бы хорошо зарабатывать и был шанс контролировать ценный домен.

Персонажи с этой концепцией, скорее всего, сосредоточатся на физических атрибутах. Такие способности, как Выживание и Культура, будут первостепенным. Загадки тоже пригодились бы, но высокий уровень владения Верховой езды и Огнестрельного оружия, вероятно, были бы более распространены. Такие дополнения, как Союзники и Контакты, были бы почти необходимыми. Сородичи, которые поддерживают это занятие в подавляющем большинстве являются Гангрелами, но

многие Ласомбра и Вентру также подхватили их.

Азартный игрок

Легендарные игроки так же редки, как зубы курицы, но каждый картежник все еще верит, что Госпожа Удача благословит их. Салуны по ту сторону границы отзываются хриплыми звуками как побед, так и поражений, а иногда и мести любого, кого обманул блефующего. Карты, кости и фишки - новейшие идола, которым поклоняются с помощью личных ритуалов, горячих молитв и спокойной уверенности. Они будут настаивать на том, что жизнь хайроллера или игрока - это жизнь свободы. Игрок не привязан к обычной работе и может за пару часов заработать больше, чем большинство за месяц. Конечно, однажды он должен рухнуть, и большинство игроков заканчивают свои дни из-за болезни, финансовых бедствий или не на том конце ножа или пистолета. А пока все идет.

Создание игрока - это трудный выбор, поскольку в архетип можно играть (как и в другие концепции, представленные здесь) разными способами. Плавный, обаятельный игрок сосредоточится на социальных атрибутах в сочетании с Этикетом, Эмпатией и достаточным количеством Академических знаний и Политики, чтобы проложить себе путь через высшее общество. Более грубый и криминальный игрок, который редко играет в соответствии с Хойлсом, будет обладать большим количеством Манипуляции, Сообразительности, Ловкости (для подсовывания карт), Хитрости, Знание улиц и даже некоторого Запугивания, Драки и Огнестрельного оружия (когда дела идут плохо). В любом случае быстрая рука (и более быстрый рот), поддерживаемая Загадками, - хорошее начало. Игроки должны выбрать клан, который хорошо сочетается с предысторией персонажа, но

почти любой клан хорошо работает в качестве игрока; Среди предложений - Бруха, Каитифф, Джованни, Ласомбра, Малкавиан, Торeadор и Вентру.

Наемное оружие

От рядового Пинкертона Армия для хулигана из местного городка, на Диком Западе недостатка в наемном оружии не было, особенно в 1870-х годах. После Гражданской войны в США 1860-х годов разочарованные солдаты удачи были основной статьёй экспорта США. Те, кто не смог должным образом реинтегрироваться в общество, часто обращались к преступной жизни. И получаешь хорошо. Угонщики скота убивают соперников. Политиков убивают другие, более амбициозные политики. Бароны-разбойники убивают кого-либо под солнцем за малейшее нарушение их огромной чековой книжки. Профессиональных убийц было столько же, сколько разъяренных людей с оружием. И никому не было дела, если бы они работали только по ночам.

Персонажи с этой Концепцией, вероятно, будут сосредоточены на физических и социальных атрибутах, но ментальные почти не менее важны, если они хотят выжить. Такие способности, как Бдительность, Знание улиц и (конечно же) Огнестрельное оружие, часто имеют наивысший рейтинг, а Запугивание, Уклонение и Верховая Езда почти не менее важны. Персонажи с этим архетипом могут иметь практически любое дополнение и происходить из практически любого клана; предложения включают Ассамитов, Бруха, Каитиффов, Гангрел, Малкавиан, Ласомбра, или Равнос.

Пограничный доктор

Будь я проклят, если здесь нет сотни способов умереть до завтрака! В перерывах между перестрелками, укусами гремучих

змей, туберкулезом, недоеданием, солнечным ударом и поражением от диких лошадей и крупного рогатого скота, это работа на полную ставку, которая держит граждан выше змей (что означает «живые» для вас, новички). Кажется, что как бы вы ни старались, всегда есть экстренная ситуация, а в противном случае вскрытие и захоронение. Неудивительно, что тебе не хватает сна, а твой единственный собутыльник - городской гробовщик.

Независимо от того, прошли ли вы формальную подготовку или достаточно подобраны, чтобы выжить, эта концепция требует достойного Восприятия (замечая симптомы ран и болезней), Сообразительности (мышления на ногах, особенно во время операции) и оценки Интеллекта, подкрепленной Медициной и Академическими науками. Расследование и Загадки помогают, и, в зависимости от вашего образа жизни, могут быть полезны Обаяние и Эмпатия. Ваш персонаж может даже иметь хорошую Силу (поднимать пациентов и оборудование) и Выносливость (возможно, некоторую остаточную устойчивость к токсинам и инфекциям). Эта концепция лучше всего подходит для персонажей, которые имеют высокие баллы в Человечности, это может быть любой клан, но более вероятно, что это Каитифф или Тореадор, чем, возможно, любой другой.

Торгаш

Gold Grease, мазь, на которую можно намазать ваше обнаженное тело собирает золотые хлопья, когда вы катитесь с холма. Аренда земли, которая уже была в собственности. Буквальное змеиное масло - разбавленный яд гремучей змеи, продаваемый как панацея. Карты золотых полей Калифорнии, нарисованные людьми, никогда не покидавшими Чикаго. На Диком

Западе есть больше способов обмануть, чем вы можете встряхнуть палкой.

К концу 19 века быть торговцем было освященной веками традицией, и осторожный покупатель стал неотъемлемой частью рынка. Именно эта эпоха отвратила людей от доверия местным продавцам и сделала позицию по умолчанию при общении с торговцами позицией недоверия. Вскоре единственный способ продолжить мошенничество - это взять его с собой в дорогу. Ассортимент поддельных лекарств, а также множество настоящих лекарств, стал известен как «Передвижные медицинские шоу». Многие из них работали только по ночам, когда горожане покончили со своими повседневными трудами. Идеальное место для пиявки в прямом и переносном смысле.

Персонажи с этим архетипом скорее всего будет сосредоточен на Социальных и Ментальных атрибутах, причем Социальные всегда будут наивысшими у самых успешных торговцев. Обязательное условие - низкая Человечность. К любимым способностям - почти без исключения - относятся Знание улиц, Хитрость и Исполнение. Во-вторых, торгаша предпочитают Бдительность и Загадки. Многие также полагаются на Драку, Уклонение, Огнестрельное оружие и Верховую езду, но только на опытных. Персонажи с этой концепцией, как правило, имеют Контакты и Ресурсы. Хотя многие кланы склонны к торговцам, такие как Бруха, Каитиффы, Джованни и Равнос, Малкавианы заявляли о своих правах на эту профессию с древних времен. Известно, что целые котерии Малкавианских Торговцев путешествуют на запад.

Охотник

Многие другие Сородичи пытаются подавить своего Зверя, игнорируя импульс охоты и убийства. Вы этого не сделаете. Вы

живете в несколько хрупком, но тем не менее работоспособном состоянии разрядки со своим Зверем. Однако такая жизнь обходится недешево - в обмен на то, что вы не полностью властвуете над своей душой, ваш Зверь требует, чтобы вы охотились на все более крупную добычу. Люди скучные. Вы едете на Запад, чтобы увидеть, какие здесь чудовища, которые вы можете использовать для проверки своих навыков.

Игроки, выбравшие эту концепцию, должны запастись физическими атрибутами и иметь как можно больше точек в Восприятии и Сообразительности. Способности, которые можно использовать в бою, имеют первостепенное значение, такие как Бдительность, Стрельба из лука, Огнестрельное оружие, Ближний бой, Верховая езда, Скрытность и Выживание. Дополнения, такие как Союзники и Контакты, возможна, но персонаж с Концепцией должен рассмотреть возможность инвестирования в Поколение, Членство Черной Руки или другие дополнения, которые облегчают отыгрывание роли чудовищного персонажа. У этой концепции есть несколько достоинств и недостатков, например, Сорвиголова и Печально Известный. Клань, которые лучше всего подходят для игры за Монстра, включают Бруха, Гангрел, Джованни Малкавиан, Носферату и Цимисхи.

Футурист

Возможно, вы пережили первую волну вампирского поселения на Восточном побережье и воочию были свидетелями того, как безземельные новорожденные и их помощники сумели построить структуры власти, чтобы соперничать с теми, что были в Европе. Возможно, вы являетесь родителем одного из таких удачливых Сородичей (или Каинитов) и теперь

стремитесь повторить такой успех. У вас определенно долгосрочная перспектива, и вы ищете хорошие инвестиции и поселки, которые можно было бы превратить в города. От поездов до газовых фонарей и пистолетов двойного действия, вы всегда пытаетесь инвестировать или изобрести новое устройство, которое изменит мир.

Игроки, желающие создать футуристического персонажа, должны посвятить большую часть своих точек ментальным атрибутам и способностям, включая Хитрость, Безопасность, Ремесла, Науку, Загадки, Исследования и Науку. Футурист, вероятно, больше всего выиграет от таких дополнений, как Контакты, Слуги и Ресурсы, хотя Союзники и Стадо также могут быть использованы для создания будущего. Хотя многое стадо на Западе могут считаться футуристами, Сородичи редко становятся таковыми, хотя некоторые так и делают. Среди кланов, которые с наибольшей вероятностью воспитать Сородичей-футуристов, являются Джованни, Малкавиан и Вентру.

Законник

Есть причины, по которым пиявка размером с человека хотели бы чтобы обеспечить соблюдение законов, соблюдаемых их пиццей. Все они эгоистичны. Без армии нежити, с помощью которой можно сражаться с врагом, следующий лучший вариант - это легион живых. На Западе некоторые города так отчаянно нуждались в правопорядке, что были бы счастливы, если бы шериф собирал свою команду только по ночам, а повседневную деятельность оставлял своим заместителям. Будь то территория Камарильи или Шабаш, загонять людей в загон против врага - полезный трюк. Это сделали многие Сородичи.

Чаще всего персонажи с этой концепцией сосредотачиваются на

физических характеристиках, а на втором месте в большинстве случаев - социальные. Немногие интеллектуалы настолько разозлены, чтобы стать законниками на Западе, но известно, что такое случается. Как и следовало ожидать, предпочтительные способности нежити-законника: Огнестрельное оружие, Расследование и Закон являются основными. Эмпатия, Верховая езда, Знание улиц и Лидерство также имеют тенденцию быть высоко оцененными. Предпосылки для этой концепции почти всегда включают Домен, Статус и Слуг. Контакты и Союзники тоже обычны. Хотя любой клан может оказаться в таком положении, Бруха, Ласомбра, Малкавиан и Вентру с готовностью это принимают.

Купец

Блага могут быть топливом вампирского общества, но деньги это то, что заставляет мир вращаться. На Западе растет рынок предметов роскоши, и именно вы делаете это возможным. Вы можете приобрести французский стол в стиле барокко для ностальгической Гарпии или найти лучший опиум для странствующего сетита. Вы совершили покупку и продажу своего искусства, и у вас это очень хорошо получается.

У торговца будет высокий балл по социальным и ментальным характеристикам. Было бы трудно делать какие-либо обобщения, кроме того, чем мог бы обладать начинающий Торговец в отношении Способностей. Хороший торговец будет иметь очки почти во всех способностях. Чем более разносторонне развитый продавец, тем лучше он обслуживает рынок. Наиболее распространенными для начинающих персонажей являются Запугивание, Лидерство, Знание улиц, Хитрость, Этикет, Финансы, Закон и Политика.

Персонаж-купец хотел бы сильно сосредоточиться на дополнениях. Наиболее подходящими для Купца являются Союзники, Контакты, Домен, Слава, Стадо, Влияние, Ресурсы и Слуги. Любой клан может поддержать Купца, но в некоторых кланах существует настоящий класс торговцев. Скорее всего, у них есть организованные торговцы-нежить, среди которых Малкавиан, Ласомбра, Носферату, Тремер и Вентру.

Нищий

Ваш сир, если вы когда-нибудь ее знали, ничего не имел. У вас меньше, чем ничего. Вы новое поколение вампиров без даров и крови, чтобы порекомендовать вас. Что касается Камарильи, то вы почти не существуете. А Шабаш слишком страшен, чтобы его можно было даже представить. Вы должны найти способ выкроить себе место, прежде чем появится более крупный монстр и положит конец всему. Вы надеетесь, что, дрейфуя из города в город, возможно, вы сможете найти большую выплату, которая вернет вас на Легкую Улицу. Возможно, вас бросил ваш Сир или Она преследовала вас. Может быть, вы сорвали Маскарад и сейчас в бегах. В любом случае, тебе нечего называть своим, и негде приклонить голову на рассвете.

Игроки, заинтересованные в создании персонажа с концепцией нищего, должны вкладывать очки в Выносливость и Сообразительность. Способности, которые пригодятся, когда вы путешествуете и зарабатываете себе на жизнь на улице, включают Драку, Уклонение, Запугивание, Знание улиц, Рукопашный бой, Безопасность, Скрытность и Выживание. Игрок, который выбирает концепцию «Бедняк», обычно должен избегать выбора дополнений, которые будут противоречить его предыстории. Такие параметры, как Союзники и Поколение, могут существовать

сами по себе, но для выбора таких фонов, как Ресурсы и Слава, может потребоваться одобрение Рассказчика и уровни поддержки в предыстории игрока. Многочисленные изъяны могут помочь придать измерение концепции нищего, особенно физические недостатки, часто связанные с Носферату или Каитиффом (Запах могилы, Обезображенный, Четырнадцатое поколение, Плоть Трупы), и почти любые Социальные недостатки, но особенно те, которые могли бы повлиять на их способность работать в культуре Сородичей, например, Печально Известный Сир, Обида Сира, Нарушитель Маскарада, В Охоте, Как Собака, и все такое. Игрок также может использовать Ментальные недостатки для объяснения Концепции, например, Амнезию. Клань, которые, скорее всего, откажутся от одного из своих, чтобы создать настоящего Нищего, включают, но не ограничиваются, Бруха, Каитифф, Гангрел, Носферату и Цимисхи.

Проповедник/Культист

Безбожие распространено за границей. Широкие просторы и суровость земли заставляют человечество сомневаться в своем месте в мире. Некоторых беспокоят бескрайние равнины и не загроможденный вид после задымленной и переполненной фабриками урбанизации Европы. Уверенность, обеспечиваемая организованной религией, создает сообщества, ориентирует поселенцев на более широкий план и помогает предотвратить соблазны распутства и пьянства. По всей стране строятся культовые сооружения, и нужны хорошие мужчины и женщины, чтобы служить массам. Призвание может привести к безнадежным местам, но в темноте свет виден ярче, и каждому городу нужно Острие Евангелия. И наоборот, есть негодяи, которые искажают веру, чтобы получить прибыль, или, возможно, открыли

истины глубоко в пустыне, лесах или пещерах этой новой земли.

Персонажи, преследующие эту концепцию, должны найти возвращение об их вложении точек в такие способности, как этикет, Академики, Исполнение, Эмпатия, и даже некоторые оккультные и социальные атрибуты (в первую очередь Обаяние и Манипуляция, но достаточная Внешность, чтобы победная улыбка никогда не помешала). Интеллект и Сообразительность также помогают выигрывать аргументы против скептиков. Те, кто склонен служить в более суровых местах (например, шахтерские города или ранние города), найдут Выносливость под рукой, в то время как Знание улиц, Хитрость, Драка и Огнестрельное оружие могут помочь заслужить уважение или устранить конкуренцию. Проповедники в большом городе, как правило, также имеют достаточно точек в Политике, чтобы определить, какие ладони нужно смазывать. Этот совет звучит правдоподобно для культистов, которым советуют много вкладывать в Оккультизм (если, конечно, вы не хотите больше знать о внутренней работе культа). Игроки, создающие персонажа проповедника/культиста, также должны вкладывать средства в такие дополнения, как Контакты, Домен, Стадо, Слава и Ресурсы. Это одна из немногих концепций, которые можно построить на основе заслуги истинной веры. Клань, наиболее известные тем, что принимают и создают проповедников или лидеров культов - это Малкавианы, Ласомбра, Сетиты и Вентру, но Ассамиты, Джованни и Тореадор также известно, что они создают культы из своих стад.

Изыскатель

Для многих окончательная реализация успеха на Западе заключалась в том, чтобы поставить на кон свои собственные золотые

претензии. Многие пытались, и многие умерли. Но некоторые умерли после того, как нашли золото. Вы можете просто заставить исчезнуть владельца шахты или превратить его в нежить. Еще другие Сородичи обрели свое состояние с помощью принуждения или сверхъестественными средствами навязав свою волю старателям. Очень немногие пивавки сами искали золото и находили его собственной кровью и железом. Независимо от средств добычи, каиниты контролируют многие рудники на Западе.

Игроки, использующие эту концепцию, вероятно, сосредоточатся на ментальных и социальных атрибутах, в зависимости на позицию, которую они хотят занять. Властный вдохновитель, который крадет умы людей и берет на себя управление существующими операциями, вероятно, должен иметь социальные в качестве своих основных атрибутов; тогда как если они являются частью более крупной операции Сородичей, с трудной задачей сделать рудник прибыльным или поддерживать его прибыльность (часто это работа гелей), основное внимание следует уделять ментальным качествам. Персонажи с этой концепцией, несомненно, захотят иметь высокие оценки в области Лидерства, Расследования и Геологии. Общие для этой концепции предпосылки включают Союзников, Контакт, Домена, Статуса, Слуг и Ресурсов. Можно быть владельцем шахты без денег, если эти люди либо только лезут в землю, либо уже разоряются. Подобно стрелку, любой из любого клана может заболеть золотой лихорадкой. но самые успешные старатели и операторы рудников на Диком Западе - это те, кто знает дисциплины Доминирования и Присутствия. В результате, большинство могущественных владельцев золотых приисков нежити - это Бруха, Ласомбра, Джованни, Носферату и Вентру. Многие Малкавианы делают свои изделия из менее

важных минералов, таких как серебро, нефрит и бура (из которых делают мыло, ценный товар в 1800-х годах).

Шаман

Вы всегда жили рядом с духами, презирая город как слишком многолюдный и отделенный от мира природы. В то время как многие другие Сородичи празднуют демографический бум, который сейчас переживает Запад, вы боретесь с ним. Будь то магия, подрывная деятельность или откровенный саботаж, вы хотите остановить поток людей на эту в остальном нетронутую землю. Вы защитник земли и часто являетесь членом давних традиций, которые также требуют защиты (и верности).

Игрокам, заинтересованным в создании персонажа-шамана, следует сосредоточить точки своих атрибутов на Обаянии, Восприятии и Сообразительности. Бдительность и Оккультизм, возможно, являются наиболее важными способностями для инвестирования, но другие, почти столь же определяющие для Концепции, включают в себя Лидерство, Знание Животных, Загадки и Медицину. Такие дополнения, как Союзники, Домен, Поколение, Стадо и Ритуалы, могут быть легко включены в предысторию Шамана. Эта концепция является подходящей ситуацией для применения Достоинства Духовного Наставника или Преследуемого недостатка. Клан, среди которых часто есть шаманы, включают Гангрел, Сетитов и Цимисхи.

Стрелок

Стрелок - это то, что большинство людей считают стрелком, часто игроком или ковбоем. Стрельба не зависит на их остроумие в стол, их способность водить скот или что-то еще, кроме ружья. Будь то шестизарядное ружье, винчестер или дерринджер, Gunslinger терпит неудачу при

жизни и преуспевает при смерти. У них редко есть друзья, но они окружают себя союзниками, сколько бы небылиц им ни нужно было сочинить. Стрелки существовали на Западе, но они не были настолько известными и плодовитыми, как нас уверяют СМИ. Они жили быстро и часто умирали молодыми.

Архетипический стрелок из истории - это Док Холидей. Высокородный джентльмен с юга, карточный игрок и человек с высокопоставленными друзьями... состояния, у него не было большого счета, и его единственный белый воротничок работу заменил Уятт Эрп после перестрелки в ОК Corral. Он умер один, нищий. Такова жизнь стрелков, как их еще называли время. Стрелок явно обладал высокой проницательностью

Физические характеристики, особенно Ловкость, но также Сообразительность и Восприятие. Общими для этой Концепции способностями являются Бдительность, Запугивание, Знание улиц, Огнестрельное оружие, Верховая езда, Скрытность и Выживание. Лоу тоже может быть в их репертуаре. Игрок, вкладывающий точки в дополнения, должен уделять внимание Союзникам, Контакткам, Славе и Слугам, пока ведь слава не превращается в позор. Достоинства и недостатки игрок может выбрать персонажа Стрелок, включая Амбидекстр, Сорвиголова, Враг, и Печально известный. Клань, которые, скорее всего, выберут профессионального стрелка, включают Бруха, Каитифф, Малкавиан, Ласомбра и Равнос. Многие Стрелки утратили или рискуют потерять свою Человечность и редко имеют высокие пункты в Добродетелях.

Спиритуалист

Спиритизм, которого избегали в 1700-х, к 1800-м годам стал настолько модным, что

люди называли его «Великим пробуждением».

Выходцы из Европы в середине 19 века, в основном из Франции и России иммигранты на Дикий Запад принесли с собой синкретические и маргинализированные убеждения различных новых религиозных движений и религиозных организаций, таких как розенкрейцерство и Теософское общество. Движение «Новая мысль» и другие подобные культы начали возникать из новоиспеченной синкретической автохтонной американской культуры. Со времен золотой лихорадки Запад пережил непрерывную традицию спиритизма, сконцентрированную в Сан-Франциско, которая продолжалась и в современную эпоху. Даже Люциферианское движение, которое включает сатанизм, самое табу из всех оккультных верований, стало запрещенным на Диком Западе к 1900-м годам.

Игроки, решившие стать оккультистом следует сосредоточиться на ментальных атрибутах. Если они хотят отправиться на поиски оккультных артефактов, то физические атрибуты должны быть на втором месте, если не на одном уровне с ментальными. Если кто-то хочет обращать в свою веру, а не исследовать и искать артефакты, концепция проповедника или культиста будет более подходящей. Оккультисты, вероятно, будут иметь самые высокие оценки в таких способностях, как Исследование, Лингвистика и Оккультизм. Дополнения, полезные для оккультиста, включает Союзников, Контакты, Убежище, Оккультную библиотеку (если это разрешено Рассказчиком) и Ресурсы. Оккультизм свойственен вампирскому состоянию, на клань, которые чаще всего становятся оккультистами - это Ассамиты, Джованни, Малкавианы, Равнос и Тремер.

Магнат

Короли рогатого скота. Торговые магнаты. Бароны-грабители. Без ведома тысяч, а может быть и миллионов потенциальных старателей, на Западе было больше денег, заработанных на продаже материалов золотодобытчикам, чем на добыче золота в первую очередь. Не говоря уже о том, что многие из золотых приисков в конечном итоге принадлежали горнодобывающим предприятиям с дальнего Востока и из Старой страны. В результате большая часть богатства на западе была сосредоточена в руках торговцев, а не шахтеров. И хотя у горняков была (и остается) репутация стойких крутых парней, с магнатами было еще хуже. Проницательные и чернокожие плутократы Дикого Запада походили на старых королей, некоторые - например, Рэндольф Херст, владелец Хроники Сан-Франциско - имели собственные замки. Замок Херста, построенный в начале 1900-х годов на побережье Калифорнии,

Магнаты должны будут сосредоточиться на умственных и социальных качествах одновременно. Игроки, которые решили пойти на этот путь должен будет сделать акцент на диапазоне возможностей связей, включая Запугивание, Лидерство, Хитрости, Этикет, Исполнения, Финансы и Политику. Если с компанией, которой они управляют, что-то не так, игрокам придется инвестировать как минимум в три точки Ресурсах, возможно, в четыре или пять (если это разрешено Рассказчиком). Другими предпосылками, общими для концепций Тусооп, являются Контакты, Слава, Стадо, Влияние и Слуги. Хотя любой идиот может стать магнатом (жизнь несправедлива), члены клана Вентру и Джованни были самыми успешными, хотя Тореадоры выделялись в Сан-Франциско. До прихода Камарильи в 1820-х и 1830-х годах почти все магнаты на Западе были Королями крупного

рогатого скота из клана Ласомбра; хотя многие из них были перемещены, многочисленные обширные ранчо на юго-западе все еще контролируются Сторожами.

Пограничные дисциплины

Великое путешествие на запад вывело много странных и отчаявшихся Сородичей. теней и в дебри границы. Чрезмерно опасная и враждебная среда вынудила некоторых предприимчивых Сородичей приспособить дары Каина в лучших надеждах на выживание и превосходство среди опасностей дикой границы.

Давка (Анимализм ••••• •)

Граница - негостеприимное место во многих отношениях, предлагающее тысячу разных способов умереть. Все, от Люпинов до бандитов могут убить вас. Но немногие вещи столь же опасны и смертоносны, как звери земные, которые называют границу своим домом. Те Сородичи, которые овладели этим даром, не только призывая их, но и командуя ими как своей личной армией, поистине ужасные враги. Эта сила не распространена среди европейских Сородичей и чаще всего встречается среди коренных американцев, которые часто не хотят преподавать ее европейским захватчикам.

Система: Это более мощная версия •• **Зова/Призыва Вилда.** Призвать огромный рой животных с расстояния 100 метров, 250 метров, 500 метров, 1 км, 2,5 км и 5 км (зависит от успеха). Рой состоит мелких или крупных животных. Маленькие животные отвлекают внимание и наносят ударный урон, а крупные животные причиняют летальный урон и могут сбить с толку других. Вампир может ходить среди паники без штрафов.

Сородич тратит 1 очко силы воли и определенное количество очков крови, чтобы все животные одного выбранного вида в пределах прямой видимости превратились в Рой и направились в

выбранном направлении. Сородичи совершают бросок Обаяние + Знание животных (см. Таблицу сложности ниже), увеличивая урон роя на 1 кубик за каждые 2 дополнительных выпавших успеха, что в три раза превышает указанный урон.

Животное	Урон	Здоровье	Инициатива	Сложность	Пункты Крови
Маленькие Жуки	1	5	2	3	1
Большие Жуки	2	7	3	3	1
Летающие Жуки	2	5	4	4	1
Птицы, Летучие Мыши	4	9	5	5	1
Крысы	3	7	3	4	1
Большие Крысы	4	9	3	5	1
Дикие Коты	4	6	6	5	1
Собаки, Большие Коты, Волки	6	15	4	6	1
Лошади	7	20	5	7	2
Буффало	8	25	4	8	3
Носороги	9	30	3	8	4
Слоны	10	40	3	9	5

Вампир может направлять Рой только тогда, когда он остается в пределах прямой видимости, и рой реагирует только на простые команды, такие как «Атаковать этих людей» или «Не бить эту машину». Вампир может отдать только одну команду в начале своего хода.

Пока Рой активно собирается и атакует, вампир должен оставаться сконцентрированным на силе. Если вампир не может сохранять концентрацию, эффект заканчивается, в результате чего Рой становится диким и, возможно, атакует всех, а не только намеченных целей.

См. Правила роя в **Vampire: the Masquerade 20th Anniversary Edition**, стр. 391.

LotN MET (Анимализм Мастера): Сородич тратит 1 пункт крови, чтобы все животные одного выбранного вида в пределах их прямой видимости превратились в Рой и следовали указаниям Сородичей. Вампир может направлять Рой только тогда, когда он остается в пределах прямой видимости, и он будет реагировать только на простые команды, такие как «Атаковать этих людей» или «Не бить эту машину». Вампир может отдать только одну команду в начале своего хода. Любое

животное в Рое наносит дополнительный урон на 1 уровень, выполняя команду Сородичая атаковать. Пока Рой активно собирается и атакует, вампир должен оставаться сконцентрированным на силе. Если вампиру не удастся сохранить концентрацию, эффект заканчивается, в результате чего Рой может взбеситься и атаковать всех, а не только намеченные цели.

BNS MET (Анимализм Старейшин):

Система: Сородич тратит 1 пункт крови, чтобы все животные одного выбранного вида в пределах их прямой видимости превратились в Рой и следует указаниям Сородича. Вампир может направлять Рой только в то время, когда он остается в пределах прямой видимости и он будет реагировать только на простые команды, такие как «Атаковать этих людей» или «Не бить эту машину». Вампир может отдать только одну команду в начале своего хода. Рой строится с использованием обычных правил Слуг, которые можно найти в силах Анимализма, и в боевых целях считается одним существом. Чтобы преодолеть Рой, нужно нанести вдвое больше обычного урона, необходимого для победы над стандартным Слугой его размера (у большого животного 5 уровней здоровья, а у Роя больших животных - 10). Пока Рой активно собирается и атакует, вампир должен оставаться сконцентрированным на силе. Если вампиру не удастся сохранить концентрацию на силе, эффект заканчивается, в результате чего Рой может взбеситься и атаковать всех, а не только намеченные цели. Фокус [Обаяние]: Естественное оружие Роя приобретает свойство Смертоносности.

Туз в Рукаве (Ассамитское Колдовство Уровень 2)

Самый простой способ выиграть - обмануть, и даже Дети Хакима не

невосприимчивы к соблазнам Запада. Некоторые из их самых эффективных и скрытых убийств происходят из-за использования этой тонкой силы. Более чем несколько женщин с дурной репутацией были замечены со странными татуировками в публичных домах на Старом Западе, прежде чем исчезнуть с холодным безжизненным телом, все еще лежащим в их постели.

Система: Сородич тратит 1 пункт крови и обводит символ размером примерно в дюйм где-то на их кожи. Символ представляет собой татуировку красноватого оттенка. В любой момент после этого пользователь может прикоснуться к татуировке небольшим предметом, который он хочет сохранить в другом месте, в результате чего объект будет перемещен в небольшое карманное измерение. Объект должен быть менее пяти фунтов в весе и не более одного фута в длину. Типичными объектами могут быть большой нож, пистолет, револьвер или что-то подобное по размеру и весу.

В любой момент субъект может снова прикоснуться к татуировке и подумать об объекте, чтобы извлечь его.

Каждая татуировка может содержать только один такой объект за раз, но нет ограничений на количество раз, когда он может быть сохранен и извлечен.

LotN MET (Базовое колдовство Ассамитов)/BNS MET (Колдовство Ассамитов ••):

Сородич тратит 1 пункт крови и рисует символ размером примерно в дюйм примерно где на их коже. Символ представляет собой татуировку красноватого оттенка. В любой момент после этого пользователь может прикоснуться к татуировке небольшим предметом, который он хочет сохранить в другом месте, в результате чего объект будет перемещен в небольшое карманное измерение. Объект должен быть менее пяти

фунтов в весе и не более одного фута в длину. Типичными объектами могут быть большой нож, пистолет, револьвер или что-то подобное по размеру и весу.

В любой момент субъект может снова прикоснуться к татуировке и подумать об объекте, чтобы извлечь его. Каждая татуировка может содержать только один такой объект за раз, но нет ограничений на количество раз, когда он может быть сохранен и извлечен.

Погоня Пинкертон (Прорицание ●●●)

Некоторые считают что граница - с ее незаконным характером и отношением «убей или будь убитым» - идеальное место, чтобы спрятаться для тех, кто нарушает закон. Но там, где есть преступники, есть и те, кто будет на них охотиться. Известно, что родственные охотники за головами, архонты, шерифы и даже некоторые члены Черной руки использовали эту силу с охлаждающим эффектом. Рассказы о том, что Пинкертон всегда получает своего мужчину, не возникли ниоткуда, и горе тому, кто преследует практикующего этот темный дар.

Система: сразу после просмотра ауры объекта с помощью (Восприятие ауры/Прочтение души) или достижения не менее 4 успехов на объекте с помощью Прикосновения духа, Каинит может сделать бросок Сообразительности + Эмпатии (Сложность 8, 10 при просмотре с Прикосновения духа), чтобы установить связь на этот объект или ауру этого человека. Связь длится количество месяцев, равное количеству набранных успехов.

Пока связь активна, каинит может потратить пункт крови, чтобы активировать эту способность для одной сцены и воспринимать связанный объект или ауру человека как возвышающийся на

расстоянии столб света. Это позволяет вампиру отслеживать свою жертву на любом расстоянии, делая бросок Восприятие + Выживание (Сложность 6). Каинит может выследить свою добычу, даже если она не оставляет следов. Успешный бросок также позволяет вампиру определить приблизительное расстояние, отделяющее его от добычи.

Вампир может поддерживать только одно соединение за раз. Если образуется новая связь, старая рассеивается.

LotN MET (Среднее Прорицание): Сразу после просмотра ауры субъекта с Восприятием ауры / Чтением души или сразу же после того, как потратит три Ментальных Черты на Прикосновение Духа к объекту, Каинит может сделать Социальный вызов сложностью 9 (повторить проверку Сочувствия), чтобы установить ссылка на этот объект или ауру человека. Ссылка длится на номер месяцев, равных Сочувствию вампира. Пока ссылка активна, Каинит может потратить Пункты Крови, чтобы активировать эту способность на одну сцену или пять минут и воспринимать связанный объект или человека. аура как возвышающийся вдали столб света. Это позволяет вампиру отслеживать свою жертву на любом расстоянии, выполняя статический умственный вызов (повторно протестируйте выживание, сложность 7). Если вызов успешен, каинит также знает приблизительное расстояние между ней и ее целью. Таким образом Каинит может выследить свою добычу, даже если она не оставляет следов.

Вампир может поддерживать только одно соединение за раз. Если образуется новое звено, старое рассеивается.

BNS MET (Прорицание ●●●): Система: сразу после просмотра ауры объекта с помощью Чтения Ауры / Прочтите Душа

или сразу после того, как зададут как минимум 3 вопроса с помощью прикосновения духа к объекту, каинит может потратить 1 пункт крови, чтобы установить связь с этим объектом или аурой человека. Связь длится столько месяцев, сколько Эмпатия вампира.

Пока ссылка активна, Каинит можно потратить пункт крови, чтобы активировать эту способность на одну сцену или пять минут и воспринимает связанный объект или ауру человека как возвышающийся на расстоянии столб света и знает приблизительное расстояние между ним и ее целью. Таким образом Каинит может выследить свою жертву, даже если она не оставляет следов. Вампир может поддерживать только одно соединение за раз. Если образуется новое звено, старое рассеивается. **Сосредоточение [Восприятие]:** расходование пункта крови на активацию способности длится один час вместо пяти минут.

Двухпушечная оттяжка (Стремительность ●●●● ●●)

Каинит превращается в размытое пятно, используя два оружия одновременно, чтобы очистить поле от врагов, как если бы у каждой руки был собственный разум.

Система: Потратить 4 очка крови. В оставшейся части сцены вытаскивание оружия - рефлекторное действие. Кроме того, каждое действие, используемое для атаки, может быть нацелено на двух врагов без дополнительных штрафов. Сделайте один бросок для каждой атаки и примените его против каждого соответствующего врага. Вампир не может перемещаться между атаками. Эту Дисциплину можно использовать с атаками драки или ближнего боя или с каждым действием, но нельзя использовать с оружием, требующим двух рук.

LotN MET (Мастерская Стремительность): Потратьте 4 пункта крови. В оставшейся части сцены рисование оружия делает не требует действий. Вдобавок вампир может совершить два атакующих действия (по одному для каждой руки) во время своего обычного раунда и во время своего первого раунда Стремительности. Эти атаки могут быть нацелены на разных врагов. Каждая из этих атак требует своего собственного вызова и предложения характеристик против отдельной цели, но не влечет за собой штрафов за небрежность или за координацию. Вампир не может предпринимать никаких шагов, нападая с этой силой. Эту Дисциплину можно использовать с Дракой или Атаками ближнего боя или по одной в каждом раунде, но нельзя использовать с оружием, требующим двух рук.

Стремительность и огнестрельное оружие

Вы можете стрелять только так быстро... к счастью, эта скорость чертовски высока. Шесть выстрелов за одну секунду были сделаны не вооруженной человеческой рукой, принадлежащей человеку по имени Джерри Микелек, поэтому нет причин, по которым вампир со скоростью стрельбы не может так быстро стрелять из пистолета. Намного быстрее маловероятно, так как вы ограничены действием огнестрельного оружия. Само ружье может только так быстро переключать действие.

BNS MET (Стремительность Старейшины): Потратьте 3 пункта крови. В оставшейся части сцены быстрой перестрелки делает не требует действий. Вдобавок считается, что вампир обладает достоинством «Двуличие», но может использовать преимущество этого достоинства в течение каждого раунда вместо обычного ограничения один раз за ход. Наконец, один раз за ход Сорочич может совершить два действия атаки (по одному для каждой руки) за один раунд. Это

может быть во время обычного раунда или во время раунда Стремительности, но его можно использовать только в одном раунде каждый ход. Каждая из этих атак требует отдельного вызова против цели. Вампир не может предпринимать никаких шагов, нападая с этой силой. Эту Дисциплину можно использовать с атаками драки или рукопашного боя, или с одной из них, но нельзя использовать с оружием, требующим двух рук.

Роял Флеш (Химерия ••••• •)

Говорят, обманщик никогда не выигрывает, а победитель никогда не обманывает. Это фигня! В такой отчаянной стране, как Запад, всегда найдется лох, желающий попытаться счастья в салунах. Те родственники, чьи боевые навыки не подходят для открытых просторов, занимаются здесь своим ремеслом и обманом. Карточные акулы изобилуют на Диком Западе, и некоторые предприимчивые Равнос стали лучшими из лучших, отточив свои способности до лезвия бритвы.

Система: Сородичи могут потратить 1 пункт крови и 2 очка силы воли, чтобы воздействовать на несколько небольших объектов и обеспечить иллюзорное прикрытие для этих выбранных объектов. Максимальное количество поражаемых объектов - пятьдесят четыре, и Сородичи могут изменять иллюзии на лету, когда цель видит их или взаимодействует с ними, позволяя каждому человеку видеть ту же или другую иллюзию по своей прихоти. Эта способность действует в течение часа или сцены, в зависимости от того, что дольше.

Это позволяет Сородичам или другому человеку, которому помогают Сородичи, гораздо более успешно обмануть. Любые попытки обмануть в азартной игре, когда Сородич использует эту способность, предпринимаются на Сложности 3. Это

применимо только в том случае, если Сородич пожелает этого. Любая попытка обмануть, которую вампир не позволит (например, обман с целью победить его или их союзника), осуществляется на сложности 10.

LotN MET (Мастер Химерии): Сородичи могут потратить 1 пункт крови, чтобы активировать эту иллюзию. Роял Флеш воздействует на ряд мелких объектов и создает иллюзорные укрытия для выбранных объектов. Максимальное количество затронутых объектов - пятьдесят четыре, и Сородич может изменять иллюзии на лету, когда цель видит их или взаимодействует с ними, позволяя каждому человеку нацелены на то, чтобы увидеть ту же иллюзию или другую иллюзию по прихоти. Сородичи должны присутствовать, чтобы использовать эту способность, и эта способность действует в течение часа или сцены, в зависимости от того, что дольше.

Сородич способен успешно обмануть, используя иллюзию, и получает бонус +5 к любым испытаниям, связанным с изменяемой игрой на удачу. Лица, которых Сородич позволяет обмануть, делают это с бонусом +3. Любой, кто хочет обмануть против воли Сородичей, должен потратить Силу Воли, чтобы попытаться это сделать.

BNS MET (Химерия Старейшины): Система: Сородичи могут потратить 1 пункт крови и простое действие, чтобы активировать эту иллюзия. Royal Flush воздействует на ряд мелких объектов и создает иллюзорные укрытия для выбранных объектов. Максимальное количество затронутых объектов - пятьдесят четыре, и Сородич может изменять иллюзии на лету, когда цель просматривает их или взаимодействует с ними, позволяя каждому объекту видеть ту же или другую иллюзию по своей прихоти. Сородичи должны присутствовать, чтобы

использовать эту способность, и эта способность действует в течение часа или сцены, в зависимости от того, что дольше.

Сородичи может успешно обмануть, используя иллюзию, а также получает бонус +3 к любым испытаниям, связанным с изменением азартной игры. Пострадавшие смертные не могут пытаться обмануть или изменить игру. Сверхъестественные существа, которые хотят обмануть, должны сделать вызов Социальная + Сила воли против Социальной + Уловки вампира, чтобы попытаться это сделать. В случае успеха читер может попытаться обмануть, но его проверка будет иметь штраф -5. Сородич может позволить другим обмануть в игре, кроме себя, и эти люди могут делать это без первоначального вызова вампиру и без штрафа -5.

Город призраков (Некромантия Уровень 6)

Для причин, неизвестных Сородичам, слабая завеса между мирами живых и мертвых пронизывает Старый Запад. Мертвые склонны задерживаться. Врожденная природа часто насильственных смертей, проклятых земель, городов-призраков и других сил за пределами царства живых наделила предприимчивого Джованни способностями создавать огромные убежища. Эти убежища действуют так же, как и окопы, в которых души, проходящие в пределах их границ, не могут найти покоя.

Система: Заклинатель тратит 4 пункта крови и 1 постоянную силу воли и приступает к созданию Интеллект + Оккультный бросок (Сложность 7). Ритуал действует в радиусе 3,2 км. При каждом успехе эффект ритуала длится дольше (подробности см. в таблице продолжительности ниже).

Успехи	Время
1 Успех	1 месяц
2 Успеха	6 месяцев
3 Успеха	1 год
4 Успеха	10 лет
5 Успехов	50 лет

Когда человек умирает в пределах действия этого ритуала, его Постоянная Сила Воли сравнивается с успехами, полученными при начальном сотворении. Если Сила Воли ниже, чем успех, формируется Призрак или Спектр. Рейтинг Человечности сравнивается с успехами. Если их рейтинг выше, они становятся Призраком. Если он ниже, они становятся Спектром. Однако заклинатель ритуала может создать только Призраков. Это должно быть решено при первоначальном проведении ритуала.

LotN MET (Мастер Ритуала Некромантии): для проведения этого ритуала требуется целая ночь повторения. Кроме того к ритуальному вызову заклинатель тратит 2 Крови Очки и 1 постоянная сила воли. Ритуал поражает область радиусом 2 мили / 3,2 км и длится количество месяцев, равное количеству ментальных черт, которое заклинатель тратит.

Каждый раз, когда человек умирает в пределах действия этого ритуала, он должен сделать статический вызов Силы Воли. Если она проигрывает вызов, формируется Спектром. На связи она становится Призраком. Однако заклинатель ритуала может создать только Призраков. Это должно быть решено при первоначальном применении.

BNS MET (Ритуал Некромантии ●●●●●):

Ритуал действует в радиусе 3,2 км. и длится количество месяцев равно количеству очков крови, которые вампир тратит при проведении этого ритуала.

Каждый раз, когда человек умирает в пределах действия этого ритуала, он становится NPC-призраком.

Благословение повешенного (Обеих ●●●)

Даже среди негодяев и преступников на Западе, в редких случаях, найдутся души, которые попытаются и исправить ошибки несправедливо осужденных. Салюбри чрезвычайно мало в мире, но граница стала идеальным местом для укрытия, поскольку немногие Колдуны готовы преследовать их на незаконных территориях. Поскольку пограничное правосудие часто бывает столь же коррумпированным, сколь и быстрым, некоторые приспособили свои дары исцеления, чтобы отразить зов смерти, достаточно долго, чтобы дать жертве вторую жизнь. Или, по крайней мере, ранний старт, когда их агрессоры осознают, что пограничное правосудие не было таким окончательным, как они предполагали.

Система: Сородич может потратить 2 пункта крови и сделать бросок Обаяние + Медицина (Сложность 7). Сородич выбирает одно существо или человека с уровнем здоровья Искалечен или ниже. За каждый успешный бросок цель может получить бонус +1 кубик к следующему броску на Поглощение. Этот бонус сохраняется либо для сцены, либо до тех пор, пока уровень здоровья существа не восстановится до Синяки, в зависимости от того, что произойдет раньше. Побочный эффект заключается в том, что урон, который обычно убивает смертное существо или человека, по-видимому, делает именно это. Все мирские попытки определить, жива или мертва цель, делают ее безжизненной.

LotN MET (Средний Обеих): Сородич может потратить 2 пункта крови и бросить социальный вызов (повторно протестировать Лекарство) против любого желающего животного или человека в пределах их линия обзора находится на уровне раненого здоровья или ниже. За каждую социальную черту, которую затем тратит вампир, цель получает одну стойкую физическую черту. Кроме того, цель игнорирует штрафы за ранения. Этот бонус сохраняется либо для сцены, либо до тех пор, пока уровень здоровья существа не восстановится как минимум до «Синяков», в зависимости от того, что произойдет раньше. Побочный эффект заключается в том, что урон, который обычно убивает смертное существо или человека, по-видимому, делает именно это. Все мирские попытки определить, жива или мертва цель, делают ее безжизненной.

BNS MET (Обеих ●●●): Система: Сородич может потратить 2 пункта крови и использовать стандартное действие для нацеливания на желающее животное или человека в зоне их видимости с недееспособным здоровьем. Цель не теряет своего простого действия и игнорирует штрафы за ранение. Цель этой Дисциплины также получает бонус +1 к своим пулам тестов защиты на основе уклонения и выживания. Этот бонус сохраняется либо для сцены, либо до тех пор, пока уровень здоровья существа не станет здоровым, в зависимости от того, что произойдет раньше. Побочный эффект - это повреждение, которое обычно убивают смертное существо или человек, кажется, делает именно это. Все мирские попытки определить, жива или мертва цель, делают ее безжизненной.

Фокус [Сообразительность]: Цель этой Дисциплины получает +3 бонуса к их навыкам уклонения и выживания пулы тестов защиты вместо +1.

Безымянный стрелок (Затемнение ••••• •)

Поскольку первые европейские поселенцы основали деревни и города на границе, рассказы о таинственных незнакомцах, стрелках и преступниках, оставивших неизгладимый след, когда они навсегда или навсегда пришли в город, стали легендой. И, как и во всех великих легендах, после того, как их спросят о них, подробности этих людей становятся странно неясными в умах тех, кто с ними сталкивался.

Система: эта сила всегда присутствует у некоторых степеней, если Каинит не пожелает иначе. Смертные не могут вспомнить какие-либо подробности о Каините, даже если у них есть Эйдетическая заслуга памяти, а другие сверхъестественные существа должны успешно пройти проверку Восприятие + Осведомленность (сложность 8, чтобы вспомнить что-либо конкретное и нужно как минимум 3 успеха, чтобы описать ее во всех подробностях.)

Каинит также может потратить одно очко Силы Воли для усиления этой силы на одну сцену. Любое действие, которое она предпримет во время этой сцены, полностью исчезнет из памяти через десять дней за вычетом рейтинга скрытности Каинита, в том числе из памяти любого, кто слышал эту историю из вторых рук. Это может быть оправдано множеством способов свидетелями, например, явное убийство запоминается как загадочное исчезновение. Это влияет на смертных иначе, чем на сверхъестественные существа и других Сородичей.

Смертные и сверхъестественные личности с Постоянной Силой Воли, равной Манипуляции Каинита + Оккультизм (максимум 9), могут смягчить эффекты этой усиленной силы. Смертные начнут

вспоминать истинные события через количество дней, равное 5-кратному рейтингу скрытности Каинита, в то время как сверхъестественные существа и Сородичи просто не затронуты в первую очередь.

Эффекты, которые позволяют кому-то читать или обнаруживать воспоминания, смогут определить изменение как грубое, но длительное изменение.

LotN MET (Мастер Затемнения): Когда Каинит выбирает, у них может быть эта мощная активна. Смертные не могут вспомнить какие-либо подробности о Каините, даже если они обладают Эйдетической Памятью. Пострадавшие будут помнить, что кто-то был там и выполнял действия, которые совершил Каинит, но они не смогут вспомнить какие-либо подробности о самой Каините. Каинит может потратить 1 пункт крови и выполнить статическое мысленное испытание (сложность 9, скрытность повторного испытания), чтобы расширить эти эффекты, чтобы смертные также забыли его действия в этой сцене - на других сверхъестественных существ это не влияет. Любое действие, которое она совершит во время сцены, полностью исчезнет из памяти через десять дней минус рейтинг скрытности Каинита, в том числе от памяти любого, кто слышал сказку из вторых рук. Это будет оправдано теми, на кого повлияло множество способов, например, открытое убийство запомнится как загадочное исчезновение.

Сверхъестественные существа, которые хотят видеть сквозь использование этой способности может потратить Силу Воли и сделать Ментальный вызов (повторная проверка Осведомленности) против Каинита (повторная проверка Скрытности), чтобы ясно вспомнить человека. Эффекты, которые позволяют кому-то читать или обнаруживать воспоминания, смогут

определить изменение как грубый, но длительный эффект. BNS MET (Elder Obfuscate): всякий раз, когда каинит выбирает, он может активировать эту способность. Он функционирует в точности как Достоинство Загадочность. Кроме того, Сородич может потратить 1 пункт крови, чтобы действие этой способности распространялось на людей, которые знают ее лично. Сверхъестественные индивиды, которые знают вампира лично, могут потратить Силу Воли и сделать испытание Ментал + Сила воли против Ментального + Скрытность вампира, чтобы избежать эффектов этой силы. Эффекты, которые позволяют кому-то читать или обнаруживать воспоминания, смогут определить изменение как грубое, но длительное изменение.

Теневой скакун (Власть над Тенью ••••• •)

Сказки о темных всадниках, несущих смерть и разрушение вслед за ними на кошмарных конях, сделанных из самой ночи, уже давно пропитаны рассказы о пограничных кострах и заставили многих утомленных поселенцев прыгнуть в собственную тень после захода солнца. Каиниты запада знают, что расстояние - их враг, и способность преодолевать его как можно быстрее - один из лучших способов гарантировать выживание. Несколько Ласомбра из стаи из Нью-Мексико и территорий Калифорнии приспособили свой врожденный контроль над тьмой ужасающим образом для удовлетворения этой уникальной потребности.

Система: Сородич тратит 1 пункт крови и выполняет бросок Обаяние + Оккультизм (Сложность 7). В случае успеха пользователь вызывает к жизни лошадь из тени. Теневой скакун имеет характеристики Большой лошади, но всегда под действием Темного Аватара. Это существова только для

вампира и может нести их вместе с любым весом на максимальной скорости, не уставая. Существо также имеет способность прыгать сквозь тени с помощью Шаг в тень. Конь доживает до восхода солнца.

LotN MET (Мастер Власти над Тенью): Сородич тратит 1 пункт крови и совершает статический социальный вызов, повторно тестируя оккультизм. В случае успеха пользователь вызывает к жизни лошадь из тени. Теневой скакун имеет характеристики Большой лошади, но всегда под действием Темного Аватара. Это важно только для вампира и может нести их и любой вес на максимальной скорости, не уставая. Существо также имеет способность прыгать сквозь тени с помощью Шаг в тень. Конь доживает до восхода солнца.

BNS MET (Власть над Тенью Старейшины): Сородичи тратит 1 пункт крови и вызывает к жизни лошадь из тени. Теневой скакун имеет характеристики Большой лошади, но всегда под действием Темного Аватара. Он существова только для вампира, и он может нести их вместе с любым весом на максимальной скорости, не уставая. Существо также имеет способность прыгать сквозь тени с помощью Шаг в тень. Конь доживает до восхода солнца.

Легендарный законник (Присутствие ••••• •)

Несмотря на все сказки о зле, жадности и разрушениях, которые существуют на границе, есть те редкие люди, которые выделяются, как сияющие маяки справедливости, одержимые сохранением баланса между добром и злом, жадностью и щедростью, законом и хаосом. Немногие из практикующих эту силу сами являются «хорошими»; Однако зачастую они - единственное, что поддерживает мир среди частых столкновений на границе. Они обеспечивают необходимую устойчивость неустойчивой земле.

Система: Каинит может потратить 1 пункт крови и 1 очко силы воли, чтобы расширить эффекты Величия, сосредоточенные на их основном месте работы или бизнеса, а не на себе. Для Сородичей Князя это был бы их центр власти в офисе или в Элизиуме. Для пограничного шерифа это будет офис шерифа или тюрьма. Лица, которые входят в это местоположение должны относиться ко всем другим лицам в этом месте так, как если бы у них было активное Величие, независимо от того, легендарного законника присутствует или нет.

Любые броски на Храбрость, сделанные для игнорирования этого эффекта, производятся с использованием Обяния + Запугивания вампира, который применил Легендарного Законника на локации. Если Сородич, использовавший Легендарного Законника, выполняет какое-либо действие, которое нарушит их Величие, находясь в локации, Легендарный Законник также заканчивается.

Дальность действия этого эффекта составляет 5 метров на точку присутствия, которую имеет Сородич во время использования. Длится 1 месяц на каждую точку Присутствия, прежде чем она исчезнет.

LotN MET (Мастер Присутствия) и BNS MET (Присутствие Старейшины): Каинит может потратить 1 пункт крови и 1 очко силы воли, чтобы продлить эффекты Величия, сосредоточенные на их основном месте работы или бизнеса, а не на них самих. Для Сородичей Князя это был бы их центр власти в офисе или в Элизиуме. Для приграничного шерифа это будет офис шерифа или тюрьма. Лица, которые входят в это место, должны относиться ко всем остальным в локации так, как будто у них есть Величие, вне зависимости от того, присутствует ли пользователь Легендарного Законника.

Дальность действия этого эффекта составляет 5 метров на каждый уровень Присутствия, который есть у Сородичей во время использования. Легендарный Законник длится 1 месяц за уровень Присутствия до рассеивания. Попытки сломать или игнорировать эффекты Легендарного Законника делаются так, как будто персонаж пытается сломать Величие вампира, использовавшего Легендарного Законника на локации.

Если Сородич, использовавший Легендарного Законника, выполняет какое-либо действие, которое нарушит их Величие, находясь в локации, Легендарный Законник также заканчивается.

Форма горного льва (Превращение)

Гангрелы запада адаптировались, даже изменились. Некоторые сбросили шкуру своих более традиционных европейских Сородичей-волков и приспособились к более кошачьим убеждениям. Изменения, которые происходят с этой формой, часто больше подходят для пустынной среды Дикого Запада. Но некоторые ученые-каиниты полагают, что это изменение также влияет на умы и настроения тех, кто принимает эту форму.

Система: Эта способность действует так же, как и Облик Зверя, но вместо волка трансформируется Сородича в горного льва. Вампир в форме горного льва получает усиленный урон Силе +1 зубами и когтями и может использовать любую Дисциплину, которой он обладает, кроме Некромантии, Змеи, Тауматургии или Изменчивости. Сородич может бегать с удвоенной скоростью, а также снижает сложность всех попыток слежения на 2.

LotN MET (Среднее Превращение): Эта способность действует так же, как и Образ Зверя, но вместо этого волка, Сородич

превращается в горного льва. Вампир в форме горного льва получает умственные черты Внимательность и Наблюдательность, а также эффекты Диких когтей и улучшенную скорость бега.

BNS MET (••••): Эта мощност функционирует идентично в Облик Зверя, но боевой формой Сородичей по умолчанию является горный лев, а не волк. Фокус [Сообразительность]: действует аналогично фокусу Формы Зверя сообразительности, за исключением того, что вампир может применить один из перечисленных альтернативных шаблонов бонусов к своему горному льву вместо стандартных бонусов. Эти шаблоны просто делают особого горного льва более уникальным.

Рука мертвеца (Шаманство ••••• •)

Некоторые говорят, что легенда о смерти Джеймса Батлера Хикока (более известного как «Дикий Билл» Хикока) состоит в том, что он был убит выстрелом в спину. Этой историей смертные оправдывают то, что на самом деле произошло 1 августа 1876 года. Хикок может действительно был ранен в спину, но, если слухи верны, он уже давно покинул мир смертных много лет назад. Так или иначе, власть, казалось бы, вступившая в силу той ночью, на долгие годы повлияла на сказки о Диком Западе.

Система: Игрок тратит 4 очка Силы Воли, чтобы объединить ваш дух с объектом, или, альтернативно, потратит одно постоянное очко Силы Воли, чтобы использовать силу повторно. Пока вампир держит объект, он может действовать как обычно, но с запасом кубиков не выше вашего рейтинга дороги. Однако, как только он отпускает или когда его физическое тело убито, душа вампира немедленно переходит к объекту, и он теряет всякое сознание, оставляя свое тело функционально мертвым, хотя вампир

может оставаться в объекте неопределенное время.

Когда другой человек или животное прикасаются к объекту, вампир осознает свою душу и собирает всю доступную информацию, набрав 5 успехов в Прочтении души (Прорицание ••).

Находясь в объекте, душа вампира остается уязвимой. непригоден для большинства вампирских изгнаний и все еще страдает от воздействия истинной веры и огня. Обычно он может восстанавливать Силу Воли в начале каждой ночи. Однако объект не может впитывать повреждения и не более прочен, чем был до того, как был одержим вампиром. Если объект уничтожен, вампир получает рейтинг дороги (сложность 9). В случае неудачи его душа попадает в астральный план и навсегда теряется. Если это удастся, душа вампира вместо этого переходит к следующему ближайшему объекту.

Когда другой человек касается объекта, вампир может вытеснить его душу и заселить тело.

Чтобы овладеть человеком, вампир должен провести оспариваемый бросок Силы Воли против намеченной цели. кто прикасается к объекту (в случае касания объекта несколькими людьми). Сложность этого состязания составляет 7 для каждой группы, и вампир должен потратить одно очко Силы Воли на каждую попытку (два, если цель также является вампиром).

Когда Сила Воли цели достигает 0, ею можно овладеть. Однако, если Сила Воли вампира сначала достигает 0, его душа навсегда уничтожается. Обладая телом цели, если целью является вампир, они могут использовать все свои силы, которые они знают, независимо от того, знает ли их новый хозяин или нет. Пользователь может использовать пул крови своего хозяина по

мере необходимости для своих дисциплин. Эффективное Поколение хозяина меняется на вампира, вступившего во владение, если Поколение хозяина выше, чем Поколение захватчика. Пользователь этой способности принимает физические атрибуты своего нового хозяина, а также его внешний вид, но сохраняет остальные свои социальные и ментальные атрибуты. Захватчик не получает ни талантов, ни навыков, ни знаний хозяина. Кроме того, захватчик сохраняет свои клановые дисциплины и клановую слабость, Сородичи, населяя тело смертного, могут приводить в действие свои Дисциплины по мере необходимости, если у них есть необходимое витэ в своем новом сосуде. Дисциплины, не требующие витэ, действуют как обычно. Присутствие Сородичей также приносит пользу сосуду, когда сосуду причинен физический или моральный вред. Сила Воли и Поколение учитываются, когда сосуд является предметом способностей Доминирования или Присутствия или любого другого случая, когда они будут важны для успеха или неудачи силы. Дух Сородичей усиливает сосуд, чтобы они могли поглощать смертельный урон, выступая в качестве хозяина для Сородичей, при этом используется только рейтинг выносливости сосуда (пассивные бонусы к поглощению стойкости не могут помочь сосуду).

Обитая смертное войско, вампир должен делать бросок на рейтинг дороги каждый рассвет (сложность 7). Провал делает вампира неспособным подняться в течение дня, а провал означает, что вампир фактически впадает в оцепенение, а хозяин восстанавливает контроль до пробуждения вампира (продолжительность зависит от текущего рейтинга дороги). Успех позволяет вампиру нормально функционировать.

LotN MET (Мастер Шаманства): Аримейн и Шаманство не были адаптированы для MET.

BNS MET (Шаманство Старейшины): Аримейн и Шаманство не были адаптированы для MET.

Разыскивается: мертвый или живой (Тауматургия 2 Уровень)

На западе нет ничего хуже, чем на тебя охотятся. Тремеры, преследующих врагов через границу, к счастью, сейчас немного. Но те, кто покинули святыню своих часовен, пугающе эффективны благодаря использованию этой силы, которая делает побег бесполезным вариантом, который лишь отсрочит неизбежное.

Система: Этот ритуал выполняется путем посыпания небольшого количества витэ на разыскиваемом плакате с точным изображением целевого человека.

Любой, кто посмотрит на плакат, получит сложность любого броска на Восприятие, чтобы заметить цель, уменьшилась на 1 для следующего три ночи, и уметь прекрасно вспомнить каждую деталь любой короткой встречи с целью, вплоть до последнего слова, которое они сказали, как если бы они имели заслугу эйдетической памяти. Более длительные встречи или разговоры запоминаются, но вспоминаются гораздо менее отчетливо.

LotN MET (Базовый ритуал Тауматургии): Этот ритуал выполняется путем посыпания небольшого количества витэ на разыскиваемом плакате с точным изображением целевого человека.

Любой, кто посмотрит на плакат, получит бонус +3. к любому вызову, основанному на восприятии, чтобы заметить цель на следующие три ночи, и уметь прекрасно вспомнить каждую деталь любой короткой встречи с целью, вплоть до последнего слова, которое они произнесли, как если бы у них было Достоинство: Эйдетическая память. Более длительные встречи или

разговоры запоминаются, но вспоминаются гораздо менее отчетливо.

BNS MET (Ритуал Тауматургии ••): Этот ритуал выполняется путем посыпания небольшого количества витэ на разыскиваемом плакате, изображающем точное изображение целевого человека. Смертные, увидевшие плакат, заметят и узнают цель, если они встретят их в течение следующих трех ночей. Кроме того, они смогут отлично вспомнить важные детали любой краткой встречи с целью.

Более длительные встречи или разговоры запоминаются, но вспоминаются гораздо менее отчетливо.

Кости Лжеца (Тауматургия / Колдовство Сетитов 3 Уровень)

Самый простой способ начать драку в баре - поймать кого-нибудь на лжи; друг против друга, мужчина против женщины, шериф против шерифа... Никто не терпит лжецов на границе. Все, что нужно для того, чтобы устроить такую ловушку, - это пара простых кубиков и немного дешевого виски. Многие Тремеры просто сидели сложа руки и наблюдали за последующим хаосом.

Система: Сородич выпивает кубики в виски смешанные с витэ на 1 пункт крови перед выполнением ритуала. По завершении кубики заставляют любого, кто их бросает, навязчиво лгать обо всем. Этому эффекту можно противостоять, сделав бросок Самоконтроля (Сложность 4 + количество успехов, набранных в ритуале) при первом взятии кубиков.

Кости остаются мощными на три ночи и на одну сцену при использовании, после чего магия в кубиках рассеивается.

LotN MET (Средняя Тауматургия / Колдовство Сетитов): Сородич замачивает кости в смешанном виски их витэ на 1 пункт крови перед выполнением ритуала. Эти

кости проводят ритуал в течение трех ночей и заставляют первого бросившего их навязчиво лгать обо всем до конца сцены. Этому эффекту можно противостоять, потратив Силу Воли и сделав Ментальный вызов заклинателю при первом подборе кубика.

BNS MET (Ритуал Тауматургии ••): Сородичи перед выполнением ритуала пропитывают кости виски, смешанным с их витэ на 1 пункт крови. Эти кости проводят ритуал в течение трех ночей и заставляют первого бросившего их навязчиво лгать обо всем до конца сцены. Сверхъестественные существа могут попытаться противостоять этому влиянию, сделав испытание Ментал + Сила воли против Ментального + Оккультизма заклинателя при первом взятии кубиков.

Малый теневой скакун (Анимализм ••, Неприятие •••••)

Стоимость опыта: 21

Система: Сородич тратит 1 пункт крови и выполняет бросок Обаяние + Оккультизм (Сложность 7). В случае успеха пользователь вызывает к жизни лошадь из тени. Теневой скакун имеет характеристики Большой лошади, но всегда под действием Темного Аватара. Он существует только для вампира, и он может нести их и любой груз на максимальной скорости, не уставая. Конь доживает до восхода солнца.

LotN MET (Развитая Власть над Тенью, Базовый Анимализм): Сородич тратит 1 пункт крови и выполняет статическое социальное испытание, повторно тестируя оккультизм. В случае успеха пользователь вызывает к жизни лошадь из тени. Теневой скакун имеет характеристики Большой лошади, но всегда под действием Темного Аватара. Он существует только для вампира и может нести их и любой вес, который они могут нести на максимальной

скорости, не уставая. Конь доживает до восхода солнца. Малый теневой скакун стоит 6 очков опыта.

BNS MET (Требования к технике: Власть над Тенью •••• и Анимализм ••): Сородич тратит 1 пункт крови и вызывает к жизни лошадь из тени. Теневой скакун имеет характеристики Большой лошади, но всегда под действием Темного Аватара. Это важно только для вампира, и он может нести их и любой груз, который они могут нести, на максимальной скорости, не получая усталости. Конь доживает до восхода солнца.

Стержень гремучей змеи (Анимализм ••, Серпентис •••)

Стоимость опыта: 15

Хотя на западе Последователей Темного Бога немного, есть много змей. Чтобы приспособиться к враждебной среде и при необходимости всегда иметь под рукой оружие, Сетиты начали использовать местных змей со смертельной эффективностью. Эти инструменты часто дарят потенциальным жертвам в качестве подарка, чтобы убить их в ничего не подозревающий момент.

Система: Игрок тратит 2 очка крови и сделайте бросок Обаяние + Знание животных (Сложность 7). В случае успеха пользователь вызывает ближайшего змея, который может по команде трансформироваться в дубину или копье. В то время как в форме оружия змей имеет те же характеристики, что и оружие пользователя. Выбор между дубинка или копье. Каждый раз, когда оружие поражает кого-то, владелец может рефлекторно потратить 1 пункт крови, чтобы отравить цель. Цель должна сделать бросок на впитывание, чтобы противостоять эффектам яда (Сложность 7). Если цель терпит неудачу, она получает 1 смертельный урон

не поглощаемого уровня здоровья за ход в течение 4 ходов.

Если змею оставить в животной форме, она также может доставить этот яд через стандарт атаки укусом для ядовитой змеи, за исключением того, что укус змеи наносит усугубленный урон вместо смертельного. Яд не влияет на нежить. Змея может доставлять яд только один раз в день.

Те, кто смотрят на змея, находясь в его оружейная форма через Прорицание потенциально может увидеть объект как волшебное животное, если им это удастся на их броске (Восприятие ауры / Прочитать душу). Эта сила длится одну ночь.

LotN MET (Базовый Анимализм, Средний Серпентис): Игрок тратит 2 очка крови и выполняет социальное испытание (сложность 8, повторно протестируйте Знание животных). В случае успеха пользователь призывает ближайшего змея, который может превратиться в дубину или копье по команде до конца ночи. Находясь в форме оружия, змей имеет характеристики дубинки или копья.

Когда оружие, обращенное змеей, успешно попадает и наносит урон цель, владелец может нанести второй физический вызов (повторное тестирование легкой атлетики) раненому (повторное тестирование выживания), чтобы ввести ему ядовитый яд. В случае успеха яд наносит 1 уровень здоровья смертельного урона (который нельзя отменить) каждый ход в течение 4 ходов. Яд не действует на нежить, вредит только живым. Дополнительные доставки этого яда не складываются аффекты или урон от яда.

Находясь в животной форме, змей может использовать стандартный укус. атака (физическое испытание, повторное тестирование легкой атлетики), раздача одно повреждение при отягчающих

обстоятельствах. Кроме того, змея может по своему выбору доставлять такой же мощный яд, как если бы она была в форме дубинки или копья. В форме змеи он может доставлять яд только один раз в день.

Силы прорицания, такие как Восприятие ауры / Прочитать душу, могут потенциально видеть объект как волшебное животное с соответствующими проблемами. Жезл гремучей мыши стоит 7 очков опыта.

BNS MET (Требования к технике: Анимализм •• и Серпентис •••): Игрок тратит 2 очка крови на вызвать ближайшего змея, который может превращаться в дубину или копье по команде до конца ночи. Находясь в форме оружия, змей имеет характеристики дубинки или копья. Когда оружие, обращенное змеей, успешно поражает и наносит урон цели, владелец может выбрать, чтобы удар также вводил в нее ядовитую веном. Это токсин с рейтингом мужественности 15.эры этого яда не куча.

Находясь в животной форме, змей может использовать стандартную атаку укусом (Физическая + Атлетика), нанося одно усиленное повреждение. Кроме того, змея может также доставлять тот же самый мощный яд, что и в форме дубины или копья. В форме змеи он может доставлять яд только один раз в день.

Силы прорицания, такие как Восприятие ауры / Чтение души, потенциально могут воспринимайте объект как волшебное животное с соответствующими проблемами.

Чупакабра-слуга (Анимализм •••, Изменчивость •••)

Стоимость опыта: 18

Легенды об уродливых существах, которые питаются домашним скотом, проникли в историю. на протяжении многих лет рассказывали сказки к югу от

американской границы и стали легендой. Предприимчивые Цимисхи нашли способ стать легкими слугами на этой заброшенной земле вдали от их прародины. Хотя чупакабра не так эффективна, как шляхта, ее производить быстрее, а ресурсы для их создания многочисленны.

Система: Сородичи могут использовать это приложение Изменчивости, чтобы превратить собаку, волка или маленького медведя в легендарную чупакабру. Сородич делает расширенный бросок Интеллект + Ремесло тела (Сложность 7), требуя в общей сложности 15 успехов. Каждый

Сделанный бросок занимает 8 часов за ночь и стоит 1 пункт крови, поскольку Сородичи формируют и изменяют плоть существа, превращая его в идеального монстра.

Выбери свое приключение:

- Трансформация Чупакабра дает зверю дополнительный +2 к каждому Физическому Атрибуту, максимум 5. Атаки укусом и когтями существа наносят Силе +2 смертельного урона, а Чупакабра также получает 2 дополнительных ОК уровня здоровья и 1 рейтинг брони.
- Преобразование Чупакабра дает зверю 5 точек в физических атрибутах, которые должны быть распределены по усмотрению вампира, не более 2 точек в любом атрибуте. Атаки укусом и когтями существа наносят смертельный урон Силе +2 и Чупакабра также получает 2 дополнительных нормальных уровня здоровья и 1 рейтинг брони.

Зверь долго не протянет ухудшается, доживая только 1 месяц в соответствии с рейтингом Изменчивости, который был у создателя на момент его создания. Ходят слухи о практикующем Изменчивость

достаточно умелые, чтобы поддерживать жизнь существ на долгие годы.

LotN MET (Средний Анимализм, Средняя Изменчивость): Потратьте одно очко крови и совершите физическое испытание (сложность 9, повторно протестируйте Ремесла: Body Crafts). Успех использует Изменчивость, чтобы превратить адога, волка или маленький медведь в легендарны Чупакабра. Эта чупакабра умирает через месяц за каждую дополнительную физическую черту, которую тратит вампир, вплоть до пяти. Каждую ночь, когда они просыпаются, Сородичи должны тратить одно очко крови, чтобы накормить чупакабру.

Трансформация чупакабры дает зверю Свирепость x2 и Скорость x2, а также два дополнительных уровня Здорового здоровья. Вдобавок естественное оружие существа наносит дополнительный урон. Чупакабра Спаситель стоит 8 очков опыта, чтобы изучить.

BNS MET (Требования к технике: Анимализм ••• и Изменчивость •••): Потратьте одно очко крови на использование Превосходство превратить собаку, волка или маленького медведя в легендарную чупакабру. Чупакабра создается как слуга 2-го уровня со специальностями дисциплины Могущество и Защитник. Кроме того, при создании назначьте существу одно из преимуществ, перечисленных в разделе Достоинства на стр. 114, за исключением Кислотного плевка. Эта чупакабра умирает после одной ночи существования плюс один месяц за каждый дополнительный пункт крови, который вампир тратит, вплоть до пяти.

Сородичи могут иметь только одну Чупакабру или количество Чупакабр, равное их уровню Слуг (в зависимости от того, что больше), в любой момент времени.

Чупакабра не засчитывается в их общее количество слуг.

Челюсти карточной акулы (Прорицание •, Стремительность •)

Стоимость опыта: 6

На западе существуют всевозможные негодяи, и даже самые прилично цивилизованные джентльмены знают пару уловок, чтобы выманить деньги у ничего не подозревающего ковбоя. Этотсила была причиной многих драок в баре на границе и является любимым подарком более чем одного тореадора, который предпочитает карточный или крэпский стол суровым гонкам на открытом воздухе.

Внимание Каинита к деталям и его ловкие руки затрудняют ее победу в азартных играх, даже когда уловки замены невозможны.

Система: Сложность любых проверок на чит в азартных играх, таких как игра в кости лжеца или покер, уменьшается на 2, если каинит может использовать физические манипуляции с оборудованием, задействованным в игре, или умственные уловки, такие как подсчет карт или другой вероятностный анализ. Сложность уменьшается на 3, если вампир может использовать и то, и другое.

Эта способность всегда активна после покупки.

LotN MET (Базовое Прорицание, Базовая Стремительность): В Каинит получает +3 бонус за испытания на мошенничество в азартных играх, таких как кости лжеца или покер. Эта способность всегда активна после покупки. «Челюсти карточной акулы» стоит 3 очка опыта для изучения.

BNS MET (Требования к технике: Прорицание • и Стремительность •): Каинит получает +3 бонус за испытания на

мошенничество в азартных играх, таких как кости лжеца или покер. Эта способность всегда активна после покупки.

Роял Флеш (Прорицание •, Химерия ••••)

Стоимость опыта: 15

Система: Сородичи могут потратить 1 пункт крови и 2 очка силы воли, чтобы воздействовать на несколько небольших объектов и обеспечить иллюзорное прикрытие для этих выбранных объектов. Максимальное количество затронутых объектов - 54. Сородич может изменять иллюзии на лету, когда цель просматривает их или взаимодействует с ними, и может позволить каждому человеку увидеть ту же или другую иллюзию по своему желанию. Эта способность действует в течение часа или сцены, в зависимости от того, что дольше.

Это позволяет Сородичу или другому человеку, если Сородич просто помогает другому, чтобы обмануть гораздо более успешно. Любые попытки обмануть в азартной игре, когда Сородич использует эту способность, выполняются на Сложности 3. Это применимо только в том случае, если этого хочет Сородич. Любые попытки обмана, запрещенные вампиром (например, обман чтобы победить их или их союзника) выполняется на сложности 10.

LotN MET (Базовое Прорицание, Средняя Химерия): Сородичи могут потратить 1 пункт крови, чтобы активизировать эту иллюзия и 1 социальная черта для каждого человека, нацеленного на эту иллюзию. Роял Флеш воздействует на ряд мелких объектов и создает иллюзорные укрытия для выбранных объектов. Максимальное количество затронутых объектов составляет 54. Сородич может изменять иллюзии на лету, когда цель наблюдает за ними или взаимодействует с ними, и он может

позволить каждому объекту видеть ту же самую иллюзию или другую иллюзию по своей прихоти. Сородичи должны присутствовать, чтобы использовать эту способность, и эта способность действует в течение часа или сцены, в зависимости от того, что дольше.

Сородич может успешно обмануть, используя иллюзию, а также получает бонус +3 к любым испытаниям, связанным с изменением азартной игры. Лица, которых Сородич позволяет обмануть, делают это с бонусом +1. Любой, кто хочет обмануть против воли Сородичей, должен потратить Силу Воли, чтобы попытаться это сделать. Роял Флеш стоит 6 очков опыта.

BNS MET (Требования к технике: Прорицание • и Химерия ••••): Сородичи могут потратить 1 пункт крови и свое стандартное действие, чтобы активировать эту иллюзию. Royal Flush воздействует на ряд небольших объектов и создает иллюзорные прикрытия для выбранных объектов. Максимальное количество затронутых объектов - 54, и Сородич может изменять иллюзии на лету, когда цель просматривает их или взаимодействует с ними, и он может позволить каждому человеку увидеть ту же или другую иллюзию по своей прихоти. Сородичи должны присутствовать, чтобы использовать эту способность, и эта способность действует в течение часа или сцены, в зависимости от того, что дольше.

Сородич может успешно обмануть, используя иллюзию, а также получает +1 бонус к любым испытаниям связанные с изменением азартной игры. Пострадавшие смертные не могут пытаться обмануть или изменить игру. Сверхъестественные существа, которые хотят обмануть, должны сделать вызов Социальная + Сила воли против Социальной + Уловки вампира, чтобы попытаться это сделать. В случае

успеха читер может попытаться обмануть, но его тест получает штраф -3. Сородич может позволить другим обмануть в игре, кроме себя, и эти люди могут делать это без первоначального вызова вампиру и без штрафа -3.

Золотая лихорадка (Прорицание •, Безумие ••••)

Стоимость опыта: 21

Жадность человека не знает границ. Безумие, связанное с погоней за богатством, никогда не кончится. Однако ничто с течением времени не сводит человека с ума так, как погоня за золотом. Начиная с великого Фароса и на протяжении веков, пока есть золото, есть люди, которые лгут, обманывают и убивают, чтобы завладеть им. Иногда им просто нужно немного подтолкнуть. Из-за незаконной природы запада несколько предприимчивых каинитов помогли своим устойчивым источникам пищи массово выступать в поисках драгоценного металла, как ягнята на заклятие.

Система: Сородич выбирает цель, чтобы пострадать от эффекта нового расстройства: золотой лихорадки. Сородич должен быть в пределах 3 метров или физически контактировать с целью, чтобы воздействовать на нее этой силой. Сородич тратит 1 пункт крови и делает бросок Манипуляции + Сочувствие (Сложность 7). Этот Человек с золотой лихорадкой должен делать бросок на Самоконтроль (Сложность 3) один раз в день, когда он просыпается, чтобы сопротивляться попыткам получить золото любыми способами. Каждый раз, когда человеку удастся не подчиниться желанию получить золото, сложность следующей проверки увеличивается на 1.

Золотая лихорадка

Люди с золотой лихорадкой становятся одержимы темой золота и его добычей как одной из форм повышения благосостояния. Это становится всепоглощающим усилием, если его не остановить, поскольку человек постепенно становится антиобщественным и подозрительным по отношению к другим из-за страха перед теми, кто его окружает, пытаясь забрать свое законное право на любое золото. Их одержимость золотом настолько велика, что они получают бонус +1 кубик, чтобы заметить золото или что-нибудь, что можно принять за золото, например, золото дураков.

LotN MET: Золотая лихорадка - это навязчивое / компульсивное расстройство, направленное на получение золота.

BNS MET: Золотая лихорадка - это одержимость, в которой в качестве спускового механизма используется золото. Пока персонаж находится под властью Дисциплины Золотой лихорадки, у него всегда есть 1 черта психического расстройства в этом психическом расстройстве. Сброс черт психического расстройства персонажа ставит их на 1, а не на 0 в этом психическом расстройстве.

Психология остается у цели в течение количества месяцев, равного количеству набранных успехов.

Успехи	Результат
1 Успех	Один День
2 Успеха	Одна Неделя
3 Успеха	Один Месяц
4 Успеха	Один Год
5 Успехов	Десять Лет

LotN MET (Базовое Прорицание, Среднее Помешательство): Сородич выбирает цель, на которую будет распространяться новое психическое

расстройство: золотая лихорадка. Сородич должен быть в пределах 6 шагов или физически контактировать с целью, чтобы воздействовать на нее этой силой. Сородич тратит 1 пункт крови и делает обещание бросить вызов своей цели (повторить испытание Сочувствие). Это Психологическое расстройство остается с целью в течение одного месяца плюс один месяц за каждую дополнительную потраченную социальную черту, до пяти (максимальная продолжительность - шесть месяцев). Золотая лихорадка стоит 9 очков опыта.

BNS MET (Требования к технике: Прорицание • и Помешательство •••): Сородич выбирает цель, на которую накладываются эффекты нового психического расстройства: золотая лихорадка. Сородич должен иметь Взгляд и Сосредоточенность на цели. Потратьте 1 пункт крови и сделайте противодействующий вызов Dementation против своей цели. Этот Сумасшествие остается с целью в течение одного месяца или количества месяцев, равных навыку эмпатии вампира, в зависимости от того, что больше.

Непоколебимый взгляд вниз (Доминирование •, Присутствие ••)

Стоимость опыта: 9

Перестрелки в полдень часто представляют собой сказки, которые романтизируются авторами и поэтами, потому что рассказы на закате часто бывают слишком жестокими и слишком быстрыми, чтобы сделать что-то меньшее, чем леденящая кровь история стрелка, которую лучше избегать любой ценой. Сородичи, использующие эту силу со смертельной эффективностью, приносят с собой те самые легенды, на которых построен Старый Запад. Их редко вызывают на дуэль дважды.

Вампир мертвым смотрит в глаза своему врагу, разбивая его концентрацию и уверенность.

Система: Рефлекторно потратите одно очко крови в начале боя и сделайте бросок Обаяние + Запугивание (сложность равна текущей силе воли цели). Успех означает, что цель не делает бросок на Инициативу в этот ход и действует в конце раунда.

LotN MET (Базовый Доминирование, Базовый Присутствие): Потратьте одно очко крови в начале боя и сделать социальный вызов против цели (запугать повторно). Успех снижает Инициативу цели в этом раунде до 1 (они идут последними). «Непоколебимый взгляд» стоит 6 очков опыта.

BNS MET (Требования к технике: Доминирование • и Присутствие ••): Потратьте одно очко крови в начале боя. У смертных, на которых действует эта способность, их Инициатива в этом раунде снижена до 1 (они идут последними). Сверхъестественные цели должны выиграть испытание Социальное + Устрашение против вампира, или их Инициатива будет снижена до 1 в этом раунде.

Маршал отряда (Доминирование ••, Присутствие •••)

Стоимость опыта: 7

Вентру на границе приспособились к его беззаконию гораздо более вопиющими способами, чем их городские родственники. В использовании смертных для быстрого и безжалостного преследования и уничтожения врагов не хватает их традиционных хитростей. Но практикующие эту силу с лихвой восполняют недостаток изящества и стиля своей способностью управлять безжалостной эффективностью толпы.

Система: Потратьте одно очко силы воли, одно очко крови и 30 минут, чтобы активировать эту способность. За это время пользователь доводит до безумия смертную толпу под одной общей целью. Сделайте бросок Обаяние + Лидерство (Сложность 7) и назначьте успехи в соответствии с таблицей, чтобы определить эффект и продолжительность эффекта. Однако успешное прохождение дополнительных проверок добавляет только один успех к исходному броску, а неудача вызывает опасный гнев толпы, разрушая попытку.

Успехи	Отряд	Время
1 Успех	Один	1 час
2 Успеха	Двое	1 ночь
3 Успеха	Шестеро	1 неделя
4 Успеха	Двадцатеро	1 месяц
5 Успехов	Пятьдесят	1 год

Отряд собирается под общей целью и будет продолжать следовать руководству пользователя, пока он активно работает над достижением той же цели, что и толпа, действуя как продолжение пользователя. Заявленная цель должна быть простой, что-то, что можно объяснить не более чем одним или двумя короткими предложениями. Пока игрок находится в пределах прямой видимости отряда, сложность всех совершаемых им бросков на Смелость уменьшается на 2, но сложность бросков на Самоконтроль увеличивается на 2. Отряд будет выполнять разумные команды, но опасные или нет разумное командование может потребовать дополнительного убеждения, обычно еще одного броска на Харизму + Лидерство (сложность От 5 до 9, в зависимости от команды).

Если действие этой способности заканчивается до того, как задача может быть завершена, толпа становится вялой и не может быть снова собрана в отряд в течение месяца.

LotN МЕТ (Базовое Доминирование, Среднее Присутствие): Потратьте одно очко силы воли, одно очко крови и 15 минут, чтобы активировать эту способность. В это время пользователь собирается и обращается к толпе смертных, доводя их до безумия ради одной общей цели. Сделайте социальный вызов (повторно протестируйте лидерство, сложность 9). В случае успеха вампир должен потратить 1 социальную черту на каждые 5 человек, на которых он хочет повлиять, до 5 черт (25 смертных). Эта способность длится несколько игровых сессий, равных Лидерству Каинита.

Отряд объединен общей целью и будет продолжать следовать руководству игрока, пока он, кажется, активно работает над достижением той же цели. Заявленная цель должна быть простой, что-то, что может быть объясненным не более одного-двух коротких предложений. Пока она находится в пределах прямой видимости своего отряда, смертные получают +2 к любому вызову, непосредственно связанному с достижением цели. Отряд будет следовать разумным командам, но опасные или необоснованные команды могут потребовать дополнительного убеждения в форме дополнительных социальных проблем с более высокими трудностями, как определено рассказчиками.

Если действие этой способности заканчивается до того, как задача может быть завершена, толпа становится вялой и не может быть собрана в снова отряд на один месяц или две игровые сессии, в зависимости от того, что дольше. Обучение маршалу отряда стоит 8 очков опыта.

BNS MET (Технические требования: Доминирование ••• и Присутствие •••): Потратьте 2 пункта крови и 15 минут, чтобы активировать эту способность. В это время пользователь собирается и обращается к толпе смертных, доводя их до безумия ради одной общей цели. Пострадало число смертных, в два раза превышающее количество уровней лидерства вампира. Эта сила длится за количество игровых сессий равное к Каиниту Лидерство.

Отряд объединен общей целью и будет продолжать следовать за лидером игрока, пока он будет активно работать над достижением той же цели. Заявленная цель должна быть простой, чтобы ее можно было объяснить не более чем одним или двумя короткими предложениями. Пока она находится в пределах прямой видимости своего отряда, смертные получают +2 к любому вызову, непосредственно связанному с достижением цели. Отряд будет следовать разумным командам, но не будет участвовать в действиях, которые они сочтут опасными или которые могут привести к прямому ущербу для себя.

Никто, затронутый этой способностью, не может быть снова собран в отряд на один месяц или две игровые сессии, в зависимости от того, что дольше.

Право на когти гризли (Могущество •••, Превращение •••)

Стоимость опыта: 18

Могущество часто движется прямо на границе, и есть много вещей, которые натываются на ночные удары, что одни пули едва ли замедлят, не говоря уже о том, чтобы убить. Практикующие эту силу являются одними из самых опытных и смертоносных охотников на люпинов на границе и с готовностью обучат этой силе тех немногих Каинитов, которые обладают достаточной стойкостью, чтобы пройти

через изнурительный процесс, чтобы изучить ее. В чистейшем выражении права Каинита на можно носить оружие, она демонстрирует четырехдюймовые когти которые раздирают и сталь, и плоть.

Система: Каинит тратит 2 дополнительных очка крови при активации Дикого Оружия, чтобы принять форму, которая наносит смертельный или усиленный урон. Выбранная форма атаки наносит дополнительный урон и игнорирует броню, равную рейтингу могущества Каинита. Очки крови могут быть потрачены сверх пределов поколений, а эффект длится до тех пор, пока действует срабатывающая сила.

LotN MET (Среднее Могущество, Среднее Превращение): Каинит тратит 2 дополнительных очка крови при активации Feral Claws, чтобы принять форму, которая наносит смертельный или усиленный урон. Выбранная форма атаки наносит дополнительное очко урона и получает особую способность оружия Бронебойное. Очки крови могут быть потрачены сверх пределов поколений, а эффекты действуют на время действия триггерной силы. Право на когти гризли стоит 7 очков опыта.

BNS MET (Требования к технике: Могущество ••• и Превращение •••): Каинит тратит 1 дополнительное очко крови при активации Дикое Оружие, чтобы принять форму, наносящая тяжкие повреждения. Выбранная форма атаки получает черты оружия «Жестокие» и «Бронебойность». Очки крови могут быть потрачены сверх пределов поколений, а эффекты действуют на время действия триггерной силы. Право на Седые Когти считается дополнительным эффектом исходной Преобразующей Силы (такой как Дикие Когти) и не считается еще одной Преобразующей Силой.

Объятия Яда (Серпентис •, Обеах •)

Стоимость опыта: 6

Иногда заблудшие души отправляются в самое странное постельное белье - минимумы. Эта редкая сила - результат такого сочетания. Учитывая редкость обеих этих родословных на западе, некоторые ученые Сородичей находят распространение этой силы странным само по себе.

Система: С помощью ее поцелуя вампир может взять кровь и высосать яд из жертвы. Когда вампир пьет кровь своей жертвы, она может сделать бросок Сообразительность + Лекарство (Сложность 8), чтобы высосать один яд из своей жертвы за каждый успех. Если яд подействует на Сородичей так же, как и на смертных, Сложность сопротивления уменьшится на 2.

LotN MET (Базовый Серпентис, Базовый Обеах): С Благодаря силе ее поцелуя вампир может одновременно поглощать кровь и высасывать яд из жертвы. Когда вампир пьет кровь своей жертвы, она может сделать мысленный вызов (сложность 7, повторное испытание Лекарства), чтобы высосать один тип яда из своей жертвы. Она может потратить дополнительные ментальные черты, чтобы удалить дополнительные типы яда, из расчета одна черта на тип яда. «Объятие Яда» стоит 3 очка опыта.

BNS MET (Требования к технике: Серпентис • и Обеах •): С помощью силы ее Поцелуя вампир может брать кровь и высасывать яд из жертвы. Когда вампир пьет кровь своей жертвы, она может бросить вызов Ментальному + Медицинскому, чтобы одновременно высосать яд. Она может удалить несколько видов яда, равных ее лекарственным способностям.

Достоинства и недостатки

Механические способности

(Достоинство 1 или 2 очка)

Развитие паровых и угольных технологий на Западе открывает все новые возможности для приобретения навыков. Технологии, которые позволяют пионерам путешествовать на запад с относительной легкостью и комфортом, нуждаются в том, чтобы кто-то строил и ремонтировал их. Этот человек-ты. У вас острый глаз на механику и чутье на машины, что обеспечивает вам естественную склонность к механическим устройствам всех видов. Трудности всех бросков костей для понимания, ремонта, эксплуатации, проектирования или сборки любого типа оборудования на два меньше. Это преимущество помогает в эксплуатации и ремонте поездов, но не помогает вам ориентироваться или управлять каким-либо судном.

Родился на лошади

(Достоинство 2 очка)

Это достоинство не снижает сложность езды на лошадях или других вьючных животных, но позволяет всаднику совершать дополнительные действия во время езды без штрафных санкций, например, управлять огнестрельным оружием или другим подобным устройством. Это достоинство нельзя использовать для дополнительных действий при управлении автомобилем. По усмотрению Рассказчика, для покупки этого достоинства требуется не менее 3 точек Ловкости.

Разрывной Выстрел

(Достоинство 3 очка)

Вы много тренировались с огнестрельным оружием, до такой степени,

что оно кажется продолжением вашей руки. Потратьте пункт Силы Воли, чтобы делать впечатляющие трюковые удары. Вам все равно нужно бросить Ловкость + Огнестрельное оружие, если вы атакуете кого-то. Вы можете заставить пули срикошетить от плевательницы до попадания в цель, выстрелить в замок двери или вылететь сигаретой из чьего-то рта.

Медиум

(Достоинство 4 очка)

Дикий Запад полон историй о привидениях, и у каждого ковбоя есть репертуар, который можно рассказать у костра. В то время как большинство зрителей наслаждаются легким ужасом историй или наслаждаются визгами и криками испуганной аудитории, ваш опыт основан на реальности. У мертвых есть незаконченные дела, и, несмотря на заявления проповедников, большинство людей не попадают в Рай. Они задерживаются с посланиями любви и ненависти, посещают место своей кончины или следуют за конкретными людьми с неизвестными целями. Лучшие из них тихо шепчут или вызывают небольшие помехи, чтобы привлечь ваше внимание; у худших (и, по вашему опыту, у большинства) есть более темные желания и методы общения. Это достоинство не дает способности активно видеть духов (если только дух не обладает способностями, позволяющими ему проявляться); только слышать их. Уменьшите сложность любого броска для взаимодействия с духами на два. Рассказчикам и игрокам напоминают, что это Достоинство; тех, кто ищет Недостаток с недобрыми намерениями, относят к Недостатку: Привидения.

Связи на востоке

(Достоинство 3 очка)

Вместо того, чтобы союзники, контакты и наставники были местными жителями, они связаны (и, скорее всего, живут) на востоке. Хотя иногда это затрудняет вам доступ к ним (особенно до Пони-экспресса), они могут предоставить вам то, что люди на западе не могут. Такие связи могут включать строителей верфей, национальных политиков, различных международных производителей, высокопоставленных членов армии Пинкертон или армии США и многих других.

Пророк

(Достоинство 3 очка)

Вы видите видения. Видения будущего, видения прошлого, видения настоящего. Часто этого не скажешь. Некоторые Ясные, некоторые слабые. Некоторые приходят во сне, другие - в часы бодрствования. Их точное содержание полностью зависит от рассказчика. Решаете ли вы действовать в соответствии с ними или нет, зависит от вас, но будьте осторожны... они могут даже не быть настоящими...

Золотая шахта

(Достоинство 4 очка)

Ваши ресурсы в форме шахты. Будь то золото, серебро, железная руда, драгоценный камень или что-то еще более экзотическое, ваш доход подвержен резкому спаду. Цикл золотой лихорадки. С некоторыми инвестициями в геологию, будь то наняв геолога или изучив ее самостоятельно, игрок может быстро увеличить количество точек, имеющихся у него в ресурсах. Они также могут, как и любой хороший провал, испортить хорошее, слишком стараясь. Сейчас они тоже известны публике. Золото могло принести славу или позор. Так или иначе, уровень

потенциальной опасности для жизни игрока повышен. Игрок также должен взять хотя бы одну точку в ресурсах.

Прикосновение Вильда

(Достоинство 5 очков)

В отличие от почти всей остальной нежити, у вас нет явного Присутствия Змея. Ты невидим для тех, кто обладает способностью естественным образом ощущать Змея, обоняя его так, как мог бы обонять нормальный человек. Ваша истинная природа может быть реализована только путем проявления сверхъестественных способностей или с помощью какого-либо мощного экстрасенсорного восприятия, такого как считывание своей ауры с помощью Прорицания, или аналогично функционирующей способности, такой как Дары, которые дарит Гару Луна. Даже те, у кого есть Достоинство Нюх Змея, не могут учуять твой грех без помощи дисциплины.

Анахроничный

(Недостаток 1 очко)

Скорее всего, вы старший вампир, или были воспитаны одним, и промышленная революция оставляет вас позади. Вы с подозрением относитесь к электричеству и паровым двигателям и отказываетесь путешествовать в чем-то более сложном, чем карета, запряженная лошадьми. Это усложняет вашу жизнь, но самым большим недостатком является ваше отношение. Эпоха разума и так называемые Просвещения были ошибками, которые приведут только к гибели. Вы твердо верите в феодальное общество и правите силой, а не консенсусом. Такое отношение в некоторой степени приемлемо среди вампиров, но смертные, скорее всего, будут сопротивляться вашим попыткам утвердить над ними власть.

13-е поколение

(Недостаток 2 очка)

То, что такие существа существуют, является доказательством того, что США разбавили все хорошее в Европе и высмеяли былую славу. 13-е поколение демонстрирует быструю, неконтролируемую и слабую сдержанность в Объятиях, упадок целостности отношений Сир-Чайлд и безрассудное, безрассудное желание создать Геенну. Признаки апокалипсиса можно найти по всему новому миру - даже смертные пророки Судного дня проповедуют на улицах - и каждый Старейшина обязан укрепить свою защиту от Древних.

Риторика вокруг вашего Объятия похожа в большинстве городов. или Камарилья, вы - изгой, и ваше дальнейшее существование - постоянное напоминание о Последних Ночах. К вам могут обратиться, отказать во въезде в город или к вам могут обратиться кланы, такие как Тремер, с целью экспериментов. В любом случае, похоже, ваша нежизнь может быть «мерзкой, грубой и короткой».

Увеличивает сложность всех социальных бросков на два в любой ситуации, когда ваше поколение является предметом рассмотрения как люди относятся к вам.

Опасная склонность

(Недостаток 3 очка)

Вы не совсем полностью отказались от своих смертных предубеждений о людях. В результате вы не можете эффективно оценить весь потенциал другого как врага, так и союзника. Всякий раз, когда вы пытаетесь определить, лжет ли вам другой человек, или иным образом идентифицировать попытки, чтобы ввести вас в заблуждение или манипулировать вами, ваши запасы кубиков уменьшаются на два (минимум до нуля).

Предвестник Геенны (Недостаток 5 Очков)

У тебя тонкая кровь, и людям это не нравится. Вы принадлежите к 14-му или 15-му поколению. Ваши дисциплины работают не так хорошо. Ваши биографические данные ограничены и работают как чушь собачья. Как бы некоторые ни думали, что Сородичи демонические, потому что они нежить, то,

что вы ближе к жизни, чем нежить, не делает вас смертными друзьями. И то, что я был Предвестником Геенны, тоже не открыло никаких дверей. Ваш Запас Крови, способность тратить Пункты Крови, получения дисциплин и многое другое подчиняются определенным правилам для Тонкокровных, представленным в основной книге, или по усмотрению Рассказчика.

Глава пятая: Драма

«Знай,те, когда нужно уйти. Знай, когда бежать.»

—Кенни Роджерс

Эта глава предназначена для Рассказчика. Он включает в себя сюжетные зацепки, общие темы, которые могут проходить в ваших играх, и дополнительные механики, которые следует учитывать при игре в песочницу, которой является Дикий Запад. Нет необходимости включать эти элементы, и на самом деле многие из тех, кто воспитан в Великой американской традиции, могут найти их несерьезными, но внимательное чтение приведенных ниже записей может добавить что-то новое и полезное практически в любую Хронику.

Элементы Запада

Запад захватил мировое воображение, как только был основан Сан-Франциско, первый процветающий город эпохи золотой лихорадки. Ковбой, барышня, старатель – эти персонажи сами по себе стали архетипами. В этой главе рассказывается о том, как рассказчики и игроки могут не только обращаться к темам вестерна для создания своих историй, но и к тому, как эти темы появляются, если смотреть через призму рассказа о нежити.

Технологический Ужасы

Вампиры процветают в среде с низким уровнем технологий. Годы в прошлом Сородичу, столкнувшемуся с Кровавой Охотой, просто нужно было выбраться из города до рассвета и пережить путешествие в новое место. Князь в этом новом месте вряд ли знал о Кровавой охоте, и поэтому беглец мог начать все сначала. Секретные тексты, такие как Книга Нод, было намного легче защитить, когда книги приходилось кропотливо копировать вручную. Не говоря уже о легкости, с которой вампир мог

выступить в роли хищника и защитника деревни, зная, что слухи вряд ли разойдутся далеко. Но теперь, когда комфорт цивилизации распространяется на Запад, головокружительное множество технологий угрожает существованию вампиров. Гарпии общаются по кодированному телеграфу, лишая еретика шанса избежать преступления. Смертные более подвижны – не только не привязаны к земле, но и более склонны и способны путешествовать на большие расстояния. Газеты и копеечные романы множатся, и некоторые из них очень близки к раскрытию секретов вампиризма. Короче говоря, новости, слухи и знания распространяются с невиданной ранее скоростью. Такой объем информации угрожает тем, кто использует секретность, чтобы процветать, и многие неосторожные вампиры встретили свой конец потому что они не могли понять значение телеграфа или железной дороги. Даже неонаты с трудом понимают, что такое быстрое развитие информационных технологий означает для них и им подобных.

Ремонт в дороге

Повозка ломается и бросает колесо, или лошадь ломает ногу, или что-то еще идет не так. Ремонт на дороге – большая проблема для смертного жителя Запада, но для Сородича это может быть смертным приговором. Этот инцидент является обычным явлением, поскольку материалы часто сфальсифицированы специально или просто паршивые. Даже когда они были хорошо изготовлены, отсутствие стабильных дорог и погодных условий могло вызвать множество проблем. Отчасти поэтому так мало Сородичей отважились бы ехать на Запад, пока не было создано более

надежное путешествие. Другими вариантами были перепрыгивать из города в город или платить за хороший гроб, который нужно было перевезти внутрь.

Для рассказчика, мы рекомендуем не затягивать подобные инциденты, но они тоже не должны быть неслыханными. Они были причиной того, что многие пионеры плохо кончили, поскольку повозка, ломающая колесо или разваливающаяся иным образом в неподходящий момент, часто приводила непосредственно к их смерти. Вагонные поезда часто имели целый дополнительный набор вагонов, чтобы использовать их для запчастей. Это хорошо работало в больших поездах, но меньшие группы часто оставались на милость Матери Природы и Удачи.

Перестрелки

Независимо от того, стреляете ли вы из шестизарядного пистолета с лошади или это дуэль в полдень, запах порохового дыма - это то, что никто, независимо от возраста или невинности, не находит незнакомым. В вашей истории перестрелки могут принимать разные формы: один на один, много против многих или пресловутый бой один против многих. Обмен перестрелками может создать кинематографическую сцену, потому что даже когда перестрелка закончилась, она еще не закончена.

В то время как некоторые боевики стреляли из своего большого оружия только тогда, когда их спровоцировали, другие предпочитали бросать вызов самим себе, чтобы доказать, кто из них будет самым быстрым оружием. Эти виды дуэлей были наиболее близкими к чести, которые могли получить некоторые преступники и преступники. В некоторых случаях честь закона подвергалась испытанию, когда преступник бросал вызов депутату или шерифу. Это не значит, что преступник будет иметь такую же честь. Достаточно

часто дуэль просто выиграла время для разбойника.

Подражаете ли вы типичному примитивному вестерну или экспериментируете с нео-западным стилем, одной вещью, которая остается неизменной опорой Запада, было человеческое насилие. Ни в коем случае западное насилие не более уместно, чем перестрелка. И западная история не обходится без хотя бы одного. Хотя исторически перестрелки были очень редким явлением, они могут добавить драматический элемент насилия и напряженности в вашу историю. Они могут стать решающим событием, помогающим завершить историю, или даже начать рассказ, представив злодея в ней.

Перестрелки на настоящем Диком Западе почти никогда не были такими чистыми и романтичными, как в фильмах. Бойцы часто были пьяны. Ружьям той эпохи не хватало точности и дальности, поэтому перестрелки часто были очень кровавыми и близкими. Многие выстрелы должны быть произведены в течение определенного периода, несколько минут или более, и невинные прохожие, пораженные рикошетом или шальной пулей, были обычным явлением. Часто было невозможно определить победителя в перестрелке из-за огромного количества дыма, производимого орудиями той эпохи. Вам, как рассказчику, рекомендуется делать эти перестрелки настолько реалистичными или романтизированными, насколько вам нравится.

Потасовки в баре

Сцена барной драки настолько распространена, что вряд ли вы найдете вестерн, в котором нет хотя бы одного, если не полдюжины. В реальном мире барные драки часто случались быстро и жестоко, и в Мире Тьмы они часто такие же. Стекло было толстым, и обычный образ разбить

стекло о чью-то голову было бы некрасиво. Это было очень похоже на удар дубиной по голове человека; часто их голова ломалась, как дыня. Пули летели раньше, чем позже, и удары не были нацелены на «правильные» боксерские участки на теле.

Если вы собираетесь устроить драку в баре, вы можете сделать ее кинематографической или сосредоточиться на реалистичности боя. В любом случае, вы захотите понять, почему происходит драка. Честь и реакция на оскорбления - очень важные вещи на Западе. Часто репутация и честь были единственным, что имело их имя. Если кулаки начнут летать между Сородичами и обычными людьми, Маскарад, скорее всего, быстро сломается.

Сородич, получивший больше трех ударов, будет замечен. Он будет выделяться, и отсутствие синяков станет очевидным. Конечно, есть много причин, по которым над этим можно посмеяться постфактум, но это сделает их как минимум целью и, вероятно, приведет к стрельбе из оружия. Поскольку большинство зданий были сделаны из тонкого материала, когда пули действительно начинают лететь, они, как правило, причиняют боль невинным людям так же часто, как и людям, которым они были предназначены.

Пожары

Архитектура быстроразвивающихся городов на Западе значительно отличалась от архитектуры Востока. Каменные и кирпичные здания были гордостью мегаполисов восточного побережья, но не хватало карьеров и навыков, необходимых для изготовления таких памятников восточного побережья. Однако древесины было в изобилии, и ее легко было обрабатывать. Всего за несколько месяцев из каркасных домов сложились целые города. Часто в небольших городах из кирпича строили только банки и тюрьмы. В

больших городах, таких как Сан-Франциско, стареющие деревянные конструкции быстро заменили кирпичом и строительным раствором, но даже к концу XIX века более 90% зданий все еще были деревянными.

Большинство городов, от маленьких разрастаться, будет гореть каждые несколько лет катастрофическим образом, как гигантская пороховая бочка. Пожары часто начинались достаточно невинно; здесь упала газовая лампа, там произошел несчастный случай с приготовлением пищи, может быть, случайный взрыв печи или расплавление печи. Однако инфраструктура поселков не устояла ни перед малейшей искрой. От домов стада до убежищ Сородичей почти все горючее сгорело бы дотла.

Целые поселения могут исчезнуть в мгновение ока. В крупнейших городах были пожарные команды, но они были укомплектованы подковами, которые, завернув за угол, часто выбрасывали собственные искры, иногда зажигая новые огни на своем пути, чтобы безуспешно пытаться потушить другой. Еще более абсурдно то, что в устоявшихся городах многие домовладельцы могли иметь страховку от пожара, но в то время было распространено мнение, что дом должен полностью сгореть, чтобы получить страховку. Это привело к тому, что множество районов, которые могли быть только частично опалены, были полностью разрушены из-за бездействия их собственных жителей. Многочисленные сообщения Носферату предполагают, что этот слух был запущен Малкавианами.

Сородичи прекрасно осведомлены об опасностях, которые несет город из сосны, поэтому старейшины не часто посещают их. Вместо этого самые старые и могущественные вампиры предпочли Обнять местного жителя и использовать ее в качестве вассала. Это сделало количество

молодой нежити низкого поколения на Западе огромным по сравнению с численностью на Востоке. Местные вампиры и те, кто решил поселиться на западе постоянно, часто следят за тем, чтобы у них было огнеупорное убежище, такое как вырытый подвал, выложенный кирпичом, или другие подобные меры предосторожности.

Стадо на западе

Кто идет на запад? У кого хватит смелости или идиотизма оставить комфорт дома, цивилизации и вырваться в неизвестность? Кто предпочитает отказаться от жизни за камнем или кирпичом в пользу холста или грубых бревен? Амбициозные, сумасшедшие и отчаявшиеся. Те, кто по какой-то причине не могли найти себе место, где выросли.

Конечно, Запад уже является домом для многих людей - калифорнийцев и тонгва, чумашей, кроу и других коренных народов. Теперь они оказываются вытесненными этими безумными неудачниками, не зная, где их место или где они могут быть. Придумывая сюжетных персонажей, помните об этом. Откуда берутся персонажи и почему они здесь - это, пожалуй, то, что определяет их больше всего на Старом Западе. Сосредоточьтесь на этой мотивации, и все остальное легко встанет на свои места.

Ковбои

В конце 1800-х годов в Калифорнии ковбоев можно было назвать пастухами, стадониками, ковбоями и даже букашами. Большинство этих других терминов стали более распространенными, когда стадо загоняли в поезд для перевозки скота. Выпас стада и ковбои действительно стали популярными в конце 1860-х годов после Гражданской войны. До 1880-х годов

«ковбой» был наиболее распространенным термином, и он берет свое начало в испанской традиции верховой езды. Выпас стада как организованная деятельность, в основном, заслуживает благодарности испанским пастухам. На Западе после отмены рабства примерно каждый четвертый ковбой был бывшим рабом. Численность рабства в Техасе составляла около тридцати процентов от их населения, и многие чернокожие в ту эпоху обучались ковбоям. Это были приличные деньги после обретения свободы.

Ковбои всех рас романтизируются в современной литературе; на Диком Западе есть некоторые из тенденций кино. Ковбои упорно живут, они много работают и часто тратят деньги на выпивку и женщин, как только им платят. Пока изображается грубым; ковбои - вряд ли самые грубые люди на Западе, но они тоже не склонны к модникам. Они часто покрываются грязью и пылью от шороха, и проводят долгие ночи на улице, поедая бобы, закуски и все остальное, что попадает в их руки.

Из-за того, что перегон скота занимает много времени, немногие Сородичи способны сами стать ковбоем. Сородич, владеющий скотом, с большей вероятностью будет молчаливым инвестором или «большим боссом ранчо», который отдает приказы своим обиженным слугам. Они редко наклоняются, чтобы Обнять кого-нибудь из этих мужчин, но часто кормятся ими, когда они находятся на ранчо. Конечно, за некоторыми ковбоями присматривают кузены Люпины или более редкие кузены койоты. Когда это происходит, у большого босса часто остается немного времени до того, как его обнаруживают.

Болезнь

Научных достижений 19 века было немало. Современная медицина набирала

обороты, но в большинстве случаев древние болезни просто каталогизировались. Заболевания средневековой эпохи (такие как цинга, проказа и чума) были достаточно хорошо изучены, и вспышки были редкими, но некоторые из них сохранялись.

Холера была обычным явлением в шахтерских лагерях и бум-городах, поскольку люди слишком сильно превышали способность уровня грунтовых вод удалять фекальные бактерии. Симптомы включают рвоту и дизентерию, которые могут привести к летальному обезвоживанию. Эффект проявился всего через несколько дней после того, как количество бактерий стало достаточно высоким, чтобы вызвать инфекцию. Больше всего пострадали младенцы и пожилые люди. В крайних случаях, которые часто могли быть фатальными, жертва выглядела как зомби с синеватой кожей и запавшими глазами.

Чихотка была еще одной классической болезнью Дикого Запада. Другая бактерия, эта легочная инфекция (сегодня известная как туберкулез), была очень заразной и могла передаваться по воздуху. Разрушение легочной ткани болезнью на поздней стадии вызвало приступы кашля, когда жертва пыталась дышать через кровавые культи в груди. Болезнь была настолько сильной, что для пострадавших возводились целые дома, которые лишь в скудных количествах обеспечивались добросовестными местными жителями, такими как церковь. Док Холидей, знаменитый стрелок и игрок, страдал этой ужасной болезнью при жизни и даже после смерти.

Другие болезни, которые были распространены в то время, включали многочисленные заболевания, передаваемые половым путем, особенно сифилис, который, как известно, сводил с ума сутенеров, проституток и юношей. Наследственные болезни также были

широко распространены в некоторых сельских районах, особенно там, где разрешался инбридинг. Стоматологические проблемы были настолько распространены, что дантисты зарабатывают столько же, сколько машинисты.

Законники

Как и в случае с Ковбоями, существует множество мифов о законниках, которые приходят к нам больше через средства массовой информации, чем через реальность. Перекрытие между преступником и законником было слишком частым, чтобы не упоминать. Часто для привлечения определенной группы преступников нанимали законника, а слишком часто его выбирали из-за того, что он имел репутацию убийц. Многие юристы были шерифами, избранными своим округом для патрулирования и реагирования на изменения, которые были достаточно серьезными, чтобы беспокоить местных жителей. Затем были маршалы США, назначенные на федеральном уровне силы, которые могли действовать за пределами округа. В 1850-х годах было основано агентство Пинкертона, и они действовали аналогично тому, как в наше время действуют ЦРУ, ФБР и Секретная служба. На этих территориях также были рейнджеры Техаса и Аризоны. Другими словами, закон на Западе был сложным зверем. Пинкертоны иногда конфликтовали с маршалами США, шерифами и городскими маршалами. Редко было ясно, кто имеет окончательную юрисдикцию в отношении вопроса или жалобы, и часто решение принималось за рулем. Если бы вам повезло, у вас был бы местный судья в городе или окружной судья приходил каждые 6-12 недель, чтобы выносить решения по незавершенным делам.

Многие полицейские были бывшими военными, либо конфедераты, пытающиеся

уйти от разрушенных домов, либо солдаты Союза, которые больше не могли спокойно жить в оседлом обществе. Война потрясла многих из этих людей, и становление законником часто давало им осознание цели. По крайней мере, это определенно отвлекло их от бара. Закон на Западе чаще был правосудием толпы, и, как и на Юге, его часто использовали неверно по расовому признаку с линчевателями, убивающими черных мужчин непропорционально тем, кто совершил настоящие преступления. Рейнджеры в Революционной эре часто очищали территории от коренных жителей. Американцы и их более поздние коллеги из Техаса и Аризоны сделали то же самое. Это важно, потому что законники могут находиться в городе или городе не для целей закона, а для мести и агрессивных действий. Вампиры как Шабаша, так и Камарильи могли использовать эти атаки, чтобы замаскировать свои собственные мотивы, используя в своих интересах горячую кровь законников на западе.

Сородичи как законники? Это маловероятно. Также маловероятно, что законник будет гулем на службе у Сородичей. Они часто были слишком преходящими и слишком открытыми привести в прямое подчинение. Тем не менее, оскорбление местного депутата или обеспечение прихода к власти коррумпированного шерифа - это нормальное поведение большинства вампиров на Западе. Нередко можно увидеть, как Маршалл или Пинкертон останавливаются на ранчо большого босса, прежде чем перейти к своей цели.

Местные

Запад был невероятно разнообразным. Вопреки тому, во что нас хотел убедить Холливуд, многие ковбои были цветными людьми - латиноамериканские мужчины, унаследовавшие традиции вакеро от своих

испанских предков, или ранее поработанные чернокожие мужчины, ценящие свободу, которую дала им жизнь. Многие калифорнийские семьи (смешанные африканцы, испанцы и коренные жители) владели обширными ранчо, где работали люди всех рас. И почти каждый город, особенно те, что вращаются вокруг горнодобывающей промышленности или железных дорог, имели свой собственный китайский квартал, полный тех, кто бежал от голода и угнетения в своих родных провинциях. На Запад приехали и ветераны. Некоторые были южанами, спасаясь от хаоса войны и Реконструкции. Другие были бойцами Союза, которые хотели вложить свою пенсию во что-нибудь стоящее.

Квир-люди и здесь нашли себе место. Шахтеры и ковбои регулярно практикуют ситуативную гомосексуальность, что делает эти занятия привлекательными для геев. Время от времени появляются даже трансгендеры, которые находят такое признание на Западе, которого не было бы больше нигде, например, Ош-Тиш или «Двух Духовные» люди из Племена Ворона.

Образ жизни вне закона

Образ жизни вне закона не был особенно гламурным. Некоторые преступники были обычными ворами и бродягами на Востоке до того, как пришли на Запад. Некоторые были простыми людьми, которым пришлось нелегко, пытаясь зарабатывать на жизнь сельским хозяйством, и в конечном итоге они стали бандитами, чтобы выжить. Независимо от того, почему, преступник часто неплохо владел оружием и иногда переезжал в новый город, чтобы быть нанятым в качестве законника. Этот цикл был обычным делом, и, пока они оставались на правильной стороне закона в своем новом городе, большую часть времени они ладили довольно хорошо. В середине 1800-х годов преступники часто были

мелкими бандитами. или были рейдерами, нападшими как на поселения белых, так и на поселения коренных жителей. Иногда они были угонщиками, которые крали крупный рогатый скот, овец или просто хватали одного или двух, чтобы съесть, в зависимости от того, что они собирались делать со своим украденным имуществом.

Все изменилось, когда были проложены железнодорожные пути. Преступники планировали грандиозные ограбления банков, железнодорожных вагонов и самого поезда. Конечно, большинство этих атак пошли не так, как планировалось, и преступники будут убиты во время нападения на поезд. Пинкертонов часто нанимали для защиты ценных грузов, и они отбивали людей с винтовками, прежде чем они успевали добраться до поездов или вагонов. В целом, хотя о преступниках ходит много историй, многие из них не увенчались успехом.

Некоторые Сородичи могут стать преступниками, особенно если они пытаются утвердиться в качестве влиятельной фигуры в новом городе. Они могут организовать рейды против владения врагов или попытаться украсть достаточно вите и золота, чтобы выжить. Планирование хитрых набегов, в которых большинство ваших наемных головорезов умирает, а товары сходит с рук, - довольно выгодная сделка для предприимчивых Сородичей. Конечно, вы должны помнить о Маскараде, потому что вы не хотите, чтобы какие-либо истории рассказывали о силах Каина, которые вы использовали против поезда, не так ли?

Салун

Нет ничего более знакового в вестерне, чем салун. Они варьировались от больших зданий из скрипящего дерева до брезентовых палаток и навесов, где путешественники могли найти беседу и

выпить виски, чтобы смочить пересохшее горло. В салуне ковбой мог участвовать в перестрелке, шахтер мог спланировать свой следующий ход, и даже солдаты могли коротать часы с вечерней дамой, прежде чем вернуться в свой полк.

В первые дни Дикого Запада, в Сан-Франциско например, в 1850-х годах напитки, подаваемые в этих местах сбора, часто продавались карточью или пулей - образно или буквально. В этих угрюмых местах подаваемый алкоголь редко был приятным. Средний домашний напиток состоял из 100-процентного ржаного виски, нарезанного древесным спиртом, жженого сахара, золы и даже жевательного табака. В противном случае вы могли бы купить кактусовое вино или ликер, приготовленный из лесных ягод на тропе, но мало что было доступно. Иногда можно было найти пиво, но оно подавалось комнатной температуры и часто было испорченным.

К более поздним дням Дикого Запада - наверняка к 1880-м годам - было бы довольно неприлично зайти в бар в устоявшемся городе и заказать чистый виски. В моде были смешанные напитки. Если вы не находитесь в самом захолустном городке, где в баре был только бордель, здесь будет больше, чем виски.

В салоне за покерным столом все были равны. Были ли вы железнодорожным рабочим, старателем, владельцем ранчо, шахтером, солдатом, полицейским или преступником, пока у вас были деньги и карты, вы играли. И когда ты играл, всегда был шанс испытать судьбу или даже изменить свою. Если вам не повезет, вы можете потерять свои деньги. Если бы вам не повезло, вы могли потерять шею. В салоне было очень мало вещей, которые вызывали перестрелки чаще, чем игра провалилась. Игроки быстро поняли, что

если вы хотите сесть за стол, вам лучше уметь стрелять из ружья.

Технологии на Западе

Промышленная революция только начиналась в первые годы периода Дикого Запада. Он быстро набрал темп. Поезда, пароходы, магазинные винтовки, колючая проволока - все эти изобретения и многое другое оказали большое влияние на Запад. Перед гражданской войной были построены первые трансконтинентальные телеграфные линии, которые обеспечивали быструю связь по всей территории Соединенных Штатов. Это резко ускорило поток информации из одного конца страны в другой. Телеграф также широко использовался военными для сообщения о передвижениях коренных народов и ускорил их гибель от рук армии США. Технологии буквально изменили Запад, потому что они сегментировали его, связали и продвигали через него людей. После войны между Штатами он также выводил на границу все больше и больше оружия.

В игре телеграфные линии и офисы - это технология, которая, вероятно, сбивает с толку старейшин, но умные новорожденные могут использовать их в качестве инструментов в своем арсенале. Поезда явно выгодны, поскольку они позволяют старейшинам перемещаться из одной части страны в другую относительно безопасно, и именно это изобретение, в частности, впервые доставило многих старейшин на западное побережье. Сообразительные неонаты и анциллы используют свое понимание мира, чтобы попытаться ограничить авторитет этих старейшин, но это работает только так хорошо.

Хотя мы думаем о Диком Западе как о очень примитивном, он имел в основном те же вещи, что и мы сегодня, от фантастически богатых

баронов-разбойников до ежедневных газет, докторов, юристов и актеров. Некоторые из мужчин, которые начинали тогда, сегодня фантастически известны, например, Уильям Рэндольф Херст. В 1888 году он возглавил San Francisco Examiner, одну из самых влиятельных газет того времени. Это стало эпохой желтой журналистики.

Женщины на Диком Западе

Хотя сексизм по-прежнему процветал, у женщин в целом на Западе было немного больше возможностей, чем где-либо еще. Из-за влияния испанского законодательства женщины, даже замужние, имели права собственности - в отличие от своих коллег на Востоке, которые отказывались от этих прав при вступлении в брак. Возможность сохранить за собой наследство и доход, а также тот факт, что на большинстве территорий соблюдались законы об общественной собственности, давали женщинам определенную степень экономической свободы.

Секс-бизнес был обычным явлением, но менее стигматизирован, чем сейчас. Многие секс-работники вышли замуж за своего любимого клиента. Конечно, не у каждой секс-работницы была свобода - многих, особенно азиатских и американских индейцев, продали в сексуальное рабство. Будьте осторожны при включении таких персонажей в свою хронику. Эти женщины по-прежнему были людьми с умом, индивидуальностью и стремлениями. Домохозяйки на Западе были редкостью. Немногие женщины имели богатство, чтобы наслаждаться жизнью в свободное время. Женщины работали - на ранчо, в салуне, иногда даже охотниками или старателями.

Женщины на Западе обычно лучше проводили время, чем их сестры на Востоке. Фермерская жизнь допускала большую степень независимости, не говоря уже о строгих требованиях приграничной жизни.

Есть причина, по которой Вайоминг стал первым штатом в Союзе, который предоставил женщинам право голоса в 1890 году, за ним быстро последовали Колорадо и Айдахо - женщины внесли значительный вклад в развитие территорий (избирательное право было предоставлено на основе получения статуса штата; территория Вайоминга получила избирательное право в 1869 году).

Сородичи на западе

Кровь была и всегда будет осью, вокруг которой вращается политика Сородичей. В то время как стадо боролось и умирало из-за того, кто контролировал землю, местные Сородичи больше беспокоились о том, кто контролировал людей. Хотя Запад был полон дикой природы, на которую было достаточно легко охотиться с помощью Животных, большинство Сородичей предпочитали человеческую добычу. Одиноким вампир может объявить шахтерский лагерь или конкретный салун "своими", разумно питаясь из доступного стада. Но что происходит, когда появляется более сильный вампир, жаждущий крови для себя?

Недостатки

У Сородичей было много недостатков на Западе, поэтому Камарилье потребовалось некоторое время, чтобы закрепиться в регионе. Даже когда они это делали, это было в прямой оппозиции к анархам и Шабашу. Первым ключевым недостатком было отсутствие прочных зданий, в которых можно было бы спрятаться от солнца. На большей части юго-запада земля не была хорошо приспособлена для рытья глубоких подвалов, и лишь в нескольких зданиях на Западе 1800-х годов они имелись. Хотя это само по себе не было концом истории, отсутствие защиты от атмосферных воздействий и защиты от солнца в зданиях

означало, что Сородич должен был быть очень осторожен с тем, где они кладут свои тела в течение дня, иначе они довольно быстро превратятся в дым.

Другим серьезным недостатком был регулярный источник вите. Конечно, бумтауны и железнодорожники были легкой добычей, но в то время на Западе было намного больше территории, чем людей. В то время как некоторые сородичи компенсировали этот недостаток, питаясь животными, мало кому это нравилось, и многие старейшины были совершенно неспособны получать пищу из таких источников. Когда бумтаун обанкротился, умные Сородичи уже ушли, прежде чем люди убрались к черту из Доджа.

С точки зрения игры это делает Маскарад немного более хрупким в этот период, так как люди гораздо чаще говорят о незнакомце среди них или о странном поведении большого босса ранчо, которого они видят только ночью. В то время как это может быть написано вручную и объяснено опытными людьми, это также означает, что меньшее количество сородичей может сделать область своим домом, не будучи действительно очевидным, кто они и что они делают. Шабаш не слишком заботится об этом, но даже они стараются соблюдать тишину крови, чтобы они могли заниматься своими делами без того, чтобы люди выставляли их на Солнце.

Вдобавок ко всему, там тоже есть люпины, и они не слишком хорошо относятся к вампирам на "их территории". В то время как многие Сородичи достаточно скрытны, чтобы скрываться, люпины на Западе жаждут крови и, похоже, здесь их больше, чем где-либо еще в мире. Они также, кажется, очень раздражены тем, что происходит какая-то Буря, и это делает их действительно агрессивными, ну, немного более агрессивными, чем обычно.

Политика

Хотя блага и информация были достаточно распространены в качестве валюты, кровь – включая торговлю домашними животными и доступ к богатым охотничьим угодьям – была гораздо более заметной на Западе. Не говоря уже о том, что фракция, которой удалось получить контроль над Западом, будет удерживать его в течение многих веков. Шабаш, Камарилья и Независимые – все они боролись за то, чтобы создать свою собственную опору. В нынешних условиях ни одна фракция еще не достаточно сильна, чтобы установить жесткий контроль, хотя все спешат создать аванпосты и базы власти, прежде чем их соперники справятся с этим первыми.

Настроения

Хотя действие и интрига являются основными сюжетными элементами городских игр ужасов, таких как **Vampire: The Wild West**, конкретизация сюжетных элементов вашей игры может помочь при создании сцены или линейного повествования. Сцена или Хроника могут иметь несколько уровней настроений, но наиболее распространенным подходом является сосредоточение внимания на одном настроении. При использовании одного или небольшого количества настроений для влияния на ваше повествование не забывайте, что это всего лишь руководство, и не все сцены должны соответствовать общему настроению, которое вы хотите передать.

Страх

Если вы хотите немного притормозить Рассказчика, в вашей игре, как правило, должно быть чувство страха. Враги всегда присутствуют, подстерегают, возможно, толкают, тянут и манипулируют вещами на заднем плане. Персонажи должны видеть

намек на эти манипуляции в окружающем их мире. Как Рассказчик, вы должны указать, сколько времени случайный прохожий смотрит на них, немного дольше, чем обычно, и другие подобные действия, которые могут вызвать беспокойство персонажа (и, следовательно, игрока). Дикий Запад – постоянно опасное место для вампиров, и они должны постоянно испытывать чувство паранойи. Усиливайте страх случайными знаками того, что кто-то наблюдает, вырезанными символами возле их окон и другими маленькими намеками на то, что где-то есть существа, преследующие Сородичей в качестве добычи. Накапливайте эти моменты медленно, чтобы они обратили внимание, увидели их, начали чувствовать, что их ждут за каждым углом... даже если они никогда непосредственно не появляются. Страх – это тяжелое ощущение, которое трудно создать, если вы одновременно подталкиваете слишком много опасных вещей в сторону игрока. Лучше медленно и неуклонно, давая время развиться паранойе.

Опасность

Запад – пограничный мир для большинства поселенцев, но для Сородичей он наполнен еще более постоянной опасностью. Частью этой опасности является присутствие люпинов и Шабаша, хотя способность солнца проникать сквозь большинство нестабильных зданий Старого Запада может быть столь же проблематичной. Разница между опасностью и страхом невелика, но опасность – это ощущение того, что что-то должно произойти ПРЯМО СЕЙЧАС. Твари должны активно охотиться на Сородичей; они должны быть прямо у них на плече и дышать им в затылок. На реальном западе вещи взрывались не так часто, но на Диком Западе у них должно было быть больше шансов на настоящий переполох. Опасность подстерегает за каждым углом, под каждым

куском грязи и присутствует каждый день, когда солнце светит в небе. Опасность - это змея, которая зарывается в грязь, чтобы отдохнуть на вашем плече. Конечно, это не убьет вас, но это доказывает, что ваше убежище не так безопасно, как вы думали.

Потеря

В вестернах о потерях часто бывают моменты интенсивного насилия, и в некоторых случаях это моменты полуреалистичного насилия, когда люди быстро умирают. Семьи разбиты, разорваны в клочья, и утрата становится преобладающим настроением. Вдобавок ко всему, то, чего не берет насилие, болезнь очищает сверху. Люди, которые выживают, часто приучены к потере; они страдают от ее последствий, но они знают, что должны продолжать двигаться, чтобы преодолеть это чувство. Для Сородичей потеря может произойти из-за того, что они наблюдают, как их смертные семьи уходят или теряют члена своего круга. Это часто приводит к мести и другим действиям, спираль Джихада берет их и выбрасывает за дверь. Сцены, смотрящие за горизонт, вспоминающие о тех, кого они потеряли, были бы неуместны, если вы хотите настроиться на это настроение. Потеря часто является мощным мотиватором для рассказа, и часто книга заканчивается началом и концом вестернов.

Надежда

Надежда была чувством, которое гнало многих на Запад. Надеюсь на лучшую жизнь. Надежда на свободу. Надежда на спасение от своих врагов или даже от своего прошлого. Рассказчики должны поощрять игроков описывать, на что надеются их персонажи в процессе создания. Отказаться от комфортной жизни и отправиться на границу было немалым делом, и большинство из них не предпринимали его без каких-либо значительных стимулов.

Воплощение такой надежды в слова также дает Рассказчикам вдохновение для личных историй персонажей. Надеется ли персонаж на богатство? Пишите в заброшенном серебряном руднике, который, возможно, еще не полностью исчерпан. Надеется ли персонаж освободиться от какого-то греха, совершенного на Востоке? Что ей нужно будет сделать, чтобы полностью освободиться от этого бремени?

Власть

Сородичи Старому Западу, имеет преимущество, которым обладали очень немногие реальные люди, в том, что у них есть реальная физическая сила изменить ситуацию в свою пользу. Даже если они не используют социальные дисциплины, у Родичей есть сила крови, чтобы при необходимости подкрепить свои слова кулаками. Это часто дает им ощущение Власти, которое мимолетно на Западе, когда так много людей оказывают влияние одновременно. Однако власть проявляется во многих формах, и Сородичи соперничают за Власть над физическими местами, и они используют свою физическую, социальную и ментальную силу, чтобы попытаться подняться на вершину кучи. Они используют свою силу, чтобы толкать и тянуть за собой стадо, которые их окружают, манипулируя ими так же, как ими манипулируют более могущественные существа, чем они. Власть должна быть циклом для Сородичей, где у них есть моменты, когда они явно контролируют ситуацию, самое сильное существо в комнате. Затем им следует напомнить, что по большому счету они ничто, и самые могущественные Сородичи в мире смеются над их мелкими проявлениями власти на Западе.

Темы и конфликты

Западные истории о вампирах имеют свои собственные темы, которые выделяются из стандартной истории о вампирах. В то время как элементы готики и панка готического панка могут существовать в Вестерне, они не проявляются одинаково. У вестерна, хорошо это или плохо, есть свои собственные ритмы, которые следует учитывать, и эти ритмы часто более конфликтны, чем стандартная готическая история. Готическая история тонка, и ужас медленно нарастает до резкого, но личного раскрытия. Для вестерна ужасающие моменты часто заканчивают рассказ, а смерть часто начинает историю и заканчивает ее. Поскольку жестокий конфликт часто необходим для Вестерна, вы не должны уклоняться от него, рассказывая историю в **Vampire: The Wild West**. Это шанс для вас в полной мере включиться в бои между Шабашем, Анархами и Камарильей, так что идите вперед и поднимите отряд. Ниже приведены некоторые конкретные темы и конфликты, которые вы найдете в игре Дикий Запад, которые немного отличаются, но все основные темы Вампира также могут быть сохранены. Это просто добавляет более сильное западное ощущение.

Коррупция

В большом и хорошо развитом городе, все следят друг за другом. Даже сам того не желая, человек понимает скрытую слежку, которая происходит, просто идя по оживленной улице или посещая спектакль, поставленный в переполненном театре. Это мягкое давление побуждает к конформизму и необходимости держать свои низменные страсти в узде. Однако на Западе за вами никто не наблюдает. Толпы, молчаливо поощряющие конформизм, исчезли, как и многие институты, призванные поощрять

хорошее поведение и исправлять антиобщественные тенденции. Многие пользуются такой свободой, упиваясь возможностью потакать всем своим прихотям. Жестокость становится обычным явлением, а насилие – прямым способом решения многих проблем.

Давид против Голиафа

Вампир – одно из самых слабых зверей, которых можно назвать домом Запада. Конечно, немногие Сородичи привыкли считать себя слабыми, но без безопасности города они часто подвергаются большим опасностям. Из-за того, насколько опасным может быть пребывание вдали от больших групп стада, большинство сородичей на Западе – неонаты или анцилла. Те немногие, кто старше, обычно невероятно древние и застолбили эту территорию много веков назад. И поэтому сородичам на Диком Западе приходится сражаться умно. Они должны планировать. Они должны знать слабые места своих врагов; и когда они наносят удар, они должны наносить удар быстро и точно. Этой тактике многие учатся у инквизиции, как бы странно это ни казалось. Когда сражаешься против люпинов или тех древних вампиров, скрытых в земле, каинита без плана быстро убивают.

Поощряйте планирование ваших игроков, если они пойдут против врагов, которые более могущественны, чем они. Это должно быть вознаграждено как можно больше, так как это хорошо настраивает Сородичей, которые планируют стать движущими силами на этой территории в будущем. Конечно, некоторые Родственники не хотят быть лицом лидерства, и это работает еще лучше. Конфликты, связанные с этой темой, могут быть направлены против сил Люпина, которые ведут боевые действия против Сородичей, Могущественных Старейшин и

даже других мирских сил, которые в противном случае неизвестны.

Перестрелка

Перестрелка является основным элементом западных историй, вплоть до того, что на серебряном экране произошло больше перестрелок, чем было зафиксировано сотрудниками правоохранительных органов. Игроки, безусловно, будут с нетерпением ждать этого и ожидать, что Рассказчик расскажет одну или две наполненные действием сцены с участием железа и свинца. Оружие не представляет большой угрозы для большинства Сородичей. Пуля делает немногим больше, чем пробивает дыры в ее мертвом теле. Ей следует больше беспокоиться о том, чтобы не упасть и не выдать немного жизненных данных, чтобы сохранить Маскарад, чем о каком-либо реальном страхе перед выживанием в перестрелке. Гулям, конечно, есть о чем беспокоиться, но даже они обычно могут пережить несколько выстрелов низкого калибра в несущественные места.

Рассказчики, ведущие сцену, связанную с дуэлью или перестрелкой, должны поддерживать высокую энергию независимо от того, кто в кого стреляет. Рассмотрите возможность использования только одиночных бросков костей Ловкости + Оружия + Стремительности, а не более сложных правил боя, которые могут затянуть сцену дольше, чем это должно быть. Используйте описательный язык, чтобы передать элементы сцены, такие как пронзительный свист пролетающей пули и звук бьющегося стекла, когда она попадает в окно позади цели. Или крики невинных, ныряющих в укрытие. После того, как стрельба прекратится, не забудьте наложить последствия. Как смертные, так и немертвые шерифы, вероятно, будут весьма недовольны тем, что мир в городе был

нарушен. Поврежденное имущество необходимо будет отремонтировать и заменить (и за чей счет!). Оружие 19 века, как известно, не было точным, и свидетели с такой же вероятностью будут ранены, как и участники.

В Великое Неизвестное

Что лежит за горизонтом? Что находится в той долине? На другой стороне этого хребта? Являются ли люди, живущие в этом небольшом поселении, дружелюбными или враждебными? Путешествие на Запад порождает множество подобных вопросов. Хотя карты Запада можно было легко достать, на многих из них было больше пробелов, чем деталей. И когда были отмечены дороги, населенные пункты или другие объекты, они, скорее всего, были результатом слухов или информации из третьих рук, а не каких-либо прямых знаний картографа. Западная хроника должна опираться на это чувство открытия и удивления. Точная географическая информация должна быть редкой и никогда не предоставляться свободно.

Потеря

Состояния с потерей превращаются в буквальный десятицентовик. Болезнь может уничтожить целые стада крупного рогатого скота (а также стада коров). Хорошо экипированная банда бандитов (возможно, на службе у осторожного старейшины) может сбежать со всем наличным запасом города. Одна сильная гроза или внезапное наводнение могут свести на нет десятилетнюю работу. Даже работа, необходимая для строительства границы на заселенной территории, является своего рода потерей, поскольку ранее дикие места выкапываются, огороживаются и иным образом эксплуатируются. Персонажи всегда должны чувствовать угрозу катастрофы и необходимость принимать меры для защиты от таких неудач.

Манифест судьбы

Манифест Судьбы - термин, придуманный в 1845 году журналистом Джоном Л. О'Салливаном. О'Салливан был сторонником джексонианской демократии и человеком, который верил, что Америка, особенно Белая Америка, несет ответственность за контроль над всем континентом от Атлантики до Тихого океана. Самая большая проблема с Манифестом Судьбы заключалась в том, что предполагалось, что ни один народ не владел территорией между этими двумя океанами и не брал на себя ответственность за нее. Это философия колониализма в его худшем проявлении. Для Родичей чувство Явной Судьбы должно проявляться в давлении, которое они получают от старейшин, чтобы расширить свой контроль, или в том, как они активно борются против противостоящей секты в захвате земли. Шабаш находится в активной оппозиции Камарилье на большей части этой территории и имеет небольшое преимущество перед ними. Однако обе секты не знают о растущей силе желания движения анархистов построить свое собственное "Свободное государство", и этот третий столп противоречит планам более крупных, более организованных сект. Манифест Судьбы - это чувство собственности, и все родственники на Западе чувствуют себя таковыми на небольших территориях, на которые они претендуют. Конечно, большинство хочет большего. Им нужно больше. Обжорство власти является ключевым элементом для историй, которые фокусируются на этом. Конфликты, возникающие в связи с этой темой, могут быть направлены на противостоящие секты, немного более старых вампиров или наружу против люпинов и смертных. В то время как Проявление человеческой Судьбы часто прямо направлено на коренные народы, Сородичи, как правило, не стремятся

активно участвовать в этих конфликтах, но могут воспользоваться ими, если они произойдут.

Награды

Хотя деньги всегда являются хорошей наградой, на Западе было не так много валюты, циркулирующей. Банкноты не совсем прижились, и бережливые торговцы увеличивали свои наличные деньги, разрезая монеты пополам (четверть доллара довольно часто была частью долларовой монеты, разрезанной на четыре части). Таким образом, вознаграждение за хорошую работу принимало самые разные формы. Блага, конечно - какой Род не оценит блага, оказанного благодарным будущим принцем или Прародителем? Но другая собственность может быть столь же значимой, как и денежное вознаграждение. Обученная вампирами лошадь, право заселять и осваивать определенный участок земли, ценное старинное оружие - все это может оказать гораздо большее влияние на повествование, чем мешок с золотом и серебром.

Суровая Независимость

Одинокого ковбоя, у которого нет спутника, кроме его лошади. Самодостаточный охотник. Горный человек, живущий один в отдаленной хижине. Все это мощные архетипы, но они имеют мало отношения к реальности, даже в Мире Тьмы. Выживание на Западе никому не дается легко, и тем, у кого нет ни родственников, ни круга поддержки, приходится труднее, чем большинству. 'Суровый индивидуализм', на который так многие любят ссылаться, - не более чем миф. Люди должны полагаться друг на друга, чтобы выжить во враждебных ландшафтах, и создание нового поселения требует сотрудничества со стороны многих, особенно если у этого поселения есть амбиции вырасти во влиятельный город.

Персонажи, которые действуют самостоятельно, вряд ли добьются успеха. Дикие животные, неблагоприятная погода и территориальный гару - это лишь некоторые из опасностей, с которыми может столкнуться одинокий Сородич за пределами города. Чтобы оставаться в пределах города, требуется определенная степень сотрудничества и готовность работать на благо группы. Такое общинное мышление нелегко дается большинству Сородичей, особенно выросшим в городе анциллам или старейшинам, которые уже давно могут претендовать на собственную независимость. Хороший рассказчик может гарантировать, что этих персонажей ждет резкое пробуждение.

Тайные общества

От масонских работ на железной дороге до скрытых планов высшего общества, работу тайных рук можно найти почти во всех аспектах жизни на Старом Западе. По мере роста Запада растет и удушающая хватка манипулирования, уничтожения и контроля над теми, кто стремится к власти в этих новых областях. Приглушенные голоса и комнаты, тускло освещенные редкими и потрескивающими свечами, находятся в центре основания Соединенных Штатов, и их махинации являются неотъемлемой частью деятельности Запада. Членство в их мистическом братстве варьируется от железнодорожников до политических деятелей, и их влияние повсюду для тех, кто знает, где искать. Хотя масоны, безусловно, являются самым популярным братством на Западе, они далеко не одиноки в своих работах. Более того, они далеко не самые скрытные.

Преступления без числа можно отнести к скрытым работам тайных организаций, которые процветают под толстым покровом насилия и смерти на Западе. Одним словом, в этих организациях людей вытаскивают на

лошадях из их домов и публично вешают. Они размещают своих пешек в местах власти в каждом поселении, и их агенты варьируются от прорабов до кандидатов в мэры, которые каким-то образом побеждают с помощью оползней после того, как их конкуренты исчезают или их находят мертвыми в результате линчевания, когда их секреты предстают перед разъяренной факельной толпой.

В центре этих организаций, притягивающих пешек с обещанием власти и вите, находятся Сородичи. Вентру ведет ряды масонов на неизведанные территории и богатые залежи золота. Тремере собирают последователей для своих кровавых культов в тайных комнатах и на пустынных кладбищах. Ночь за кровавой ночью их влияние неукротимо растет.

В поисках Духовности

Проведите некоторое время в прерии или в пустыне, просто сидя, размышляя, оглядываясь на окружающую вас природу. Неудивительно, что люди ищут духовные моменты в стране на Западе, потому что это земля, которая говорит о древних тайнах. Некоторые Сородичи прячутся на Западе с намерением разработать новые Пути Просвещения, потому что они хотят чего-то иного, чем стандартные решения Человечества или более темные пути Шабаша. Несколько Сородичей пытаются подружиться на дорогах с коренными народами и делают это с целью добиться от них некоторого духовного пробуждения. Конечно, такие действия также чреваты опасностями колониализма, как и Явная Судьба, но Сородичи, которые ищут их, делают это по множеству причин, таких как надежда поймать Зверя в ловушку, стремление получить просветление, которое они иначе не обнаружили бы, или просто как предлог для использования нового источника вите.

Несколько человеческих религиозных групп делают Запад своим домом, либо из-за преследования со стороны других на Востоке, либо из-за их желания быть подальше от других людей. Это приводит к тому, что Запад населяют несколько десятков религий, которые недолго будут существовать в мире или останутся локализованными до тех пор, пока им не позволят стать мейнстримом. К ним относятся Церковь Святых последних дней (мормонов), адвентисты Седьмого дня и многие другие. Большинство из этих религиозных групп являются совершенно нормальными человеческими группами в Мире Тьмы, но некоторые могут быть хозяевами вампирских культов или предлагать Сородичам альтернативный Путь для рассмотрения. Конфликты, возникающие в связи с этой темой, будут либо в значительной степени сосредоточены на родственных отношениях, либо будут связаны с человеческой нетерпимостью и фанатизмом.

Выживание наиболее приспособленных

На Западе нет недостатка в способах умереть, и для вампира существует еще больше способов встретить разрушение. На новых территориях есть способ отбирать слабых и бесполезных вампиров из стаи и следить за тем, чтобы выживали только те, у кого есть выдержка и упорство. Многие неудачливые вампиры погибают в конце концов из-за отсутствия защищенных от солнца убежищ. Другие видят свой первый восход солнца после того, как их оставили висеть в дневные часы. В то время как нехватка воды в пустыне может отправить некоторых людей на встречу со своим создателем, Сородичи, заблудившиеся в бесплодных землях, должны бороться с другим, более смертоносным видом жажды. Некоторые родственники, которые

совершают путешествие на Запад, вообще никогда не прибывают.

Сородичи, способные противостоять окружающей среде, у которой, кажется, есть намерение убить каждого последнего вампира, все равно должны пережить друг друга. Испытания по созданию домена в этих пустынных и негостеприимных землях привели к тому, что сливки поднялись на самый верх. Вампиру было бы разумно помнить, что другие, кто выживает в этом негостеприимном месте, так же жестки и жаждут, как и она сама. Многие из этих Сородичей сделали Запад своим домом на всю оставшуюся жизнь. Единственный закон, который применим к Родственникам, достаточно крепким, чтобы жить здесь, - это тот, который можно подкрепить быстрой ничьей или колом в сердце.

Смерть Веры

Или, возможно, разочарование. Газеты Новой Англии публиковали запыхавшиеся статьи, описывающие бесчисленные возможности, которые можно было найти на Западе; пенни Дредфулс рассказывала о многих приключениях, которые предстояло пережить. И в эксклюзивных салонах Гарпии-нежить рассказывали многие из тех же историй, часто предназначенных для не столь тонкого поощрения пограничных парий к тому, чтобы подумать о переезде. Но те, кто наконец вышел из пыльного дилижанса или вагона поезда, вскоре поняли, как легко можно преувеличивать в отношении Запада. Выживание на Западе требовало тяжелой работы, как для Сородичей, так и для коров. Такое разочарование проявлялось по-разному. Стадо часто прибегало к пьянству и другим нездоровым занятиям. Сородич обнаружил, что их хватка на Звере опасно ослабевает.

Ужасы Технологической

Жизни на Западе были трудными и, чаще всего, смертельно опасными. Достижения в области технологий не только сделали жизнь на Западе более сносной, но и обеспечили успех некоторых начинаний. Поселенцы пережили экстремальные климатические условия, суровую окружающую среду и болезни, чтобы проложить путь для тысяч людей, которые последуют за ними, используя каналы и железную дорогу. После обеспечения безопасности достижения в области разработки огнестрельного оружия позволили защитить эти новые объекты от нападений. Новости о новых поселениях и претензиях сократились с месяцев или даже лет до нескольких дней. Со временем новости могли бы разлететься по всей стране всего за несколько минут.

Благословения, которые пришли с этой новой технологией, также сопровождалась их собственным проклятием. Появление этих чудес сопровождалось обещанием новых территорий для Родичей. Там, где когда-то Запад приглашал только грубых Гангрелов или самых трудных предпринимателей, технологии сделали его гостеприимным для Сородичей из всех слоев общества. Запад стал только что открытой раной, из которой Сородичи могли пировать. Целые не востребуемые области, где Камарилья практически не имела реального контроля, созрели для захвата. Хитрая Сородич могла бы насытиться всем золотом и жизненной силой, на которую она могла бы наложить свои кровавые когти. Клан Вентру оказался на удивление хорошо приспособленным для жизни на Западе. Многие имели финансовую долю в развитии железной дороги, новых каналов и даже коммуникационных технологий, которые были финансово поддержаны интересом Камарильи к новым областям.

Вентру проложили путь для других Сородичей в самом буквальном смысле, часто в качестве слуг, связанных кровными узлами, нанятых для контроля за их претензиями и владениями. Теперь Киндред мог путешествовать в виртуальной роскоши, используя каналы, и избегать дневного света в товарных вагонах без окон. Обещание владений, свободы и богатства с каждым годом привлекало все больше и больше Сородичей. Довольно скоро у них появились клыки на Западе, и артериальный поток вите стал в точности золотистого цвета.

Необузданная дикая местность

Из-за болезней и крупномасштабных кампаний геноцида против коренного населения, районы Запада лишены людей до прибытия поселенцев, которые приезжают, чтобы основать свои усадьбы. Это привело к увеличению числа диких животных, дикому росту растений и общему ощущению того, что мир за пределами четырех стен необуздан и стремится убить вас. Для Сородичей они находятся в меньшей опасности со стороны дикой природы, чем средний смертный, но все еще существуют опасности. Отсутствие дорог означает, что путешествие по дикой местности может привести вас к большому обрыву или дыре в ночи, которую невозможно было увидеть без улучшенного зрения. Дикие кошки, волки, койоты и другие животные могут опасаться своих сородичей, но также могут нападать упреждающе, чтобы защитить себя и своих детенышей. Ощущение того, что вещи никогда не бывают чисто предсказуемо безопасными, должно быть постоянным, когда они выходят ночью, потому что они небезопасны. Путешествия особенно опасны, и отсутствие дорог, освещения и современных удобств делает это еще хуже.

Механика

Как ковбои за покерными столами, все, кто играет в игру, должны следовать правилам. Это дополнительные механические рекомендации о том, как запускать очень конкретные ситуации в ваших играх, вплоть до мелочей. Как и в остальной части главы "Драма", эти аспекты книги необязательно включать, но они могут помочь, если на осях появится слой смазки, если вы столкнетесь с пересеченной местностью.

Похороненный заживо

Смерть была немного неопределенной на Западе. Подумайте об этом, сегодня у нас есть много технологий для отслеживания сердцебиения, мозговых волн и мер, которые мы используем, чтобы определить, жив ли кто-то, но просто не брыкается. Все это совершенно новые модные устройства. До 20-го века хоронить кого-то заживо было чем-то вроде обычного явления. В некоторых местах викторианской Англии и Америки было обычным зрелищем видеть колокол, подвешенный на чьей-то могиле, с проводом, который шел к руке "тела". Если этот звонок звонил, вы знали, что человек был жив на дне своей могилы и его нужно было выкопать.

В Вестерне быть похороненным заживо часто является средством наказания или пытки. Это ужасающее осознание того, что ты находишься в гробу, под землей, ожидая, когда задохнешься и умрешь. Конечно, для Сородичей... Возможно, именно так они начинают каждый вечер. Для Шабаша это то, как они намеренно строят свой ритуал объятий. Страх, Зверь, шок - все это, связанное воедино, порождает в некоторых вампирах драйв, и именно этот драйв Шабаш хочет вызвать у новоиспеченного каинита. В игре **Vampire: The Wild West** должна присутствовать идея быть похороненным заживо, но, конечно, это не

вызовет слишком много проблем у вампира. Если только они не боятся быть запертыми в коробке, они никогда не смогут сбежать и могут застрять там на вечность, будучи все время пожираемыми насекомыми. Мысль о погребении все равно должна пугать большинство Сородичей, потому что, хотя их тело может быть мертво, их разум нет, пока они не впадут в оцепенение, и этот процесс может занять мучительные несколько недель, пока у них медленно не закончится кровь.

Драма против Костей

Есть некоторые геймеры, которые пристально смотрят на бросание костей как на негативный элемент социального повествования. Это нормально - не полагаться на кости, чтобы рассказывать свои истории со своей трупой. Это нормально - использовать кости таким образом, чтобы помочь вам и вашим игрокам рассказывать истории за столом вместе. Каждая трупка будет работать по-разному, и это нормально. В то время как некоторые столы захотят очень сильно погрузиться в драму, установив сильное освещение, настроив музыку и, возможно, даже переодевшись в костюм. Некоторые этого не сделают. Некоторые трупки захотят разыграть социальные встречи без участия каких-либо кубиков вообще. Некоторые захотят использовать системы игры в кости, которые написаны в игре, чтобы помочь игрокам быть социальными в том, с чем они могут столкнуться. Любой из этих подходов имеет свои достоинства.

Один из подходов, который встречается посередине, состоит в том, чтобы использовать кости, чтобы помочь вам разыграть определенные сцены. Например, вы можете бросить бросок Обаяние+Хитрость чтобы определить, насколько хорошо вы кому-то лжете. Если вы потерпите неудачу или, что еще хуже,

потерпите неудачу, игрок должен ужасно врать. Они говорят что-то нелепое, путаются в словах, разыгрывают все это так, чтобы всем было ясно, что они врут, и это плохо. Этот подход позволяет случайности в игре в кости помочь управлять историей и может быть хорошим способом стимулировать некоторую спонтанность.

В конце концов, делайте то, что подходит вашим игрокам, потому что им будет больше нравиться игра, если они смогут найти счастливую среду. За некоторыми столами будет бросаться больше костей, некоторые будут больше разговаривать и вытаскивать кости только тогда, когда им это абсолютно необходимо. Какой бы угол ни привлекал игроков и не позволял им возвращаться, это то, что нужно сделать. Кроме того, некоторые игроки в ваших играх могут иметь небольшие предпочтения, отличные от других за столом. Если вы можете, попробуйте также интегрировать их предпочтения в игру. Дайте им возможность кататься в ключевые моменты, чтобы помочь им погрузиться. Или отойдите с их пути и позвольте им разыграть эту чертову дискуссию, которую они ведут с Люпинами. Конечно... все может пойти не так хорошо... но не делайте вещей, которые лишают ваших игроков заинтересованности и интереса. Узнайте, кто они такие, и работайте с ними, чтобы рассказать замечательную историю.

Игры в Гулей

Живущие на Западе, опасны для Вампира; мы несколько раз упоминали об этом в этой книге, и это должно быть постоянным рефреном. Однако умный Сородич создаст несколько гулей, чтобы помочь им управлять своими делами. Дикий Запад - отличная платформа для игры, ориентированной на гулей. Одним из главных элементов Вестерна является чувство обретения личной силы, связи с

тем, что делает человека тем, кто он есть, и проецирования этого на мир. С другой стороны, готические истории часто повествуют о человеке, который медленно осознает, что у него нет власти в мире, который медленно пытается их уничтожить. Игра в упыря должна опираться на оба этих элемента.

Гули - это не просто вампиры света. Это человеческие существа, которые медленно возвращаются вите в своих телах. У них внутри есть что-то чужеродное, постоянно давящее на их разум, превращающее их мечты в кошмары и медленно толкающее их ко все большей и большей развращенности, чтобы получить то, что они хотят. Хроника западных упырей, скорее всего, будет посвящена жадности в той или иной форме, независимо от социального класса, из которого происходят гули. В то же время зависимость будет отеснять все другие приоритеты. Превращение в гуля, скорее всего, произойдет из-за жадности, стремления получить какую-то выгоду от власти, которую они получают, а затем зависимость от жизненных данных разлучит их разумы и заставит их сосредоточиться исключительно на своем домиторе.

Как и в любом веке, гули могут делать то, чего не могут Сородичи: они могут бодрствовать днем. Это делает их бесценными, и так много из того, что делается в Вестерне, может быть сделано упырем. Они могут быть железнодорожным рабочим, мэром, шерифом, разнорабочим, поваром, фермером, швеей, кем угодно; это люди, которые на самом деле делают вещи в западном городе. Легко играть в классический вестерн с гулями и добавлять ужасающие элементы. Они могут преклонять колени, как в Мессе, перед своим домитором, отбиваться от различных зверей, чтобы защитить своих сверхъестественных хозяев, или совершать ужасные поступки, чтобы в следующий раз

попробовать кровь, которая генерирует в них силу.

Вампир в этой истории, скорее всего, будет Боссом, темной фигурой, которую редко можно увидеть, но чье присутствие ощущается повсюду. У Босса, скорее всего, будет враг, у которого есть слуги, с которыми упыри будут взаимодействовать, возможно, также как антагонисты, но, возможно, как друзья или знакомые. Быть в центре схватки, когда между одной стороной и другой что-то идет не так, никогда не бывает хорошо, но упыри почувствуют необходимость защитить своего хозяина и, скорее всего, будут сражаться вместе с ними, даже если они предпочтут убежать в горы. Сосредоточьтесь на этих решающих и противоречивых моментах. Они - хлеб с маслом здешней истории.

С помощью игры в гуля у вас есть шанс легко позволить одному сородичу из странного клана или родословной. Они здесь прячутся от других себе подобных и создают упырей, чтобы помочь защитить их. Вы можете либо склониться к распространению клановых проклятий на системы упырей, либо нет, как сочтете нужным. Ключом будет сохранение истинной природы вампира за пределами знаний персонажей. Если ваши игроки много знают о мире, то вы можете дать им отвлекающий маневр, когда они попытаются выяснить, к какому клану принадлежит их домитор. Чистый костюм и красивые усы могли бы отлично смотреться на Вентре, но так же хорошо они смотрелись бы и на Старом клане Цимисхов, готовящемся переделать запад в Новую Трансильванию. Не стесняйтесь играть со стереотипами и швырять вещи им на головы, чтобы сделать игру отличной от традиционной игры с вампирами.

Верховая езда

Лошади являются основным видом транспорта на Западе, и без них жизнь была бы не такой легкой. Мустанги, тягловые, каретные и седельные лошади быстро стали лучшими друзьями всадников, как только они поселились на Западе в 1800-х годах. Они помогали в работе, вкладывая свою значительную силу в переноску тяжелых грузов, ведение сельского хозяйства и даже строительство зданий. Однако чаще всего их основной целью была транспортировка.

Сломать лошадь никогда не бывает легкой перспективой. Даже мустанги, выведенные на конюшне, рождаются дикими и свободными, и их от природы недоверчивый характер в сочетании с невероятной силой и скоростью делает приручение их опасной перспективой. Научить их держаться самостоятельно, когда начинают лететь пули, тоже непростой подвиг. Требуется почти божественный уровень доверия между лошадью и ее всадником, чтобы сделать гораздо больше, чем просто привязать друга лошади к экипажу и рысью. У сородичей впереди гораздо более сложная задача, если они надеются использовать лошадей в своей повседневной жизни.

Традиционно настороженные, если не враждебные, по отношению к нежити, животные никогда не имели лучших непосредственных отношений с Сородичами. Сама их природа кровососущего монстра запускает какую-то первобытную систему тревоги в животном разуме, заставляя их переходить в режим "сражайся или беги", как само собой разумеющееся. Лошади, к сожалению, не являются исключением из этого правила, и немалое число Сородичей оказались с раздробленными черепами из-за того, что стали слишком самоуверенными в доверии лошади к своему виду или просто считали себя слишком сильными, чтобы быть

поврежденными каким-либо животным. Опытный Сородич знает, что верховая езда-слабый дар, и в элизиумах по всей стране есть по крайней мере одна история о вампире, впавшем в оцепенение от особенно энергичного зверя. Многие Сородичи должны избегать лошадей в своих ночных занятиях или нанимать всадников (или даже брать упырей специально для этой цели, если у них нет способностей к анимализму. На самом деле, эта дисциплина находит множество применений на Западе.

Другим вариантом для особо отважных и предприимчивых Сородичей было бы попытаться найти ранчо Брашторн и приобрести одну из их легендарных лошадей, выведенных специально для использования Сородичами. Брашторн - это слух для людей, и те, кто приобретает этих почти мифических лошадей, клянутся хранить его местоположение в секрете. Эти почти мифические лошади не испытывают врожденного страха перед Сородичами. Они сильнее, выносливее и умнее других мустангов своей породы. К сожалению, они чрезвычайно редки, и те, у кого они есть, говорят, что стоимость их приобретения была довольно высокой. На самом деле, многих Сородичей, отправившихся на поиски ранчо Брашторн, находят насаженными на кол с головами, торчащими из песка пустыни.

Перестрелки на Диком Западе

Повсеместны и все же плохо изучены, классическая перестрелка в полдень на пыльной улице, где стреляют, когда кто-то кричит "ничья" из легенд Дикого Запада, прискорбно неточна. Стрелки были настоящими, но в этом не было чести, людей стреляли в спину, ночью, издалека, в зарослях кустарника и во всех других

манерах, которые редко изображаются средствами массовой информации, будучи дешевыми романами или фильмами. Несмотря на это, типичная перестрелка в Хронике может произойти в любом случае, и нет особой необходимости учитывать историческую точность в ситуации, но скорее этот раздел здесь, чтобы помочь с физикой и ролевой механикой самой встречи.

Пистолеты одинарного и Двойного действия

Классический маневр, который мы все помним из ковбойских западных фильмов, - это стрелок, отводящий курок и нажимающий на спусковой крючок, чтобы выстрелить, а затем повторяющий это действие каждый раз, когда она хочет, чтобы пуля полетела. Это связано с тем, что подавляющее большинство пистолетов в эпоху Дикого Запада имели спусковые крючки, которые выполняли только одно действие: опускание курка. Технология отвода курка с помощью спускового крючка появилась только в 1873 году с кольцом "Миротворец". Революционный пистолет (sic), он делал стрельбу только одной рукой простой и быстрой. Так родилась легенда о стрелке с двумя колесными пушками. Все игроки могут носить пистолеты двойного действия, если захотят, но в то время они были очень излишни.

Пистолеты Одиночного Действия

Огнестрельное оружие одиночного действия, в том числе такое классическое, как Кольт военно-морского флота 44 калибра (который доминировал на Диком Западе), требовало, чтобы пользователь взвел курок пистолета, прежде чем спусковой крючок сможет заставить его выстрелить. Это действие простое, но требует одного кубика из пула кубиков пользователя. Если у пользователя есть

какие-либо точки в огнестрельном оружии, действие автоматически завершается успешно. В противном случае пользователь должен использовать этот разделенный пул кубиков, чтобы также выполнить сложную проверку 3, чтобы правильно управлять оружием.

Шестнадцатеричные карты (Необязательно)

Бой занимает центральное место в ролевых играх с тех пор, как Гэри Гигакс впервые изобрел Dungeons & Dragons, когда он объединил миниатюрные военные игры с шестнадцатеричной картой из Wilderness Survival. С самого первого дня этому почти всегда способствовала игра в кости, и это то, что отличает Систему Рассказчика от стаи: она сосредоточена не на игре в кости, а на повествовании. По этой причине боевые последовательности в Мире Тьмы могут быть громоздкими. В результате некоторые игры издательства White Wolf выбрали проверенный и надежный метод использования шестнадцатеричных карт во время боевых столкновений. Как и во всем остальном в игре, это в конечном счете зависит от Рассказчика, но этот раздел будет включать ссылки на “шестнадцатеричный” масштаб на этих картах обычно составляет 1 дюйм на шестнадцатеричный. Используя систему, предложенную в Werewolf: the Wild West и World of Darkness: Combat, один шестигранник считается шириной 5 футов.

Если используется Ход, то можно назначить оценку хода, где Модификаторы Ход = Ловкость + Ход. Модификаторы могут быть определены Рассказчиком, но предполагается, что они привязаны к модификаторам способностей уровня здоровья. Персонаж может перемещаться по 1 шестнадцатеричному кругу за точку хода в каждом раунде. Например, персонаж

с ловкостью 5, который ранен, имеет Ход 3 (Ловкость =5; Модификатор хода = -2; Ход = 5 + (-2) = 3). ПРИМЕЧАНИЕ: 1. Персонаж, который запутан и стреляет из пистолета, будет виден после этого, если он снова не использует Затемнение.

Правила обращения с огнестрельным оружием

Пул кубиков для атаки с использованием огнестрельного оружия рассчитывается следующим образом: Ловкость + Огнестрельное оружие + Модификатор - Штрафы за Уровень здоровья. Смотреть ниже. Это включает в себя использование пушек.

Уворачиваясь от пуль

Столкнувшись с атакой из огнестрельного оружия, персонажи могут бросить Ловкость + Атлетику и переместить один шестигранник или упасть на землю в своем текущем шестиграннике. Сложность и количество успехов различаются в зависимости от местности.

Безумие

Обезумевший персонаж не может использовать огнестрельное оружие или любое другое оружие, более сложное, чем дубина.

Порадите Места

Нацеливание на противника во время перестрелки, возможно, для того, чтобы снять с него шляпу или выбить пистолет из его руки, является классическим элементом западного жанра. Основная книга The Vampire: the Masquerade 20th Edition содержит правила для попыток попасть в определенные места цели, но правила, предлагаемые здесь, более подробны и, возможно, более полезны для нюансов перестрелки на Диком Западе.

- **Точность:** Это модификатор для пула кубиков оружия. Например, игрок с Ловкостью 2 и Огнестрельным оружием 3 хочет выстрелить врагу в голову из своего кольца-миротворца. Обычно у них есть пул кубиков из 5, чтобы попасть, но с модификатором их эффективный пул кубиков теперь равен 2 ($5 - 3 = 2$).
- **Урон:** Этот балл модификатора добавляется в пул кубиков урона оружия.
- **Случайность:** Бросьте d10. Ты будешь знать, что делать дальше.
- **Голова/Шея:** Если пострадавший будет ранен до уровня здоровья, он также будет ошеломлен и не сможет говорить или кричать. В результате ранения они теряют сознание, если не израсходуют очко Силы воли. Покалеченные означают, что они получили травматическую травму головы или сломали шею; для стада это означает постоянный паралич и/или возможное повреждение головного мозга. Калека означает смерть для стада. Если Сородич становится Калекой от выстрела в голову, это также наносит один уровень Отягчающего урона, как если бы нежить была близка к обезглавливанию. Сородич, получивший четыре или более тяжелых урона здоровью от выстрела в голову, умирает Окончательной смертью, когда его голова отделяется от тела. Например, владелец ранчо встречает Кошку, кормящуюся его скотом ночью, и умудряется выстрелить в голову из своего двуствольного дробовика 12 калибров, каждый ствол наносит 10 кубиков урона ($6 + 4 = 10$). С трудностью 6, владелец ранчо получает 10 успехов; первые 5 Уровней урона так велики, но 6 - й и все последующие уровни-это Урон с отягчающими обстоятельствами. У Сородича нет Силы Духа, поэтому он не

может выдержать 5 Уровней урона, нанесенного ее голове. Даже если она излечит 5-й уровень Смертельного Урона, она останется Покалеченной и умрет Окончательной Смертью.

- **Руки/Руки:** Ударьте персонажа по руке (или по тому, что он держит), и он уронит его. Для удержания предмета, пораженного пулей, требуется бросок с сопротивлением прочности. Сородичи могут бросить выносливость, чтобы продолжать держать что-то после того, как их рука была застрелена. Если в результате удара персонаж будет снижен до уровня здоровья Раненого, конечность будет сломана или иным образом станет бесполезной, и никакой бросок не позволит персонажу удерживать какие-либо предметы.

Сложность	Местность
2	Полное покрытие за полшага
4	Полное покрытие на расстоянии погружения (один шестигранник)
6	Полное покрытие на небольшом расстоянии бега (максимум два шестигранника)
7	Частичное укрытие на коротком расстоянии бега (два гекса); движение затруднено
8	Нет доступного укрытия; персонаж ныряет в землю
10	Движение строго ограничено; спит в гробу

Диаграмма местоположения попаданий			
Расположение	Точность	Повреждение	Случайность
Голова / Шея	-3	+4	1
Рука / Кисть	-3	-1	2-3
Грудь /	-1	+0	4-7

Торс			
Жизненно важные органы	-2	+3	8
Нога / Ступня	-2	+0	9-10
Сердце	-4	+3	N/A
Глаза	-5	+3	N/A

Результат Искалечен означает, что конечность повреждена до такой степени, что требуется ампутация. Еще что-нибудь, и конечность полностью оторвана взрывом.

- **Грудь/туловище:** Если персонаж будет ранен ударом в грудь или туловище, он будет ошеломлен и не сможет говорить или кричать. Нанесение увечий приведет к перелому ребер; затем кин должен выполнять бросок выносливости (Сложность 8) для каждого хода и будет наносить дополнительный урон здоровью, если он будет заниматься какой-либо напряженной деятельностью, так как сломанное ребро(ребра) прокалывает внутренние органы и получит +2 Уровня урона здоровья при повторном попадании в грудь/туловище. Если повреждение нанесено сзади и его достаточно, чтобы вывести из строя, жертва страдает переломом позвоночника; это вызывает постоянный паралич у стада.
- **Жизненно важные органы:** Результат травмы означает, что жертва находится в оцепенении и не может говорить или кричать. В случае попадания они должны проверять силу воли (сложность 8) каждый раунд, чтобы предпринять какое-либо действие. Искривленный результат указывает на то, что персонаж не может предпринимать никаких действий.

- **Сердце:** При попадании в сердце, кин продолжает наносить дополнительный урон здоровью через каждый второй ход. Изувеченный результат означает, что сердце было разорвано, что смертельно для коров. Родственникам, которые становятся Калекками (или дальше), удаляют сердце и эффективно протыкают его, пока они не выздоровеют.
- **Глаза:** Попадание, которое приводит к Повреждению уровня здоровья, означает, что персонаж слеп на следующий ход и травмирован в течение следующих двух ходов. Раненый означает, что глаз потерян; это означает постоянную частичную слепоту для стада. Сородичи может исцелить глаз. И сородичи, и стадо получают по 2 кубика за любое дальнобойное действие только одним глазом.

Скорость

На диаграмме огнестрельного оружия (ниже) приведены средние диапазоны для конкретного оружия. Это оружие может стрелять в два раза на указанное расстояние, но сложность увеличивается на 2, а урон уменьшается на 1 кубик. Винтовки могут с помощью прицела стрелять на очень большие расстояния, где дальность стрельбы увеличивается в четыре раза, но урон уменьшается на 3 кубика. Если у персонажа есть хотя бы 1 точка в огнестрельном оружии, сложность стрельбы из винтовки с оптическим прицелом до модификаторов снижается до 5. Например, персонаж с Ловкостью 2 и огнестрельным оружием 3 имеет винтовку .50 Sharps с оптическим прицелом и стреляет в оборотня на хребте в 500 ярдах от него. Средняя дальность стрельбы для этой винтовки составляет 175 ярдов, поэтому все, что выше, увеличивает базовую сложность на 2. Поскольку стрелок

использует оптический прицел, сложность составляет 7. Поскольку цель более чем в два раза превышает Среднюю дальность, выстрел считается Экстремально Дальним, а общий урон уменьшается на 3, в общей сложности 4. Если бы цель находилась между 175 и 350 ярдами, то общий урон был бы уменьшен только на 2 кубика.

Перезарядка

Перезарядка в 19 веке была медленной. Латунные и бумажные патроны устраняли необходимость измерять боевую мощь и другие подобные проблемы, но до 1890-х годов очень немногие пистолеты имели съемные магазины, только винтовки Винчестера и несколько других. В большинстве случаев требовалось, чтобы пули вручную подавались в патронник или внутренний магазин. Как правило, перезагрузка занимает один полный ход (и все персонажи играют в кости) и успешную проверку ловкости. Персонажи могут потратить очко силы воли и перезарядить два пистолета за один раунд.

Ротшрек

Сородичу с Силой воли 4 или более не нужно проявлять самообладание при стрельбе из огнестрельного оружия. Сородичи, которые проваливают такой бросок, теряют способность правильно обращаться с огнестрельным оружием.

Методы огнестрельного оружия

Здесь мы описываем основные маневры, которые боевики будут постоянно использовать на протяжении всего боя. Не обязательно использовать эти предлагаемые механики во время таких встреч, но они могут добавить реалистичности сцене с добавлением определенных бросков костей, а также создать платформу для захватывающих ролевых игр.

Прицеливание

Персонажи, которые целятся, имеют больше шансов попасть в цель, но это отвлекает их от действий во время боя. За каждый ход, который персонаж тратит на прицеливание, один кубик добавляется в ее пул кубиков. Они могут добавить в свой пул кубиков столько кубиков, сколько у них точек в Восприятии. Например, персонаж с Ловкостью 3 и Огнестрельным оружием 2, а также Восприятием 4, который тратит четыре раунда на прицеливание, имеет эффективный пул кубиков 9 ($3 + 2 + 4 = 9$). Один и тот же персонаж не получит никакой выгоды от прицеливания в течение пяти или более раундов.

Прикрытие

Прикрытие - не сокрытие. Прикрытие - это то, что находится за чем-то, что будет отражать пули. Вот почему никто, кроме дурака, не устраивает перестрелку посреди улицы. Большинство из них находятся в каком-то укрытии. Быть в укрытии - тоже помеха. Если стрелку нужно нырять взад и вперед за ее укрытием, сложность выстрелов увеличивается на 1.

Прикрытие	Сложность
Лежа плашмя (легкое прикрытие)	+1
Небольшое дерево (умеренное прикрытие)	+2
Большой камень (хорошее прикрытие)	+3
Обнажена только голова	+4

Дуэли и пристальные взгляды

На то, как вы используете оружие, мало что значат, если вы не вытащите его в первую очередь. Запугивание иногда заменяет насилие, когда дипломатия терпит неудачу. В случае, когда два персонажа смотрят друг на друга сверху вниз, каждый пытается

запугать другого, не дрогнув. Каждый персонаж делает оспариваемый бросок Обаяние+Запугивание, сложность которого заключается в оценке силы воли противника. Проигравший получит штраф в 2 кубика за любую Инициативу или бросок атаки против победителя на оставшуюся часть сцены.

Обездвиженные

Оглушенные, выведенные из строя или иным образом обездвиженные персонажи являются легкой мишенью. Если у стрелка есть хотя бы одна точка в огнестрельном оружии, бросок с близкого расстояния не требуется. Если они все еще борются, сложность попадания уменьшается на два.

Движущиеся цели

Сложность попадания в цель во время движения увеличивается в соответствии с таблицей:

Скорость цели	Модификатор сложности
Стоит	+0
Скорость бега человека	+1
Скорость бега животного	+2
Скорость движения автомобиля	+3
Только голова открыта	+4

В упор

Если персонаж имеет как минимум 1 точку в огнестрельном оружии, любой выстрел, произведенный с расстояния менее 1 ярда (1 Шестигранник или меньше), автоматически снижает сложность до 4, независимо от марки и модели.

Два пистолета

Персонаж с двумя пистолетами двойного действия может стрелять из них обоих в одном раунде (обычно из пистолетов, но родственники с достаточной силой могут также делать это с длинными пистолетами), разделив свой пул костей, как и в любом другом многократном действии. Тем не менее, стрелок получает штраф в размере -2 кубика с ее стороны.

Быстрая перестрелка

Противники с быстрой ничьей, которые сражаются с оружием в кобуре, почти всегда пытались вытащить и выстрелить первыми. Эта техника называется быстрой перестрелкой или, иногда, скоростной перестрелкой. Стрелки все бросают Смекалка + Огнестрельное оружие (сложность 4), чтобы определить порядок стрельбы, а не обычные правила инициативы. Остальная часть перестрелки проходит в штатном режиме. Противостояние может быть против нескольких стрелков и не ограничивается боями один на один. Часто пристальный взгляд вниз (см. Выше) предшествует перестрелке.

Прогулка вниз

Стрелок может выбрать путь к своему противнику во время стрельбы. Если огонь ведется непрерывно, стрелок получает преимущество прицеливания (см. Выше). Если она приблизится на 1 ярд (1 ШЕСТИГРАННИК), сложность уменьшится до 5 независимо от типа оружия.

Типы огнестрельного оружия

Общеизвестно, что существует три различных типа огнестрельного оружия (пистолеты, винтовки и дробовики), но существуют также существенные различия между различными типами пистолетов и изготовителями или калибрами винтовок, а

также различными калибрами патронов для дробовика. То, что вы упаковываете на Западе, может быть разницей между нежизнью и Окончательной Смертью. Некоторые из них мощные и подходят для медленных последующих выстрелов с высокой отдачей, другие похожи на дальнобойные винтовки с оптическим прицелом, третьи-на обрез двуствольного дробовика 12 калибра. Включение этих статистических данных может быть незначительным или значительным, или вообще отсутствующим, это всего лишь рекомендации.

Пистолеты

Предназначенные для того, чтобы держать их в одной руке, и часто скрытые, пистолеты являются самым культовым типом огнестрельного оружия. От Билли Кида до Уайатта Эрпа и Джона Уилкса Бута, все самые известные стрелки 19 века использовали пистолеты. Обычно патрон с патронником достаточно мал, чтобы не причинять чрезмерного дискомфорта при стрельбе, к концу 1800-х годов некоторые производители оружия выпускали пистолеты, в которых использовались винтовочные патроны, такие как печально известный .45-70, прославившийся в ружьях Sharps buffalo.

Оружие Гатлинга

Первый настоящий пулемет, Пистолет Гатлинга, был чудовищем с ручным приводом, которое было изобретено во время 140 Вампиров: Дикий Запад, Гражданская война. Хотя он имел ограниченное применение, он стал

решающим в более поздних сражениях, где целая конная кавалерия была вырублена, как тростник вдоль реки. Они были очень ограничены в производстве и использовались только военными.

Винтовки

Явно американское явление, нарезы - это канавки, нанесенные на внутреннюю часть ствола, чтобы заставить пулю вращаться, что добавляет стабильности, увеличивает дальность и мощность, наносимую цели. Дебютировав во время Гражданской войны в Америке с Кентуккийским Лонгрифлом, Америка была насыщена винтовками с момента основания нации. Они являются более точным длинным ружьем, чем дробовик, и стреляют только одной пулей за раз. Винчестер рычажного действия 1873 года стал настолько распространенным на границе, что стал известен как "Пистолет, который завоевал Запад".

Дробовики

Самый старый тип огнестрельного оружия, у всех дробовиков ствол гладкий изнутри. Это позволяет выстрелам отскакивать от ствола во время стрельбы, снижая точность. Сначала сделанные для простоты (и отсутствия знаний об аэродинамике), более поздние дробовики воспользовались извилистыми раундами и сделали выстрелы из дробовика, которые содержали множество свинцовых гранул, посылая волну свинца в сторону противника. Обычно используемые для обороны и охоты, дробовики, возможно, были самым распространенным оружием на Границе.

Диаграмма огнестрельного оружия

Оружие	Сложность	Урон	Дальность	Скорость	Патроны	Ношение	Год выпуска	Стоимость (1880-е годы)
Пистолеты								

Кремневый .50	8	5	20	1*	1	J	1700-ые	\$5
Дуэльный пистолет, перкуссионный .50	7	5	25	1*	1	J	1770-ые	\$25
Кольт 1851 военно-морского флота, .38	7	4	25	1	6	C	1847	\$13
Кольт Армейской модели .44	7	5	25	1	6	C	1860	\$16
Ремингтон Однократного действия .38	7	5	25	1	6	V	1860	\$14
Ремингтон Дерринджер .41	5	4	20	2	2	V	1865	\$12
Кольт Двойного действия "Миротворец" .38	7	5	30	2	6	C	1873	\$35
Армейский револьвер Ремингтон .45	6	6	35	1	6	C	1875	\$17

Винтовки*

Кентукки Лонгрифл .50	8	5	100	1*	1	N	1700-ые	\$15
Винтовка Шарпс Буффало, .45-70	7	5	175	1*	1	N	1770-ые	\$19
Генри Повторитель рычажного действия .44	6	7	150	2	12	N	1860	\$40
Ремингтон с затвором .45	7	9	200	1	1	N	1860	\$100
Винчестер 1873, уровневого действия .44	6	8	150	2	16	N	1873	\$50

Дробовики

Пистолет "Ремингтон Карета" 12-го калибра**	6 (7)	8 (16)	35	1 (2)	2	L	1860-ые	\$25
Винчестер уровневого действия, 12-го калибра	7	8	35	2	5	L	1887	\$45

Специальное оружие

Пистолет Гатлинга, .50	8	9	255	20	Лента	N	1862	n/a
Лук	6	3	60	1/2	n/a	N	n/a	n/a

*Если ружье оснащено прицелом и у оператора есть хотя бы 1 точка в огнестрельном оружии, сложность снижается до 5.

**У пистолета "Ремингтон Карета" есть два расположенных рядом ствола, каждый со своим спусковым крючком. Стрельба из стволов возможна одновременно. разумно. Цифры в скобках приведены для одновременной стрельбы из обоих стволов.

Дальность: Это практическая дальность стрельбы в ярдах. Персонаж может стрелять на расстояние, вдвое превышающее указанное, но все, что превышает практическое расстояние, считается дальним.

Скорость: Это максимальное количество операций, которые оружие может выполнить в боевом раунде. Стремительность может использоваться для удвоения скорости, но любая попытка использовать оружие быстрее, чем вдвое выше указанной скорости, приводит к заклиниванию, в результате чего оружие становится неработоспособным на 1 раунд и требует проверки Интеллект + Огнестрельное оружие (Сложность 5) для ремонта.

Патроны: Это максимальное количество снарядов, которое может нести оружие при полной загрузке.

Ношение: V = можно спрятать в жилет; C = можно спрятать под пальто; L = можно спрятать под длинным пальто; N = вообще не может быть скрыто от человека.

Глава шестая: Сородичи Запада

«Как бы я ни боролся и ни боролся, я никогда не выйду из этого мира живым!».

—Хэнк Уильямс-старший

Сородичи Запада

Вероятно, самая заметная характеристика Сородичей на Западе не хватало старейшин. Боясь быть сожженным в городе, построенном из дерева, немногие старейшины предпочли остаться на Западе на постоянной основе. Подавляющее большинство тех, кто путешествует, уехали быстро, часто наспех создавая потомство, чтобы контролировать его издалека. По этой причине недостатка в крови низшего поколения не было, скорее, нехватка старейшин и диаблеры процветали. Многие на Диком Западе не смогли устоять перед его побуждением. Ходят слухи о древних Сородичах, которые существовали в Америке еще до прибытия колонистов, особенно среди Джованни, но вампиры-историки той эпохи еще не записали их.

Запад был пронизан со знаменитыми Сородичами. От Ванневара Томаса, Князя Сан-Франциско, до Джозефа Пандера, основателя Пандеров, быть новичком означает изменить баланс сил. Это некоторые из вампиров, которых вы можете найти, дергая за ниточки, если попытаетесь сделать себе имя на границе.

Калафия

Мало что окончательно известно об этом существе, хотя те, кто слышал слухи, полагают, что это был древний Ассамит. Считалось, что она обосновалась до контакта с Европой, существо, известное как Калафия, встречалось Сородичами лишь несколько раз, и большинство из этих встреч заканчивались Окончательной смертью нарушителя. Выжившие

рассказывают историю о смертоносных Сородичах с темной кожей. Немногое другие детали между сказками совпадают. Ранние колонии в Калифорнии, многие из которых контролировались Ласомбра, знали, что в районе Монтерея таится что-то опасное, с ужасными набегами котерий Сородичей вверх и вниз по центральному побережью Калифорнии в 17 и 18 веках. К 19 веку большинство атак прекратилось, что заставило многих поверить в то, что это был старейшина Сородичей, который после многих смертей наконец насытились и снова впал в торпор. Правда неизвестна, но слухи о ее возвращении - это кошмарное топливо, которое нежить Дикого Запада подлила ночью в костер.

Ходят даже слухи о культе Калафии, цель которого - найти ее и разбудить.

Ванневар Томас

История: Для получения дополнительной информации о Томасе см. L.A. By Night (и книгу, и сериал), новеллы *Dark Prince* и *Prince of the City*, а также приложение *San Francisco By Night*. Томас происходит из длинной линии денег и влияния как на смертной, так и на бессмертной стороне вещей. В свои смертные дни он был добровольным революционером, присоединившись к другим патриотам Вирджинии в первые ночи войны. Томаса обнял человек, которого он ненавидел, и когда этот человек был наконец казнен бандой Чероки, на которых он охотился, Томас не был несчастен.

Поскольку Сан-Франциско становится центром золотой лихорадки, Каллен (его сир) и Камарилья отправили Томаса в Сан-Франциско, чтобы он оставил свой

след. Томас был Князем города с 1850 года, и он с радостью присвоил себе город с помощью. Его гуль, Райли и его соратники Николай, Бенедикт, Иво и Хоратор сыграли важную роль в его успехе. Томас - вдохновитель организации шпионов и большой информационной сети. Томас поступил справедливо со всеми Сородичами, но его справедливость останавливается на пороге Шабаша. Было несколько вторжений Меча Каина, и Томас и его соратники каждый раз успешно отбивали их.

Томас является одновременно типичным Вентру и прогрессивной фигурой той эпохи. Он считает, что характер имеет гораздо большее значение, чем разделение людей, но также считает, что город процветает с сильным лидерством в целом. Томас - стрелок, и будет драться, если его толкнут, но предпочитает избегать прямой конфронтации, если только все не дошло до волков.

Судьба: Князь Томас находится на пороге величия в конце эпохи Дикого Запада. Он спонсирует Вампирский Клуб в начале 1900-х, он успешно отбивает попытки движения анархов захватить все Западное Побережье, и он делает Сан-Франциско мощным оплотом Камарильи. Он сохраняет Княжество Сан-Франциско до середины 1990-х годов, когда период торпора ненадолго оторвал его от современной политики. Проснувшись, он решил посмотреть на беспокойный Лос-Анджелес как на базу для восстановления своей власти.

Франсиско Хавьер Гарсия

История: Дон Франциско - могущественный Ласомбра, который контролирует крупную ферму по разведению скотоводов в Техасе, приграничный регион между Мексикой и США. Он также является потомком

Фульхенсио д'Идалии и грандчайлдом архиепископа Амброзио Луиса Монкады. Это оказало сильное давление на молодого Каинита и несколько раз выдержало шторм Amici Noctis. Дон Франциско был послан в составе отрядов ранней войны, чтобы заявить права на Америку, и он был основан с конца 1600-х годов, используя свое влияние по мере необходимости для целей своего клана. Когда начинается Вторая гражданская война Шабаша, дон Франциско навсегда переезжает на свое приграничное ранчо. Он не остался вне конфликта. Его ранчо также является испытательным полигоном для Ласомбра, желающего утвердиться в качестве победителей войны.

Дон Франциско воспользовался беспорядками, чтобы настаивать на программе своего грандсира по установлению религиозной иерархии в Шабаше. Он объявил себя епископом и курирует культ крови, который сосредоточен на жертвоприношениях быков. Этот культ является одновременно элементом его смертного авторитета и его религиозных взглядов в Шабаше.

Судьба: Дон Франциско становится жертвой смертных, которые открывают для себя его культ. Пинкертоны в конечном итоге обстреливают его при задержании с артиллерией в середине дня. Дона Франциско выносят на солнечный свет и сжигают дотла.

Джон Генри «Док» Холлидей

История: Ранняя жизнь Холлидея хорошо задокументирована, но некоторые элементы были исключены из популярной сказки. Семья Джона была частью стада Носферату в Джорджии, и именно этот вампир питался, ослаблял и заразил и его, и его мать вирусом туберкулеза, который убил ее и в конечном итоге привел к его истощению. На смертном одре в Гленвуд-Спрингс, Колорадо, Док считал, что все потеряно

навсегда. Вот когда существо вернулось с предложением. Этот Носферату следил за выходками Дока, когда они были опубликованы в газетах, и она была глубоко удивлена и впечатлена «своим» чайлдом, когда она увидела Холлидей. Она предложила ему выбор: смерть или вечная жизнь из своей крови.

Док определенно предпочел жизнь всему, что он хотел когда-либо, и он согласился ее предложению. Однако объятия не были добрыми по отношению к Холлидею, поскольку они исказили его тело и не избавили его от самых сильных болей чахотки. Теперь его голос превращается в болезненный вздох, и он регулярно срыгивает куски того, что осталось от его легких и тела. Использование крови для исцеления также причиняет ему огромную боль, поэтому он часто воздерживается от обычных умений, которыми славятся вампиры, потому что боль поставит его в невыгодное физическое положение. Однако он сохраняет свои прекрасные навыки стоматолога и стрелка, и, если потребуется, будет использовать свои пистолеты в бою.

Судьба: Холлидей обратился в католицизм в последние годы своей земной жизни, и он стал теневым священником в католическом истеблишменте на западе Соединенных Штатов. Это позволяет ему регулярно контактировать как с Ласомбра, так и со смертными инквизиторами, но он умело настроил этих людей против своих врагов. Он ошеломлен популярностью своего мифа и частично встревожен тем, что в массовой культуре его изображают бессмертным. В настоящее время он сделал Тусон, Аризона его убежищем, и иногда его призывают действовать, как Бич или Шериф.

Джозеф Пандер

История: Безусловно, самый известный бесклановый вампир, у Джозефа Пандера

были ничем не примечательные дни как смертного. Он был младшим из семи братьев и пяти сестер в семье среднего класса в южной Индиане. Его старший брат взял на себя семейный бизнес, когда его отец погиб во время гражданской войны, и семья сохраняла дистанцию от своих соседей, в основном поддерживающих Союз. Когда Джозеф рос, научившись ненавидеть своих родственников, он с детства был асоциальным и часто опаздывал, чтобы ухаживать за своим стадом.

В 1882 году, когда поздно ночью Джозеф и его семья ремонтировали забор, они были окружены и избиты дорожным агентом Ласомбры и его гулями. Жестокие Сородичи обняли их всех на вечеринке лопат, практика, начатая совсем недавно во время злополучной войны Ласомбра за Калифорнию. Он был единственным, кто выбрался из грязи, но только после того, как его мучители погибли в набеге Камарильи. Инстинктивно познав Стремительность, Пандер вышел из битвы и направился в город. По сути, ничего не зная о вампирской нежизни, он начал скитаться и стал Каитиффом. Он оказался в Томбстоуне и начал совершать набеги на ранчо крупного рогатого скота в этом районе, чтобы выжить. Именно там он столкнулся с отрядом угонщиков скота, которые после жестоких объятий и последующего объединения крови стали Отрядом Пандера.

Судьба: Пандеры к концу 19 века стали самой известной и самой опасной группой нежити на Западе. Подвиги Пандеров, как они стали называться в кругах Сородичей, были настолько хорошо зарегистрированы, что группе был присвоен почетный статус клана в Шабаше в середине 20-го века. Сам Джозеф Пандер оставался влиятельным на юго-западе до Новых ночей, где в конце концов поднялся до положения Приска.

Образцы антагонистов

Когда имея дело со стадом, всегда будут те, кто представляет угрозу для Сородичей. От бойцов-дружинников для толп местных горожан нежить на западе постоянно находится под угрозой со стороны своих смертных собратьев.

Ковбой

Следуя прямым традициям испанских вакеро и чарро или последующим техасским школам, Ковбой в основном пасет скот и работает на ранчо. Рост численности после Гражданской войны означает, что вы с такой же вероятностью столкнетесь с афроамериканскими и мексиканскими ковбоями, как и с любым бывшим белым солдатом. Большинство из них принадлежат к низшим социальным слоям, и зарплата ковбоев (включая еду и жилье) означала, что выход за пределы этого класса был маловероятен. Средний ковбой крепок, в высшей степени индивидуалистичен и ценит самостоятельность и самодостаточность, которые им свойственны суровая местность, изолированное окружение и опасные условия. Ковбой, владеющий веревками, ножами и ружьем и постоянно обучающийся в седле, не должен шутить ни на ранчо, ни за его пределами.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 2, Манипуляция 2, Внешний вид 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

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

Навыки: Знание животных 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Ремонт 3, Верховая езда 3, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 3

Знание: Исследование 2, Закон 1, Медицина

2

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 3, Смелость 3

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 5

Воин Первых Наций

Культура коренных американцев сильно пострадала, разрушение маскировалось и оправдывалось такими словами, как «современность», «религия» и «закон». Народы были изгнаны с земли, убиты чужеземными болезнями и наблюдались, как «прогресс» белого человека трансформировал окружающую среду и нарушал естественные закономерности, к которым они кажутся совершенно слепыми и равнодушными. 1800-е годы - это непрерывная череда сражений и зверств. Воин исконных народов стремится защитить свой образ жизни, защитить свой народ от экспансии и угнетения белых и прокормить свои семьи; число погибших возросло до отвратительного уровня, и просто жить трудно. В большинстве случаев у воина есть несколько вариантов, кроме сражения, даже если битва выглядит безнадежной.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 3, Манипуляция 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

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

Навыки: Знание животных 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 3, Верховая езда 3, Скрытность 3, Выживание 3

Знание: Закон 2, Медицина 2

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 4

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 8

Госпожа

Вы родились у некоторых люпинов и с самого начала ненавидели то, как они говорили о вас. Все, что вы были для них, было племенным скотом, активом в их войне. У вас не было ничего из этого, и вы взлетели до своего 13-летия, когда они планировали выдать вас замуж за «гордого» старейшину Серебряных Клыков. На Западе вы начали заниматься самостоятельно, делая различную работу для всех, кто хотел бы вас нанять. Когда ты стал немного старше, мужчины стали предлагать тебе деньги за секс, и ты не видела причин говорить «нет». Вы были ответственными, и вы убедились, что они это понимают, и с уверенностью забирали их деньги.

Хотя ты всегда умела делать по-своему вы также осознали, что умеете управлять другими, направляя их, поддерживая их и побуждая принимать правильные решения, которые помогли им зарабатывать деньги. Вы использовали это, чтобы вложить деньги в бордель, тот, которым вы успешно бегаеете уже почти пятнадцать лет, окупаемость вашего инвестора менее чем за год. Хотя в наши дни вы не так часто принимаете активных клиентов, время от времени вы работаете с теми, кто проявляет к вам особый интерес. Обычно вы используете эти связи как возможность для инвестиций и диверсификации ваших бизнес-планов. Конечно, с момента вашего объятия вы стали делать это чаще, но чаще всего предполагаете, что вы вернули некоторый уровень интереса и удовольствия от физических частей своего дела.

Вас обняла женщина, которая восхищалась вашим умением и преданностью делу поддержки и защиты женщин и мужчин, которые работают на вас. Она утверждает, что была жрицей древнего культа проституток в Греции, и хотя вы не уверены, что верите ей, это не имеет значения. Идея священной проституции -

это то, что помогает вашим сотрудникам избавиться от чувства греха и разочарования в своей работе, и это ценно как для их психического здоровья, так и для всех.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 5, Манипуляция 3, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 1, Эмпатия 3, Экспрессия 2, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 2

Навыки: Ремесла (вязание и кружево) 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Воровство 2, Выживание 2, Выживание 3

Знания: Исследование 2, Закон 2, Оккультизм 1, Политика 3

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 4

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 6

Дорожный агент

Дорожные агенты, известные в Европе как «разбойники», применил те же методы к новому ландшафту американского Запада. Дилижансы часто являются единственным средством передвижения между разнородными городами и поселениями, перевозя почту, пассажиров и другие необходимые товары. чтобы человеческая жизнь процветала. Для подходящего человека ценно все, включая знание маршрутов сцены, правил безопасности и основы выживания в засаде. Дорожные агенты, возможно, обратились к преступной жизни по необходимости или могли сделать это из-за острых ощущений от грабежа и сопровождающего его наплыва объявления о розыске. Эти бездельники привлекают особый тип дурной репутации, пропагандируемый грошовыми романами, изображаемый как благородный разбойник

и подлый злодей. Более предприимчивые дорожные агенты решили идти в ногу с современной эпохой, ставя свою торговлю против расширения железной дороги и непреднамеренной установки культовых образов Запада, используемых Голливудом.

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 3, Манипуляция 3, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2

Таланты: Действия 2, Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 3, Лидерство 1, Знание улиц 2, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Верховая езда 2, Безопасность 2, Скрытность 1, Выживание 2

Знания: Исследование 1, Закон 2, Медицина 1, Политика 1

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 2, Смелость 4

Мораль: Человечность 2

Сила воли: 5

Стрелок

Стрелок на голову выше любого другого солдата с ружьем. Независимо от того, специализируются ли они на пистолете или винтовке (а в невероятно редких случаях и том и другом), эти люди отличаются непревзойденной стрельбой. Во время Гражданской войны обе стороны использовали снайперов в качестве стрелков и разведчиков, прежде всего как способ минимизировать потери, связанные с ортодоксальной тактикой. Поднимаясь к элитному статусу, эти солдаты были обеспечены качественным оборудованием, доступ к лучшему обучению - предоставляется они могли соответствовать строгим требованиям. В 66-й Иллинойский западный стрелок брали только тех, кто мог

сделать десять выстрелов в трехдюймовом круге на расстоянии двухсот ярдов, что делало членство настоящим испытанием.

Стрелков также можно найти как профессиональных дуэлянтов, действующих на гораздо менее жестоких аренах цирков и передвижных шоу (например, в главной роли Энни Окли в Шоу Дикого Запада Буффало Билла) или даже в качестве охотника для усадьбы или небольшого поселка. В любом случае, стрелок - непревзойденный профессионал с навыками, отточенными постоянным использованием, и их смертоносный репертуар часто пользуется большим спросом.

Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 2, Манипуляция 3, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

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

Навыки: Знание животных 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Скрытность 1, Выживание 2

Знания: Исследование 2, Закон 2, Медицина 1, Политика 1

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 4, Смелость 4

Мораль: Человечность 3

Сила воли: 5