

Клостер

автор: Антон «Этторе» Астраханцев

Синописис:

Клостер — вымышленный мрачный город на западном побережье США со множеством социально-экономических проблем. Каждые пару недель его окутывает густой туман, котором прячется таинственное сверхъестественное зло. Здесь описаны важные места города, некоторые обитающие в нём Сородичи и механика “Ночная мгла” для случайных встреч.

Система:

Вампиры: Маскарад. Пятая редакция

Сеттинг:

Мир Тьмы

Тема:

Туман

Используемые слова:

Свод, поборник, ложе

Вступление

Добро пожаловать в Клостер!

Основанный в середине 19-го века возле залива Сан-Франциско в Калифорнии, Клостер заслужил печальную репутацию. Жители прозвали его «Городом несчастий». Всю его историю, от небольшого поселения до города с 300-тысячным населением, он страдал от экономических трудностей, высокого уровня преступности, социального неравенства и безработицы. Но у него есть и более тёмные стороны.

Специфическое расположение города рядом с заливом приводит к тому, что несколько раз в месяц его окутывает густой туман. Местные жители, охваченные суевериями, боятся его и предпочитают оставаться дома. В такие дни по улицам, по слухам, бродят чудовища, животные теряют контроль над собой, а люди исчезают без вести. В новостях постоянно сообщается о пропавших, жители обмениваются жуткими историями, а родители пугают своих детей рассказами о монстрах из тумана, которые могут их съесть, если те будут плохо себя вести. Возможно, эти страхи и не так уж беспочвенны.

Сородичи города

Сейчас в городе обитает как около десяти Сородичей. До недавнего времени им управлял Принц Альфред Марло, который пал жертвой неизвестного убийцы. На его место пришла новая правительница, Мариетта Дюваль. Шериф Фрэнк Колдуэлл ведёт холодную войну с криминальным боссом по имени Вэстгрейв. Группа молодых анархов регулярно веселится и устраивает беспорядки на улицах города. Главный врач больницы, Айзек Найтингейл, сохраняет нейтралитет, преследуя собственные интересы и пытаясь раскрыть секрет тумана, окутывающего город.

Ночная мгла

Если Рассказчик желает, чтобы его труппа столкнулась с тайнами, скрытыми в туманах Клостера, он может использовать механику «Ночной мглы». В эту ночь туман окутывает город, вся охота на улице получает модификатор +2 к сложности, а Рассказчик бросает 2d10: первый кубик показывает числовое значение, второй — успех или неудачу, сопутствующие котерии. В зависимости от результатов броска происходит случайное событие из таблицы в Приложении 1, или следующее по номеру в списке, если данное событие уже происходило. Эти события помогут разнообразить хронику и продвинуть сюжет.

Столпы города

«Калифорния Шип Индастриз»

Главным предприятием Клостера является компания «Калифорния Шип Индастриз», судостроительный гигант, производящий грузовые суда на водах залива Сан-Франциско. Компания является главным работодателем города, и многие считают, что именно она им управляет, контролируя местных политиков и судей. Она легко может подкупить нужных людей для одобрения своих неэкологических проектов, чем регулярно занимается. Только профсоюз, поборник интересов рабочих, пытается противостоять беспределу компании, но силы в этой борьбе не равны.

«Калифорния Шип Индастриз» владеет огромным портом Клостера, большую часть которого занимает технологичный завод по производству и ремонту кораблей. Остальная часть порта служит разгрузочной площадкой для приплывающих судов, которую очень полюбили бандиты из-за плохой охраны. За ночные смены и большое количество смертных это место используется как кормушка для самых отчаявшихся Сородичей.

Главный офис компании расположен в центре города и представляет собой 10-этажный небоскрёб с большими стеклянными окнами, через которые видна беготня здешних клерков. Большинство сотрудников знает, что истинным хозяином компании является секретарша директора, Мариетта, которая решает все ключевые вопросы и управляет топ-менеджментом. Однако никто из них не знает, что она вампир. Её убежище находится на секретных нижних этажах под самой современной защитой. Вооруженная охрана, лазерные датчики движения, множество камер — через это предстоит пройти незваным гостям. Неудивительно, что Мариетта редко покидает своё убежище.

Резонансы: флегматический

Ночной клуб «Голд Стар»

Центр ночной жизни Клостера, царство наслаждения и разврата, где можно отлично провести время и удовлетворить любые желания. Каждую ночь клуб наполнен смертными, которые приходят сюда забыть о своих трудных жизнях. Но все знают, что это место является штабом криминального босса Вэстгрейва, вампира из клана Носферату, поэтому неприятные происшествия случаются здесь крайне редко.

На первом этаже вас ждут стриптиз, бар и пара дилеров. Ассортимент клуба всегда на высоте, будь то девушки, алкоголь, наркотики или жертвы для охоты. Кормление здесь — одно удовольствие! Главное уведомить хозяина, чтобы избежать недоразумений. Более осведомлённые посетители знают, где найти особого человека — гуля Вэстгрейва, который может достать что угодно. За особую плату, разумеется.

Для вампиров же этот клуб — Элизиум. Второй этаж предназначен специально для Сородичей: просторные тёмные помещения, роскошные лежа из алого шёлка, приглушённая музыка и избранный, готовый к любым капризам персонал. Вэстгрейв заботится о комфорте каждого Сородича. Он любит устраивать различные шоу, такие как распятие витэ с особым резонансом или «смертные бои», когда гости могут наблюдать за дракой двух смертных на большом экране.

Резонансы: сангвинический и холерический

Клостерский Медицинский Центр

Главная больница города, Клостерский Медицинский Центр (или, сокращённо, КМЦ), пользуется хорошей репутацией среди жителей. Однако хроническая нехватка финансирования с каждым годом все больше подрывает её, погружая это место в коррупционное болото.

В КМЦ работает костяк уважаемых и опытных докторов, преданных клятве Гиппократова и строго соблюдающих свод правил больницы, старающихся помочь пациентам во что бы то ни стало. Однако все больше работников больницы прибегают к сомнительным методам выживания: здесь можно получить любые медицинские услуги за соответствующую плату, а самые нечистые на руку сотрудники тайно продают сильнодействующие лекарства, что спровоцировало настоящую наркоэпидемию в городе.

Владелец этого домена — Айзек, вампир из клана Тремер, который носит маску главного врача больницы. Он старается спасти КМЦ от угасания и искать новые источники финансирования. Однако вампиры, контролирующие финансовые потоки города, не желают делиться своими ресурсами. Айзек считает незаконные махинации своих подчинённых вынужденным злом, которое прекратится, как только улучшится финансовое положение больницы. Он отказывается продавать пакеты с кровью другим Сородичам города, так как сам использует их в своих кровавых ритуалах, проводимых в подвале КМЦ.

Резонансы: холерический у персонала и меланхолический у пациентов

Церковь святого Годфрида

Самая ужасная судьба постигла церковь святого Годфрида. Когда-то это место было оплотом веры для жителей города, но сегодня от этого остались только воспоминания. Репутация церкви серьезно пострадала после того, как среди прихожан был раскрыт серийный убийца. Ситуация ухудшилась, когда пастор, духовный лидер и наставник общины, пристрастился к наркотикам. Он совершил ряд ужасных поступков, после чего верующие больше не возвращались в это место.

С тех пор здание церкви превратилось в убежище для наркоманов и маргиналов. Его когда-то величественные стены теперь испещрены граффити и непристойными надписями, а новые прихожане больше интересуются синтетическими наркотиками, чем Богом. Несмотря на всё, злополучный пастор продолжает служить перед своей

новой паствой и делится "истиной", открывшейся ему в момент клинической смерти после наркотического психоза. Вместе со своим разрастающимся культом он готов раскрыть эту правду миру, какой бы ужасной она не была.

Резонансы: бросьте 1d10; 1-2 — сангвинический, 3-5 — холерический, 6-7 — флегматический, 8-10 — меланхолический

Сородичи Клостера

Принц Мариетта Дюваль

Клан: Тореадор

Дочь мелких буржуа и впоследствии актриса парижских театров, Мариетта Дюваль всегда слыла роковой женщиной. В годы Второй мировой войны она стала агентом французского Сопротивления, используя своё очарование для соблазнения нацистов и извлечения из них информации, жизненно необходимой союзникам. Во время одной из операций, которая пошла не по плану, пара офицеров гестапо встретили свой конец от элегантного ножа, который Мариетта всегда носит с собой. Сразу после войны один из её поклонников, очарованный её смелостью и мужественностью, даровал ей Становление.

Послевоенная Европа показалась Мариетте скучной, и она отправилась в путешествие по Соединённым Штатам, пока не осела на Западном побережье. Там она стала звездой среди калифорнийских Принцев и добилась звания Гарпии. Мариетта мастерски использовала искусство интриг на благо своего клана, помогая тореадорам завоевывать влиятельные позиции при дворе. Но она слишком высоко оценила значение дружбы среди Сородичей. Радикально настроенные анархи устроили переворот против Башни из Слоновой Кости, и Мариетта оказалась в эпицентре конфликта. Её самый близкий друг, Маркус, тайный сторонник анархов, попытался устранить верную Камарилье Гарпию. В бою с ним лишь чудо спасло Мариетту: услышав из его уст поток скопившейся за годы ненависти, её Зверь освободился и сразил предателя. Однако плата за спасение оказалась тяжёлой: под властью Зверя Мариетта выпила кровь и душу бывшего друга. После пробуждения наступило ужасное осознание, что теперь она сама оказалась на месте тех нацистов, которых она использовала во время своей жизни.

Анархи потерпели поражение, а Мариетта проснулась героем. Однако вместе с этим она погрузилась в глубокую паранойю и перестала доверять почти всем из своего окружения, исчезнув с политической арены. Несмотря на потерю публичности, её репутация оставалась достаточно прочной, чтобы её пригласили занять роль Принца Клостера после исчезновения предыдущего правителя, Альфреда Марло, который был её бывшим мавлом. Одним из первых действий нового Принца стал захват его бывшего домена Марло, «Калифорния Шип Индастриз», самой большой и богатой компании города. Сейчас Мариетта проводит ночи на нижних этажах главного офиса компании, которые были перестроены в неприступную крепость с вооруженной

охраной и новейшими средствами безопасности, лишь изредка появляясь в Элизиуме города. Она стремится найти убийцу Альфреда и покарать его, подозревая в преступлении всех Сородичей города, даже своего верного Шерифа. Мариетта уже придумала наказание для убийцы, ведь теперь её Зверь жаждет большего, чем просто кровь.

Фрэнк Колдуэлл

Клан: Вентру

Когда-то Фрэнк Колдуэлл мечтал о карьере в полиции, но жизнь распорядилась по-своему. Отправившись добровольцем на войну во Вьетнам, он столкнулся с ужасами, которые навсегда оставили шрамы на его душе. Вернувшись домой с ПТСР, Фрэнк попытался влиться в нормальную жизнь и устроился в полицию. Однако его склонность к жестокости привела к скорому увольнению. В момент отчаяния его нашёл будущий сир — Шериф одного городка на юге, где всегда было “жарко”. Он принял Фрэнка под своё крыло и превратил в гуля.

Фрэнку понравилась его новая жизнь. Хотя он и не обладал физической мощью своего домитора, его умение причинять боль стало ценным активом. В одном из особенно ожесточённых боёв Фрэнк получил смертельное ранение, но был слишком ценен, чтобы его оставили умирать. Он получил Становление прямо в том бою. К сожалению, его сир встретил Окончательную смерть в том же конфликте вскоре после этого. Оставшись один, Фрэнк решил не упускать свой второй шанс. Его военные и личные навыки, а также неуклонная верность Камарилье, позволили ему сделать успешную “карьеру” и в итоге занять пост Шерифа Клостера. Теперь он — надёжный защитник Принца Мариетты, готовый исполнить любое её распоряжение.

К сожалению, эта легенда мало соответствует действительности. Настоящий Фрэнк Колдуэлл был бандитом ирландской мафии в период между мировыми войнами. Уже тогда он был известен своей способностью выживать в самых опасных ситуациях. Его жестокость и хладнокровие привлекли внимание Шабаша, и Фрэнку была оказана честь стать одним из “землероек”, жертв массовых Становлений Шабаша. Пережив первую битву и многие последующие, Фрэнк стал фанатичным оружием Меча Каина, уничтожая врагов во славу Тёмного Отца и его Чёрной Церкви.

Долгое время Фрэнк оставался неизвестен для Камарильи, поскольку все, кто мог рассказать о нём, были ликвидированы. Руководство Шабаша решило использовать это обстоятельство, чтобы инфильтрировать Фрэнка в Камарилью, чтобы в критический момент он нанёс удар в спину. Многие годы Фрэнк пробыл в рядах врагов, демонстрируя ложную преданность. Многие его братья и сестры встретили Окончательную смерть от его руки ради этой миссии. Постепенно Фрэнк поднимался по иерархической лестнице Камарильи, достигнув звания Шерифа города Клостер. Здесь он контролировал местную смертную полицию и вершил правосудие среди каинитов.

Уничтожение Шабаша стало для Фрэнка болезненным ударом. Оставшись без своих покровителей, он почувствовал, как будто теряет землю из-под ног, и был растерян, не зная, что делать дальше. Чтобы не сойти с ума после долгих лет лжи и сохранить контроль над своим Зверем, Фрэнк придумал жестокую игру: когда на город спускается туман, он похищает случайного смертного, делится с ним своими переживаниями, а затем убивает. Это мрачное развлечение, по мнению Фрэнка, помогает ему сохранить рассудок. Придя в себя, он решил импровизировать, сохраняя маску Шерифа и устраняя опасных камарильцев, начав с предыдущего Принца города, Альфреда Марло и подарив ему Окончательную смерть. Сейчас Фрэнк ведёт скрытую войну с Вэстгрейвом, влиятельным носферату и криминальным лидером Клостера. После победы над ним, Фрэнка уже никто не сможет остановить.

Вэстгрейв

Клан: Носферату

Золотая лихорадка привлекла в Калифорнию множество отчаянных душ, среди которых был и Генри Скотт. Будучи мелким коммерсантом с рядом банкротств за плечами, он отправился на Запад в поисках удачи, но и там его дела шли не лучшим образом. В одном из салунов (которые он очень любил) Генри услышал о небольшом городке Клостер, где, по слухам, все еще были нетронутые месторождения золота. Он отправился туда вместе с другими искателями приключений. Через полгода Генри обнаружил в шахте огромный кусок золота, достаточный для безбедной жизни. Но его радость была недолгой: бывшие друзья похитили находку и оставили раненого Генри умирать в пустыне. Проклиная всё на свете, он пытался доползти до города, когда в предсмертном бреду перед ним возникла жуткая фигура, которая спросила, чего он желает. «Золота» — прошептал умирающий Генри, и фигура превратила его в вампира. Вскоре он нашёл своих приятелей и жестоко отомстил, вернув свою золотую звезду.

Генри осел в Клостере. Его новая внешность смущала его, пока он не овладел навыками Сокрытия достаточно, чтобы её скрыть. И чтобы окончательно отказаться от своей прежней неудачной жизни, он принял новое имя — Вэстгрейв. Первой его задачей стало превращение города в свой домен. На протяжении многих лет Вэстгрейв укреплял своё влияние в Клостере, пока не потерял все ресурсы во время Великой депрессии. В это же время в Клостер прибыл камарилец Альфред Марло, который объявил город своим. Между двумя Сородичами началось противостояние, которое затянулось на десятилетия. Со временем оно проявлялось то в кровавых конфликтах, то в экономических войнах, то в дипломатических интригах, но к современным ночам битва превратилась в шахматную партию между двумя уважающими друг друга джентльменами. С течением времени Альфред Марло и Вэстгрейв начали находить удовольствие в этом противоборстве, и в 21 веке они могли даже назвать себя друзьями. Альфред даже объявил любимый ночной клуб Вэстгрейва, «Голд Стар», Элизиумом города. К несчастью для обоих, их противостояние завершилось, когда Принц Альфред Марло принял Окончательную смерть от рук неизвестного.

Вэстгрейв тяжело переживает смерть своего друга. Пока он не приступает к активному расследованию, надеясь, что убийца сам оступится и раскроет себя. Но теперь, оставшись один, Вэстгрейв всё чаще задумывается о том, что этот город наконец-то принадлежит ему одному. Пусть Камарилья и не согласна, но он — самый старый Сородич Клостера, знает его лучше, чем кто-либо другой, и, что самое важное, контролирует весь его криминал. Любое желание короля преступного мира Вэстгрейва безоговорочно исполняется в этом городе. Ещё при жизни Альфреда Вэстгрейв устраивал своего рода развлечения: когда город окутывал туман, он принимал свой истинный (а порой даже более ужасающей) облик, бродил по улицам и пугал одиноких прохожих. Камарилье бы это страшно не понравилось, но это его город, а значит его правила.

Айзек Найтингейл

Клан: Тремер

Айзек Найтингейл был блестящим студентом-медиком, чья жажда знаний сочеталась с глубокими моральными устоями: он всегда стремился облегчить жизнь других. После окончания учебы он стал молодым и успешным врачом в известной больнице. Однажды в отделение неотложной помощи был доставлен тяжелораненый пациент в бессознательном состоянии. Казалось, что его шансы на выздоровление минимальны, но за одну ночь его раны неожиданно зажили. Когда пациент пришел в себя, он тут же покинул больницу. Айзек, который наблюдал за этим чудесным выздоровлением, успел взять образец крови пациента для анализа. Исследуя кровь, он обнаружил в ней неизвестный науке компонент, способствующий удивительной регенерации тканей. Используя эту кровь, Айзек вылечил несколько других пациентов, параллельно пытаясь найти таинственного донора. Однако домитор гуля, пораженный исключительными талантами смертного, нашел Айзека первым и дал ему Становление.

Бывшему врачу понравилась новая ночная жизнь. Ему предстояло посвятить всего себя исследованиям неизведанного, и теперь у него было на это всё время мира. Несмотря на свое игнорирование грязных игр среди других птенцов, Айзек выделился благодаря своим способностям и стал первым учеником. Спустя многие годы исследований и совершенствования ритуалов Кровавого чародейства, его пригласил к себе глава капеллы. В окружении самых влиятельных тремеров Айзек был возвышен и стал помощником и учеником главы. Его радости не было предела, но сначала он должен был доказать свою верность, уничтожив предателя, который посмел обучать Тауматургии не-тремера. Айзек отказался и был изгнан. Он никогда не сомневался в правильности своего решения, но за те несколько минут его мир рухнул. Тем не менее, его таланты по-прежнему были нужны пирамиде, и его отправили в Клостер, где, по слухам, происходили мистические события, когда город накрывало туманом. Айзеку предстояло это разгадать.

Прибыв в город, Айзек представился Принцу Альфреду Марло и получил в управление Клостерский Медицинский Центр. Принц рассчитывал использовать его способности к Тауматургии, но вскоре встретил Окончательную смерть, и подозрения пали на новоприбывшего тремера. Айзек уверен, что Принца уничтожила сила тумана; он стремится раскрыть их тайну и освободить город от этого влияния. Пока его успехи скромны, и он обратился за помощью к Кровавому чародейству, используя ресурсы своей новой больницы. Но самое ужасное в том, что Айзек начинает чувствовать, как постепенно теряет свою Человечность.

Какова истинная природа тумана?

Ответ на этот вопрос может дать только Рассказчик. Возможно, в тумане действительно скрывается древнее и непостижимое зло, а возможно, это всего лишь серия случайных совпадений, усугубляемая суевериями и домыслами. Решать вам!

Приложение 1: Таблица случайных встреч “Ночной мглы”

	Событие	Успех	Неудача
1	<i>Смертный</i>	Котерия встречает группу веселых пьяных смертных, празднующих повышение одного из них. Они предлагают котерии присоединиться к их веселью.	Котерия встречает смертного в отчаянии. Он недавно потерял работу, и его жена подала на развод. Если ничего не сделать, он совершит суицид.
2	<i>Бандит</i>	Котерия проходит мимо смертного, который выглядит как преступник. Он предлагает им купить наркотики. У него в наличии богатый выбор товара.	Котерию останавливает смертный, выглядящий как бандит, сзади подходят ещё двое таких же. Они требуют отдать все ценности, угрожая иначе забрать их силой.
3	<i>Наркоман</i>	Котерия сталкивается с наркоманом, который находится под сильным воздействием веществ и бормочет что-то бессвязное. Он следует за котерией некоторое время.	На котерию нападает безумный наркоман. Он вооружён кухонным ножом, кричит бессвязные ругательства и абсолютно невменяем.
4	<i>Граффити</i>	Котерия замечает сектантские апокалиптические граффити.	Котерия замечает нескольких молодых людей, рисующих сектантские апокалиптические граффити.
5	<i>Животные</i>	Котерия замечает стаю бродячих собак, бегающих по кругу и не реагирующих ни на что.	На котерию нападает стая бешеных собак.
6	<i>Анархи</i>	Котерия встречает анархов, которые предлагают их подвезти. Во время поездки анархи пытаются убедить котерию присоединиться к их стороне.	Котерия становится свидетелем ограбления магазина анархами и последующего бегства от полиции. При полном бездействии котерии, полиция попытается задержать и обвинить в преступления их.
7	<i>Чудовище</i>	Котерия натывается на носферату Вэстгрейва, который гуляет по улицам в своем истинном облики. Он ведет себя вежливо и дружелюбно по отношению к ним.	Котерия видит на улицах ужасное человекоподобное чудовище. Это Вэстгрейв, который принял этот облик, используя Маску тысячи лиц. Он решает немного поиграть с ними.
8	<i>Учёный</i>	Котерия встречает Айзека, который бродит по городу в ожидании столкнуться с чем-то странным.	Котерия находит Айзека без сознания и в крови. Его ритуал Кровавого чародейства пошёл не по плану.
9	<i>Незнакомец</i>	Котерия сталкивается с малкавианином. Он просто гуляет и спрашивает котерию об их нежизни	Котерию охватывает чувство, что за ними кто-то наблюдает. Это эффект от Ясновидения малкавианина, находящегося неподалёку.
10	<i>Убийца</i>	Котерия становится свидетелем того, как некто пытается похитить женщину на улице. Это Шериф Фрэнк нашёл новую жертву для своей жестокой игры. Он замаскирован, вооружён и готов к бою	Котерия становится свидетелем того, как некто выбрасывает труп женщины на улицу. Это Шериф Фрэнк избавляется от жертвы своей жестокой игры. Он замаскирован, вооружён и готов к бою

ВАМПИРЫ

♀ М А С К А Р А Д ♀

Имя Мариетта Дюваль	Концепция Принц-параноик	Стиль охоты
Хроника Клостер	Цель	Клан Тореадор
Сир	Прихоть	Поколение

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические	Социальные	Ментальные
Сила ●●○○○	Обаяние ●●●●○	Интеллект ●●●○○
Ловкость ●●●○○	Манипуляция ●●●○○	Смекалка ●●●○○
Выносливость ●●○○○	Самообладание ●●○○○	Упорство ●●●○○
Здоровье □□□□□ ■ ■ ■ ■ ■ Воля □□□□□ ■ ■ ■ ■ ■		

НАВЫКИ

Атлетика ●○○○○	Запугивание ○○○○○	Гуманитарные науки театр ●●○○○
Вождение ○○○○○	Исполнение актёрство ●●○○○	Естественные науки ○○○○○
Воровство ●○○○○	Лидерство ●●●○○	Медицина ○○○○○
Выживание ●○○○○	Обращение с животными ○○○○○	Наблюдательность ●●○○○
Драка ●○○○○	Проницательность ●○○○○	Оккультизм ●○○○○
Ремесло ○○○○○	Убеждение ●●●○○	Политика ●●●●○
Скрытность ●●●○○	Уличное чутьё ●●○○○	Расследование ●○○○○
Стрельба ●●○○○	Хитрость ●●○○○	Техника ●○○○○
Фехтование ●●●○○	Этикет ●●●○○	Финансы ●○○○○

ДИСЦИПЛИНЫ

Величие ●●●○○	Стремительность ●●○○○	Ясновидение ●●○○○
Благоговение	Быстрая реакция	Обострение чувств
Незабываемый поцелуй	Проворство	Потустороннее зрение
Очарование		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Резонанс

Голод □□□□□

Человечность ■■■■■ □□□□□

ВАМПИРЫ

М А С К А Р А Д

Имя Фрэнк Колдуэлл	Концепция Двойной агент	Стиль охоты
Хроника Клостер	Цель	Клан Вентру
Сир	Прихоть	Поколение

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические	Социальные	Ментальные
Сила ●●●○○	Обаяние ●●○○○	Интеллект ●●○○○
Ловкость ●●○○○	Манипуляция ●●●○○	Смекалка ●●●○○
Выносливость ●●●○○	Самообладание ●●●●●	Упорство ●●●○○
Здоровье □□□□□ □□□■ Воля □□□□□ □□□■		

НАВЫКИ

Атлетика ●●○○○	Запугивание ●●●○○	Гуманитарные науки ○○○○○
Вождение ●●○○○	Исполнение ○○○○○	Естественные науки ○○○○○
Воровство ○○○○○	Лидерство ●●○○○	Медицина ○○○○○
Выживание ●○○○○	Обращение с животными ○○○○○	Наблюдательность ●●○○○
Драка ●●●○○	Проницательность ●○○○○	Оккультизм ●○○○○
Ремесло ○○○○○	Убеждение ●○○○○	Политика ●●○○○
Скрытность ●○○○○	Уличное чутьё ●●○○○	Расследование ●●●○○
Стрельба ●●●○○	Хитрость ●●●○○	Техника ○○○○○
Фехтование ●○○○○	Этикет ○○○○○	Финансы ○○○○○

ДИСЦИПЛИНЫ

Величие ●○○○○	Доминирование ●●●○○	Стойкость ●●●○○
Угроза	Принуждение	Сила жизни
	Внушение	Твёрдость духа
	Внедрённая директива	Укрепление сознания
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Резонанс

Голод □□□□□

Человечность ■■■■■□□□□□

ВАМПИРЫ

М А С К А Р А Д

Имя Вэстгрейв	Концепция Криминальный босс	Стиль охоты
Хроника Клостер	Цель	Клан Носферату
Сир	Прихоть	Поколение

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические	Социальные	Ментальные
Сила ●●●○○	Обаяние ●●●○○	Интеллект ●●○○○
Ловкость ●●●○○	Манипуляция ●●●●○	Смекалка ●●●○○
Выносливость ●●○○○	Самообладание ●●○○○	Упорство ●●●○○
Здоровье □□□□□ □□□□□		Воля □□□□□ □□□□□

НАВЫКИ

Атлетика ●○○○○	Запугивание ●●○○○	Гуманитарные науки ○○○○○
Вождение ○○○○○	Исполнение ○○○○○	Естественные науки ○○○○○
Воровство ●●○○○	Лидерство ●●●○○	Медицина ○○○○○
Выживание ●●○○○	Обращение с животными ○○○○○	Наблюдательность ●●○○○
Драка ●●●○○	Проницательность ●●○○○	Оккультизм ○○○○○
Ремесло ○○○○○	Убеждение ●●○○○	Политика ●○○○○
Скрытность ●○○○○	Уличное чутьё ●●●●○	Расследование ○○○○○
Стрельба ○○○○○	Хитрость ●●●○○	Техника ●○○○○
Фехтование ●○○○○	Этикет ●○○○○	Финансы ●○○○○

ДИСЦИПЛИНЫ

Анимализм ○○○○○	Мощь ●●○○○	Сокрытие ●●●○○
Чутьё на Зверя	Смертоносность	Плащ теней
	Сокрушение	Незримая поступь
		Маска тысячи лиц
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Резонанс

Голод □□□□□

Человечность ■■■■■■ ■□□□□

ВАМПИРЫ

♀ М А С К А Р А Д ♀

Имя Айзек Найтингейл	Концепция Искатель правды	Стиль охоты
Хроника Клостер	Цель	Клан Тремер
Сир	Прихоть	Поколение

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физические	Социальные	Ментальные
Сила ●●●○○	Обаяние ●●○○○	Интеллект ●●●●●
Ловкость ●●○○○	Манипуляция ●○○○○	Смекалка ●●●○○
Выносливость ●●●○○	Самообладание ●●●○○	Упорство ●●●●○
Здоровье □□□□□ □■●■■■ Воля □□□□□ □□■●■■		

НАВЫКИ

Атлетика ●○○○○	Запугивание ○○○○○	Гуманитарные науки ○○○○○
Вождение ○○○○○	Исполнение ○○○○○	Естественные науки биология ●●●○○
Воровство ○○○○○	Лидерство ●○○○○	Медицина ●●●●●
Выживание ●●○○○	Обращение с животными ○○○○○	Наблюдательность ●●●○○
Драка ●○○○○	Проницательность ●●●○○	Оккультизм ●●●●○
Ремесло ○○○○○	Убеждение ●●○○○	Политика ○○○○○
Скрытность ●○○○○	Уличное чутьё ●●○○○	Расследование ●●○○○
Стрельба ●○○○○	Хитрость ○○○○○	Техника ●○○○○
Фехтование ○○○○○	Этикет ●●○○○	Финансы ○○○○○

ДИСЦИПЛИНЫ

Ясновидение ●○○○○	Кровавое чародейство ●●●●○	○○○○○
Потустороннее зрение	Вкус крови	
	Истончение витэ	
	Сгущение крови	
	Хищение крови	
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Резонанс

Голод □□□□□

Человечность ■■■■■■ ■□□□□