

# Ярость

автор: Антон «Этторе» Астраханцев

## Синописис:

Несколько Сородичей, у каждого из которых своя причина ненавидеть Камарилью, присоединяются к местному предводителю анархов и свергают Башню из Слоновой Кости в городе. Но, обрета власть, они столкнулись с ещё большими испытаниями.

## Система:

Вампиры: Маскарад. Пятая редакция

## Сеттинг:

Мир Тьмы

## Тема:

Восхождение

## Используемые слова:

Башня, ступени, символ, вопрос, сплав

# Вступление

## Добро пожаловать во тьму

Мир Тьмы - мрачное и жестокое отражение нашего мир, в котором простые смертные сосуществуют со страшными чудовищами и даже не догадываются об их присутствии. В этой игре вам предстоит вжиться в роль одних из таких существ - могущественных и элегантных вампиров.

## Время революции!

Вы играете за котерию — группу вампиров, объединённых единой целью. И ваша цель - отомстить Камарилье, могущественному вампирскому содружеству, ставящей своей целью благополучие Сородичей (так вампиры называют себя), но на деле служит инструментом угнетения молодых вампиров более старшими, «Старейшинами».

Каждый из членов вашей котерии пострадал от произвола Камарильи. Желание мести горит в вас. Луис, молодой лидер анархов, вампиров, стремящихся освободиться от деспотии Камарильи (известной среди них как Башня из Слоновой Кости), узнаёт о ваших стремлениях. Он приглашает вас в своё убежище, надеясь на вашу поддержку в предстоящем восстании против Принца, представителя Камарильи в городе. В случае успеха вы вместе сможете стать новыми правителями города.

**Всё, написанное дальше - материал для Рассказчик, ведущего игры по системе “Вампиры: Маскарад”**

## Тираны и мятежники

### Луис

Луис Клауд — лидер анархов в городе, где разворачивается сюжет хроники. Он умный, хитрый и невероятно харизматичный лидер, умеющий вдохновлять и вести за собой других. Ради своих целей он готов пойти на всё. Для него другие Сородичи, а тем более смертные, не более чем пешки.

Прибыв в город относительно недавно, всего несколько лет назад, Луис быстро обрёл друзей и последователей, особенно среди тех, кто стремился к радикальным мерам против Камарильи. Его решимость и желание перемен привлекали молодых Сородичей, а цепь несчастных случаев среди других влиятельных анархов выдвинула его на лидирующую позицию в этой группировке города. Теперь молодые революционеры готовы принимать Окончательную Смерть по его приказу и дарить её другим.

Луис из клана Бруха, но предпочитает не афишировать это. По поведению он больше напоминает вентру или тореадора, адаптируя своё общение под каждого Сородича, чтобы завоевать его доверие. Даже без применения своих способностей Величия, мало существ в мире способны противостоять его харизме.

Луис Клауд — Дьявол этой хроники. Отыгрывайте его соответствующе.

## **Принц Карл и его двор**

Принц Карл — жестокий и деспотичный правитель города. Долгие десятилетия он держит местных Сородичей под жестким контролем. За малейшее подозрение он может приговорить к Окончательной Смерти. Он непоколебим в своих решениях, независимо от обстоятельств. Те, кто видел его лично, говорят о его холодном, ледяном взгляде, который вызывает мурашки даже на неживом теле. Несмотря на это, Карл обладает харизмой и проницательностью, и его действия в первую очередь направлены на благо города, хотя и интерпретируются им весьма специфическим образом.

Шериф Торн — клыки и мускулы Принца Карла, его главный и самый верный исполнитель, не брезгающий любой грязной работой. Высокий, покрытый шрамами амбал из клана Гангрел, одетый как байкер из мотоклуба. Из-за частых вспышек гнева у него часто проявляются звериные черты, такие как акульи зубы или медвежья шерсть на руках. Он держит свою карманную банду, известную как «Терновые Короли», которая выполняет его приказы и обеспечивает «пушечным мясом» для схваток.

Мария Великолепная — Глашатай Принца, проводница его воли из клана Тореадор. Блондинка в вызывающих розовых нарядах, она кажется глупой и капризной девушкой, но на деле является умной и хитроумной политической интриганкой, чьи усилия во многом поддерживают власть Карла. Именно поэтому она — одна из немногих Сородичей в городе, чьё мнение действительно важно для Принца.

## **Дядюшка Сэмюэл**

Этот добрый и разговорчивый носферату всегда готов помочь молодым Сородичам за умеренную плату! Он толерантен ко всем взглядам и всем сторонам, будь вы камарильец, анарх или даже шабашит! Но особенно сильно он любит свою большую семью — собратьев-носферату, и, как правило, не берет плату с них и их друзей!

## **Котерия**

Для этой хроники представлено четыре (*в версии для Кашевара*) готовых персонажа с прописанной историей и бланками персонажей. У каждого из них есть причины ненавидеть Камарилью, что и является движущей силой их действий. Однако если вы хотите использовать собственных персонажей, это не станет препятствием. Главное — обеспечить их подходящей мотивацией.

# Глава 1 — Сделка

## Сцена 1: Клуб «Спартак»

«Спартак» — подпольный клуб боев без правил. Здесь витает едкий запах пота и крови. На его арене (как здесь называют ринг) в данный момент проходит жестокая схватка современных гладиаторов, кровавое представление под рёв немногочисленной толпы. На противоположной стороне расположена барная стойка с мрачным барменом, где подают дешёвый разогревающий нервы алкоголь и принимают ставки на поединки. Именно сюда вас пригласил Луис Клауд, лидер анархов этого города. Он хочет встретиться с вами, но сначала вам нужно его найти. Это небольшое испытание, чтобы убедиться в способностях тех, кто стремится принести в город свободу.

Этот клуб — место, где игроки могут показать своих персонажей. Предпочтут ли они толпу около арены или тихую барную стойку, как отреагируют на грубость пьяных посетителей, сделают ли ставки на тотализаторе боев. Помогите игрокам лучше понять своих героев.

**Примечание:** *предполагается, что персонажи игроков уже знакомы друг с другом и сформировали котерию. Однако, если у вас есть желание, вы можете сыграть их встречу и формирование котерии прямо в этой сцене. В этом случае рекомендуется чётко указать игрокам, к чему должна привести эта сцена.*

У котерии есть несколько способов найти Луиса:

- **Бой.** В перерыве между боями, когда работники клуба уносят ещё одно избитое до неузнаваемости тело, котерия может подойти к кровавой звезде сегодняшнего вечера, Красному Робу, и спросить, знает ли он Луиса. Он сразу даст понять, что знает, но посчитает котерию группой слабаков, а *“слабаки Луису не нужны”*. Кто-то из котерии может доказать Робу их силу, вызвав его на бой на арене и победив в физическом состязании (у Красного Роба 6d10 в пуле). В случае победы Роб расскажет, где находится Луис.
- **Разговор.** Суровый бармен Ларри, покрытый татуировками, не склонен к разговорам, особенно когда речь заходит о его боссе. Однако котерия может убедить его, что Луис ждёт их (сложность 4). Котерия может выяснить, что значительную часть жизни Ларри провёл за решёткой, и это можно использовать в своих интересах: упоминание о любых противозаконных деяниях членов котерии сделает Ларри более благосклонным к ним (сложность 2). Однако на железный характер Ларри попытки запугивания не подействуют.
- **Скрытность.** Член котерии может попытаться пробраться в подсобные помещения, минуя персонал клуба. Успешный бросок по Смекалке + Скрытности (сложность 4) позволит обнаружить секретную дверь за шкафом в кладовой с чистящими средствами.

## Сцена 2: Лидер анархов

Луис ожидает котерию в просторной темной комнате. В ее центре стоит кальян на вите, из которого Луис периодически курит, создавая в комнате кровавую дымку и оставляя металлический привкус на кончике языка. Здесь же расположен дугообразный диван, на который Луис приглашает усесться и предлагает закурить вместе с ним.

Луис тепло приветствует котерию. Он рассказывает о себе (*"Я лишь голос отвергнутых и оскорбленных"*) и расплывчато выражает свои намерения (*"Я просто стремлюсь к свободе для местных Сородичей"*). Он задает каждому из членов котерии вопрос о причинах их ненависти к Камарилье. Хотя Луис и знаком с их историями, он желает, чтобы они рассказали их вслух, чтобы укрепить их уверенность и сплоченность. По окончании рассказов Луис высказывает, что его ненависть и желание свергнуть Башню из Слоновой Кости не уступает чувствам котерии.

Луис сообщит котерии, что у него есть способ наказать тиранов — *"Старая, добрая революция!"*. Лидер анархов уже давно планирует поднять восстание в этом городе. Восстание, которое сметёт Камарилью и установит во главе города достойных. И для того чтобы довести его до успешного завершения, ему необходима помощь котерии.

Скорее всего котерия захочет обсудить ситуацию и задать несколько вопросов. Вот примеры вопросов и возможных ответов Луиса на них:

- **В чём заключается это “восстание”?** *“Всё просто: мы подготавливаемся, ослабляем Принца и его союзников, а затем... дарим им Окончательную Смерть”*
- **Почему мы?** *“Вы на собственном опыте узнали, что такое тирания Камарильи. Это самое важное. И, между прочим, у меня не так много вариантов выбора \*улыбка\*”*
- **Что мы с этого получим?** *“Городу потребуются новые правители, мудрые и благородные. Я предлагаю вам разделить власть со мной, стать Революционным Советом, который поведёт город и его Сородичей к свободному и справедливому будущему!”*
- **Опасно ли это?** *“Опасно. Но ждать пока Принц научится великодушию ещё опаснее”*
- **А если будут невинные жертвы?** *“Мы сделаем всё возможное, чтобы их избежать, но невинные жертвы происходят уже сейчас, о чём вы сами рассказали”*
- **Есть ли у восстания союзника?** *“И вот здесь мне нужна ваша помощь!”*

Прежде чем начать восстание, необходимо выполнить три ключевых задачи для обеспечения его успеха. Луис просит котерию помочь ему в этом.

*“И да, добро пожаловать к анархам!”* - этими словами Луис завершает беседу.

# Глава 2 — Подготовка

## Сцена 1: Терновые Короли

Первым заданием Луиса будет похищение оружейных припасов у банды «Терновые Короли».

«Терновые Короли» — уличная банда, которая образовалась десять лет назад. Изначально это была группа разозлённой молодёжи, решившая навести порядок в своём районе, а затем и во всём городе. Однако довольно быстро из спасителей города они превратились в его мучителей, кошмаря незащищённых людей, рэкетируя мелкий бизнес и пополняя численность местных тюрем. Впрочем, считать себя спасителями города они не перестали.

Котерия может поискать информацию об этой банде, совершив бросок Упорство + Знания улиц, и узнать следующее:

- **Сложность 2:** Котерия узнаёт местонахождение сутенёра Бенджамина, одного из влиятельных членов «Королей», крышующего проституцию. С виду он — отчаянный бандит, но на деле — жадный к выгоде трус. Под давлением или подкупом Бенджамин без труда расколется и укажет на склад оружия. В случае обещания щедрого вознаграждения, он даже может помочь котерии проникнуть туда.
- **Сложность 4:** При хорошем броске котерия узнаёт, что склад находится в автомастерской «Сплав и Сталь», которая также служит базой «Королям».
- **Сложность 5:** Котерия узнаёт, что на самом деле банда «Королей» служит Шерифу Торну, а их предводитель Дэвид — его гуль.

Также котерия может воспользоваться услугами дядюшки Сэмюэля. Он расскажет, где «Короли» хранят оружие, и может подсказать, как пробраться в автомастерскую через канализацию. В качестве платы он попросит принести ему смартфон лидера банды, который часто ошивается в автомастерской. Но если в котерии есть вампир из клана Носферату, Сэмюэль поможет безвозмездно.

Возле автомастерской «Сплав и Сталь» собралась толпа смертных разной степени маргинальности. Откуда-то раздаётся оглушительная музыка, исходящая из автомобильных колонок, кое-где разгораются танцевальные «баттлы», а кто-то открыто продаёт запрещённые вещества. Вскоре здесь должны стартовать уличные гонки. Смертный с огромной золотой цепью на шее хвастается своей максимально затюнингованной машиной. Это никто иной, как лидер банды «Терновые Короли» — «Король» Дэвид.

В этом месте собралось множество вооружённых бандитов, делая бой крайне рискованным. Используя свои уникальные способности, членам котерии придётся проникнуть на базу «Терновых Королей», отыскать комнату, полную дробовиков, автоматов и пистолетов, и незаметно покинуть автомастерскую (возможно, воспользовавшись одной из автомашин, предназначенных для гонок). В случае, если

ситуация выйдет из-под контроля и перерастёт в боевое столкновение (что довольно легко в этой ситуации), используйте правило с блиц-конфликтом со сложностью 4.

Независимо от совершенного, если котерия добыла оружие, Луис останется доволен.

## Сцена 2: Разговор с Гарпией

Второе задание Луиса значительно сложнее: убедить Гарпию (так вампиры называют своих «законодателей мод») Изабеллу Монте признать власть анархов после их триумфа над Камарильей.

Изабелла Монте имеет большое влияние и авторитет среди вампиров города. Она славится своим добрым сердцем, насколько это возможно для сущности её рода, и заслужила репутацию миротворца, способного предотвращать конфликты, прежде чем они вспыхнут как пожар. В кругах смертных она известна как утончённая светская дама и меценат, активно поддерживающая социальные инициативы для бедных и нуждающихся. Хотя у неё нет вооружённых отрядов или опасных подчинённых, её слова имеют большую силу среди других Сородичей. Немногие знают, что Изабелла Монте принадлежит к клану Малкавиан и страдает гемофобией — боязнью вида крови.

Изабелла уже в курсе планов Луиса и старается держаться в стороне от них. В последнее время она предпочитает общество смертных, избегая встреч с Сородичами. Её можно застать на благотворительном вечере, который она организует и который стал городской сенсацией. Мероприятие проходит в роскошном особняке, и многие готовы отдать все, чтобы оказаться там. Для котерии попадание на вечер станет непростым испытанием: им придется либо раздобыть приглашения, либо убедить кого-то впустить их, либо найти другой способ проникнуть внутрь. Если котерия не подвела его ранее, они могут обратиться за помощью к дядюшке Сэмюэлю, который поможет с приглашениями и подходящим нарядом, а в качестве оплаты, если в котерии нет носферату, попросит украсть раритетную вазу, выставленную на аукционе в конце вечера.

Едва котерия переступила порог, они тут же заметили Изабеллу. Она была одета в великолепное коктейльное платье, и в толпе она выделялась, как светлая звездочка на фоне ночного неба — эффект, возможно, усиленный Величием. В этот момент она спускалась по ступеням большой лестницы в главном холле, сопровождаемая назойливым бизнесменом. Если котерия не поможет ей, Изабелла воспользуется Доминированием, чтобы избавиться от своего спутника. Узнав в прибывших Сородичей, Гарпия незамедлительно предложит им перейти в более уединенное место — свой кабинет.

Оставшись с котерией наедине Изабелла спросит их о цели визита, хотя уже догадывается о ней. Как только карты выложатся на стол, начнётся ментальный конфликт между Гарпией и ведущим переговоры от котерии. Она боится поддерживать анархов и опасается, что её поддержка развяжет им руки и приведёт к ужасным последствиям. Она желает сохранить безопасный статус-кво, но и деспотичный

Принца Карла не вызывает её любви. Сыграв на этой неприязни, а также рассказав свои истории котерия может получить дополнительные d10 к своим пулу давления на Гарпию. В конце противостояния Изабелла обязательно спросит членов котерии, уверены ли они в своих намерениях, хотя ответы не изменят итогов конфликта. В качестве мрачной альтернативы переговорам служит запугивание Изабеллы. Она боится, что кто-то из важных для неё смертных может пострадать, и сдастся под любым агрессивным напором.

Оставшись наедине с котерией, Изабелла немедленно спросит о причинах визита, хотя уже догадывается о них. Как только карты выложатся на стол, между Гарпией и представителем котерии, ведущим диалог, начнётся ментальный конфликт. Изабелла выразит свои опасения поддержки анархов, опасаясь, что их победа может привести к катастрофическим последствиям. Она стремится сохранить текущий порядок вещей, но и тиранический Принц Карл не заручился её симпатией. Играя на этой антипатии и делясь своими историями, котерия может получить дополнительные d10 к своим пулу против на Гарпию. В финале противостояния Изабелла, несомненно, поинтересуется у участников котерии, насколько они уверены в своих стремлениях, хотя их ответы уже не смогут повлиять на исход конфликта. Существует и более мрачный путь ведения переговоров — запугивание Изабеллы. Она опасается за благополучие своих близких смертных, и любое агрессивное давление заставит её поддаться требованиям котерии.

### **Сцена 3: Ночь на кладбище**

Финальной миссией, которую Луис поручает котерии, является устранение Николаса Вебера, дитя Принца и ответственного за его охрану. Луис предполагает, что лучшим местом для выполнения задания будет кладбище, которое часто посещает Николас. Альтернативы Окончательной Смерти, со слов Луиса, нет.

Николас Вебер — верный и преданный слуга своего сира, для него воля Принца Карла — закон. Он не настолько свирепый воин, как Шериф Торн, но обладает острым умом и организаторскими способностями. Вебер молчалив, холоден и невероятно стоек — кажется, никто никогда не видел его улыбки. Он из тех, кто скажет “\*стреляй\*”, смотря в дуло пистолета. Николас считает себя благородным рыцарем, стоящим на страже порядка, хотя в последнее время его всё чаще посещают мысли о том, что его жестокий сюзерен — не лучший правитель для города. У него есть специальный золотой шип, которым он колет себя каждый раз, когда приходят эти сомнения.

Каждое воскресенье ровно в полночь Николас Вебер приезжает на кладбище Святого Лазаря, чтобы почтить память Элизабет Беккер, принося цветы на её могилу. Он приезжает на бронированном джипе в сопровождении трех верных и вооружённых до зубов охранников, готовых отдать жизни за своего покровителя. Сам Николас вооружён пистолетом-пулемётом (урон +3), который он носит под своим длинным черным плащом. Обычно он спокоен, но этом кладбище эмоции захлёстывают его, поэтому сейчас он нервный и раздражительный.



Если Николас заметит котерию, он спросит их о цели их присутствия на кладбище. В случае отсутствия адекватного ответа он потребует, чтобы они убирались вон. Он ещё больше разозлится, если котерия упомянет анархов, которых он считает падалью и отбросами общества. Если кто-то из членов котерии расскажет свою историю, Николас лишь скажет, что он это заслужил (чем, скорее всего, спровоцирует Зверя).

Если котерия решит не убивать Николаса, а обезвредить его, легче им не станет. Он будет молчать, периодически кидая оскорбления в адрес своих похитителей. Кажется, Николас не испытывает страха перед лицом Окончательной Смерти. В случае нежелания котерии убивать Сородича, они могут передать Николаса Луису, чем очень обрадуют лидера анархов.

Элизабет Беккер — невинная девушка, чья смерть наступила из-за неспособности Николаса сдержать своего Зверя во время кормления. О своём провале Николас не станет говорить даже под самыми страшными пытками.

## Глава 3 — Восхождение

### Сцена 1: Перед бурей

В этой короткой сцене котерия может передохнуть и к предстоящим событиям. Пока Луис подготавливает анархов к восстанию, у котерии есть время на передышку.

Вот несколько примеров того, как котерия может провести это время:

- **Отдых.** Члены котерии могут расслабиться в каком-нибудь круглосуточном кафе и обсудить произошедшее и/или наступающее. Или даже просто поболтать. В новостях на заднем фоне могут мелькать картинки с полицейской облавой на местную банду, фотографии с благотворительного вечера, объявление о пропаже генерального прокурора города (с фотографией Николаса Вебера).
- **Совместная охота.** Члены котерии могут помочь друг другу утолить свой голод, охотясь по улицам города. Их жертвами становятся как обычные жители, типа гуляющей влюблённой парочки, идущего домой офисного сотрудника или неспешно убирающего улицу работника коммунальных служб, так и более маргинальные, типа грабящего прохожих бандита, пьяного бездомного или сумасшедшего, кричащего о скором конце света.
- **Мистика.** Кто-то из котерии может предложить сходить к Эзре, слуге Каина, отвергнутому и ушедшему из капеллы тремеру. Он известен как предсказатель и мастер кровавого чародейства, оказывающий свои услуги за небольшую плату. Эзра не возьмёт ничего с котерии и покажет им шоу с дешёвыми спецэффектами и “разговорами с духами”, которое не принесёт какого-либо эффекта. Однако, совершив успешный бросок Смекалка + Проницательность (сложность 2) кто-то из котерии может понять, что за эксцентричным поведением Эзры скрывается трезвый ум и разочарование в окружающем мире.

## Сцена 2: Восстание анархов

Восстание анархов начинается. Луис собирает котерию и всех верных ему анархов в своём убежище. Он рассказывает о трёх главных мишенях восстания — Глашатай Мария Великолепная, Шериф Торн и сам Принц Карл.

Луис обращается к котерии с просьбой взять на себя две из трёх указанных целей. В случае, если котерия выразит готовность бросить вызов всем трём — Луис примет это с особым энтузиазмом. Лидер анархов готов предоставить котерии любое снаряжение и оружие, какое они захотят

### Мария Великолепная

Убежище Марии располагается в роскошном пентхаусе, выполненном в стиле современной стилистики, на окраине города. Внутри его интерьер насыщен причудливым современным искусством. Охрана здесь минимальна и не представляет большой угрозы, с ней можно быстро разобраться с помощью блиц-конфликта со сложностью 2.

Мария нервно и беспокойно перемещается по просторам своего убежища. С первым же появлением котерии она не оказывает сопротивления и сдаётся, предоставляя себя на их волю. Она находится в панике, которая скоро превратится в истерику. Мария осознаёт свою незащищённость перед лицом анархов и готова выполнить любые требования котерии, лишь бы сохранить свою нежизнь. В случае, если она уловит намерение котерии расправиться с ней, попытается бежать, однако до последнего будет пытаться убедить их в своей полезности.

Внезапно, спустя несколько минут, в пентхаус врывается отряд спецназа, начавший атаку, но его цель не котерия, а Мария. Принц Карл предполагал, что Мария не выдержит давления и предаст Камарилью (в чём оказался прав), и решил убрать своего Глашатая до того, как она раскроет ценную информацию. Бой со спецназом проходит как блиц-конфликт со сложностью 4, но весь урон вместо котерии получает Мария.

Если Мария переживёт столкновения со спецназом Карла, котерия может пощадить Глашатая и дать ей возможность сбежать из города.

### Шериф Торн

Логово Шерифа Торна находится в заброшенном городском парке, давно закрытом для реконструкции. Котерия легко проникает на его территорию и вскоре обнаруживает Торна среди разорванных трупов нескольких вампиров-анархов и их человеческих спутников, павших в попытке остановить Шерифа.

Опьянённый жадой крови и насилия, Торн только что обуздал своего Зверя, но готов спустить его обратно. После безумия на его шее появились жабры, которых раньше не было. Обрадовавшись, что бой ещё не закончен, он бросается на котерию в атаку.

Торн — очень сильный боец, однако его склонность недооценивать противников и играть с ними будто хищник с жертвой, могут сыграть против него. Во время схватки он насмехается на членами котерии, вспоминает их неудачи и угрожает отомстить их близким в случае провала восстания (чем, скорее всего, спровоцирует их Зверя).

По мере того как Торн ослабевает и становится изнурён, он использует ход на трансформацию в медведя (сохраняя при этом полученные ранения). Если битва явно не в пользу котерии, они могут обратиться в свою пользу строительную технику, разбросанную по парку, чтобы нанести Торну сокрушительный удар.

## Принц Карл

Логово Принца Карла возвышается в сердце города, в величественной башни делового центра. Кажется, что этот огромный шпиль, стоящий в окружении своих чуть меньших собратьев, пытается разрезать ночное небо над ним. Принц Карл находится в главном офисе, на самом верху.

Вся башня наполнена хорошо вооружённой охраной. Часть лифтов не работает, поэтому котерии предстоит пробираться через тёмные офисные помещения, отбиваясь от вооружённых смертных. Вы можете использовать правила блиц-конфликта со сложностью 6 чтобы для монтажа этих эпизодов. На элегантных стеклянных дверях его кабинета изображён алый анкх, символ Камарильи.

Вся башня наполнена хорошо вооружённой охраной. Часть лифтов не работает, поэтому котерии предстоит пробираться через тёмные офисные помещения, сталкиваясь с опасными смертными. Вы можете использовать правила блиц-конфликта со сложностью 6 для монтажа этих эпизодов. На входе в кабинет Карла красуется алый анкх — символ Камарильи.

Карл ожидает котерию у своего рабочего стола, на котором стоит пульт с двумя кнопками. Он кажется растерянным, но ещё готов бороться до последнего. Вместо агрессии он обращается к котерии с вопросом, почему он не должен подорвать это место и забрать своих врагов на тот свет вместе с собой. У котерии есть несколько способов разрешить эту патовую ситуацию:

- **Дипломатия.** В ходе разговора Карл уверенно заявляет, что действовал исключительно ради блага города и его Сородичей. Он твёрдо убеждён в правильности своих поступков и, даже находясь в безвыходном положении, отстаивает их. Котерия может попытаться убедить его в том, что он проиграл и что городу будет лучше под управлением анархов, нежели погрузиться в анархию после их смерти. Для этого необходимо успешно пройти проверку Обаяние + Убеждение (Сложность 5). В случае успеха Карл, немного подумав, нажмёт на одну из кнопок пульта, активируя бомбу в своём столе и взорвёт его прямо на глазах у котерии

- **Честный бой.** Котерия может вызвать Карла на поединок, апеллируя к его гордости и напомнив о чести его самого и его клана. Для этого нужно успешно совершить бросок Манипуляция + Этикет (Сложность 4). Если котерии удастся убедить Карла, он откажется от идеи взрыва, достанет свою верную саблю (урон +4) и бросится в бой.
- **Взрыв.** Если переговоры терпят неудачу, Карл активирует механизм самоуничтожения. Приятный женский голос предупредит о том, что до взрыва осталась 1 минута. В этот критический момент котерии предстоит найти спасение: спуститься по лифтовой шахте, перебраться на крышу соседнего дома или обезвредить взрывчатку на этаже ниже или придумать что-то ещё. Карл, в свою очередь, останется в кабинете, принимая свою судьбу, и любуется последний раз на город, который когда-то принадлежал ему.

После падения Принца Карла и его двора, Луис провозглашает восстание завершённым. Анархи одержали победу!

## Глава 4 — Падение

### Сцена 1: Город Свободы

Спустя несколько лет после того, как восстание анархов одержало верх в городе, новая власть, благодаря усилиям котерии и поддержке Изабеллы Монте, была признана местными Сородичами. Члены котерии, в награду за их заслуги, получили обширные домены и важные должности, заняв места Старейшин, которые прежде держали власть в своих руках.

Однако их существование превратилось в настоящий кошмар. Луис, оказавшийся в роли правителя, превзошёл Карла в своей жестокости и деспотичности. Захватив всю реальную власть, он вводил абсурдные и беспощадные законы, без малейших колебаний устраняя тех, кто посмел противостоять ему. Множество Сородичей было вынуждено покинуть город, а многие, такие как добродушный дядюшка Сэмюэль, встретили Окончательную Смерть. Нежизнь в городе стала невыносимой.

Многие обвиняли в этом котерию. Именно они были ключевыми фигурами в свержении Камарильи, они привели Луиса на трон, они виноваты во всём. Хотя никто не осмеливался высказывать эти обвинения в их лицо, слухи и нашептывания оставались их постоянными спутниками. Сама котерия также оказалась среди жертв безрассудных действий Луиса. Власть, которую они обрели в городе, не принесла им ни малейшей радости, а лишь углубила их страдания.

Это момент, чтобы показать, как изменился город после событий. Ниже приведены примеры того, что могло произойти с членами котерии:

- **Последствия.** Вы можете подробно разыграть эпизоды, происходившие с персонажами, описанными в разделе «После восстания» их биографий.
- **Обвинение.** На котерию может совершить нападение молодой Сородич, потерявший друзей из-за приказов Барона. Он винит котерию в случившемся.

- **Трудная охота.** Политика Луиса повлияла даже на мир смертных, вызвав экономический спад и ухудшение условий жизни. Это сделало процесс охоты значительно сложнее. Для отражения этих изменений увеличьте сложность охоты на 2

## Сцена 2: Кровавая награда

Котерия вновь собирается вместе, когда Луис приказывает им подарить Окончательную Смерть Изабеллы Монте. Совершенно неожиданно для них, Изабелла сама приглашает их в своё убежище. Когда-то роскошное и сверкающее, теперь оно кажется таким же угасшим, как и взгляд его хозяйки.

Во время встречи Изабелла обращается к котерии с просьбой остановить Луиса. Она признаёт, что её поддержка Луиса была ошибочной, и призывает котерию исправить эту ошибку, поскольку именно они обладают необходимой мощью для противостояния с ним. Если котерия решит подарить Изабелле Окончательную Смерть, она мирно примет свою судьбу.

Едва котерия покидает пределы особняка Монте, на их телефоны приходят сообщения о начале кровавой охоты на них. Луис, узнав о приглашении Изабеллы, воспринял это как акт предательства. Путь к убежищу Барона Луиса теперь преграждают жаждущие получить награду за их головы анархи — толпа деградировавших монстров, которые ещё недавно были союзниками котерии. Эту кровавую охоту можно разыграть как быстрый конфликт со сложностью 4, учитывая, что анархи не были готовы к ней заранее. В этом противостоянии котерия может также попытаться убедить некоторых охотников, своих прежних товарищей, отпустить их, что делает социальные действия вполне уместными в ходе конфликта.

## Сцена 3: Смерть тиранам

Котерия пребывает в убежище Луиса, всё тот же клуб «Спартак». Сейчас он кажется пустым и заброшенным. Единственные его обитатели - Луис и двое его верных псов, бывший боец клуба Красный Роб и бывший сутенёр, а ныне босс всех бандитов города Бенджамин, которым он дал Становления (если, конечно, они выжили в прошлых главах).

Луис также, тепло приветствует котерию, как и при их первой встрече. Он предлагает вспомнить славные былые дни. А после этого у него есть подарок для своих бывших друзей - Окончательная Смерть. Но вопрос зачем он всё это делает, Луис с улыбкой отвечает: *“Потому что могу”*. Он убеждён, что власть портит каждого, как это было с Карлом, так стало и с ним, так будет и с его преемником. Мир всегда будет жестоким, так зачем сдерживать свои желания? Важно лишь получить удовольствие от процесса! С этими словами начинается последняя битва хроники.

Что произойдёт, когда Луис с улыбкой на лице встретит Окончательную Смерть? Ответить на это предстоит котерии. Теперь судьба города в их руках, и только им решать, каким он станет.

# Вентру

Хищная акула капитализма, Джонатан Кларк, работал в престижном инвестиционном банке, куда попал после блестящего выпуска из университета Лиги Плюща. Воплощение амбиций и успеха, он был мастером манипуляций как с людьми, так и с капиталом, и не перед чем не останавливался ради достижения своих целей. Не позволяйте его безупречной улыбке ввести вас в заблуждение — в его глазах вы всего лишь ступенька на пути к следующей премии на работе. После крупного, по-настоящему крупного успеха, принёсшего солидные проценты инвесторам (пусть и доведшего до самоубийства парочку неудачливых контрагентов), Джонатану предложили повышение. Джонатан никому не признаётся, какой страх испытал, когда жизнь покидала его пока ещё смертное тело.

В клане Вентру он сразу узнал нескольких своих знакомых по университету. Именно с ними ему предстояло конкурировать в интригах, дипломатических войнах за власть, и одобрение клана. Джонатан недооценил своих врагов.

Начиналось всё хорошо. Он приносил неплохую прибыль Старейшинам Вентру, удовлетворяя их прихоти и изредка укалывая своих соклановцев-конкурентов. Но стоило ему выбиться в лидеры, как они объединились против него. Джонатану приходилось отбиваться от нападков и интриг не менее хитрых и беспринципных Сородичей, чем он сам. Находясь под сильнейшим стрессом, его Зверь стал выходить из-под контроля всё чаще. Джонатану казалось, что он контролирует ситуацию, но когда это случилось на собрании клана... никто серьёзно не пострадал, его простили и даже назначили на новую должность — помощника смотрителя Элизиума! Самую низкую должность в Камарилье.

Нежизнь кончилась. Теперь Кларк навсегда останется в самом низу пищевой цепочки Сородичей. Остался бы, если бы не пошёл ва-банк. Анархи, конкурирующая с Камарильей секта, станет его спасением. Не самые близкие по духу ребята, но что поделать! И если они выиграют — он не только сможет получить вкусную должность в новом дворе, но и утереть нос всем своим соклановцам!

**Предпочтения в пицци:** Джонатан питается бедными и нищими людьми. И чем беднее - тем вкуснее!

## После восстания

Джонатан стал Глашатаем Барона. Вторым Сородичем в городе. Теперь его власть и влияние достигли тех масштабов, о которых он и не мог мечтать.

Но это положение обернулось против него. Луис оказался непредсказуемым и непоследовательным правителем. Он отдавал жестокие и абсурдные приказы, за которые приходилось отвечать Джонатану. Постоянная потребность отвечать за сумасбродства Луиса вогнала его Глашатаю в ещё большее отчаяние. Джонатан пришёл к мысли, что это необходимо прекратить.

# Гангрел

В Селене Моро всегда было что-то от пантеры. Дикая и ловкая, она могла как спугнуть банду мелких хулиганов, считающих себя бандитами, так и проникнуть на закрытую территорию, где проходит самая крутая вечеринка в году. К сожалению, её натура склонна выходить из-под контроля, за что она поплатилась несколькими ночами в полицейском участке. Селена нашла своё призвание в журналистике, где её привлекало не столько поиск правды, сколько охота за жертвой репортажа. После нескольких сенсационных статей её заметил будущий сир, гангрел Дуглас. Однажды ночью он встретил её около дома, навсегда окончив её прежнюю жизнь.

Следующие несколько дней Селена выживала и постигала свою новую сущность. Освоившись, она разыскала сира и собиралась убить его за то, что он с ней сделал, но он был слишком силен. Поняв, что не прогадал, Дуглас принял своё дитя и рассказал ей все. Гнев сменился на осторожный интерес, а через несколько дней обучения — на восхищение. Селена наслаждалась своей новой не-жизнью, своей силой и могуществом. Она стала верным спутником своего друга и наставника и оружием против его многочисленных врагов. Пока не случилась трагедия.

Принц Карл вызвал Дугласа на совет Старейшин, где обвинил его в многочисленных нарушениях Маскарада и подарил Окончательную Смерть. Всё это Селена узнала от немногочисленных знакомых Сородичей; она не смогла ни проститься со своим сиром, ни помочь ему. Оставшись одна, Селена Моро поклялась отомстить Принцу и Камарилье за то, что отняли у неё единственного друга и обрекли на вечность одиночества. Эта клятва привела её к анархам и их предводителю, Луису.

## После восстания

Селена получила в свои владения СМИ: телевидение, радио и прессу, даже ту самую газету, где она работала до Становления. Теперь её главная задача — поддерживать Маскарад.

И новая ответственность обернулась кошмаром. Ей приходится восстанавливать Маскарад после постоянных нарушений, создаваемых Луисом. Недавно её Зверь вырвался наружу и жестоко убил нескольких свидетелей. На память об этом событии её шея покрылась пятнами, как у леопарда. Селене отвратительно то, что она сделала. Больше она этого не выдержит.

# Тореадор

Экстравагантная авангардная художница Лена Вейл, известная в панк-тусовке как "Элли Разрушение", всегда выделялась своим непокорным духом и жадой самовыражения. Элли не просто создавала искусство — она им жила. Каждый её проект был частью её сущности, выражением внутреннего мира, полного контрастов и бунта против несправедливого мира. Клан Тореадор не мог оставить её творчество без внимания.

Новая ночная жизнь совсем не изменила Элли, напротив, у неё появилась целая вечность на выражение себя. Она устраивала дикие перформансы, украшала стены города поразительным стрит-артом, устраивала кинопоказы своих архаусных фильмов. И каждый раз в конце она чувствовала себя несчастной: мир не менялся, а её высказывания забывались. Однажды кто-то из её новых друзей-Сородичей обмолвился, что ночная элита города, Старейшины, заинтересовались её творчеством, а кое-кто даже желает оценить его собственными глазами. Душа Элли снова зажглась. Это её шанс найти ценителей и единомышленников. Она покажет им себя, и даже Кандинский, Бэнкси и Годар не смогут сделать лучше.

Это был настоящий кошмар. Несколько часов самодовольные мертвецы-снобы высмеивали все её старания. Они смеялись, глумились и потешались над её чувствами, мыслями, идеями прямо у неё на глазах. Элли приходилось молча терпеть их насмешки. Теперь она жалеет, что не позволила своему Зверю освободиться и разорвать Старейшин прямо на выставке. Такого унижения Элли Разрушение не забудет никогда. И анархи города помогут ей восстановить справедливость.

## После восстания

Элли Разрушение получила большой кусок элитного района города в качестве нового домена. Она хотела сделать из него арт-квартал, где могла бы продемонстрировать своё искусство.

Поначалу всё шло отлично! О её выставках писали все андеграундные журналы, молодые художники ездили к ней со всех концов страны. Но экономический кризис, случившийся из-за безумных решений Луиса, перечеркнул всё. Смертным и Сородичам стало не до искусства. Теперь её арт-квартал, её детище, лежит в забвении, завален горами мусора. Элли готова на всё, чтобы это исправить.



# Бруха

Когда-то Дэниел Рид был весёлым и жизнерадостным, но эти времена давно прошли. После службы в армии в горячей точке он стал мрачным и нелюбимым. Он пытался забыть увиденное и сделанное там с помощью алкоголя и всё дальше и дальше падал на социальное дно. Однажды, в одном из пабов, где Дэниел был завсегдатаем, он встретил незнакомца. Они разговорились, и незнакомец оказался отличным парнем! Они проговорили несколько часов, Дэниел впервые в жизни смог излить кому-то душу, а тот сказал, что помощь ближнему — цель, ради которой всегда можно жить. Их беседу прервали два странных жутких бандита, предложивших его компаньону выйти и “поговорить” в тёмном переулке за пабом. Дэниел настоял на участии в “разговоре”, не мог же он бросить этого парня одного.

Это был самый кровавый и отвратительный бой, в котором участвовал Дэниел. Они накнулись со спины с невероятной скоростью. И если бы не привычка всегда носить с собой свой верный нож Боуи, бой бы закончился намного быстрее. Вспышка, и Дэниел будто снова вернулся туда, откуда пытался сбежать всё это время. Он наносил удар за ударом, кровь лилась на асфальт, но его противник и не думал умирать. Он бы разорвал Дэниела на части, если бы его новый друг не спас его. Незнакомец оказался не слабее подонков и расправился с ними голыми руками. Но Рид видел страшные раны на теле спутника: рука была оторвана, части лица не было, страшная рана в животе, после которой не выживают. "Что происходит?!" — спросил Дэниел. В ответ он получил Становление.

Его сир рассказал ему всё: про Сородичей, про Маскарад, про клан Бруха; про особенности его существования, про то, какую боль Дэниел теперь может вынести и какую причинить. Про Камарилью, за которой следуют несправедливость и тирания, и про анархов, которые ей противостоят. Тех двоих Сородичей отправила Камарилья, чтобы "подарить Окончательную Смерть", как поэтично говорят в ночном мире.

И когда Дэниел всё это выслушал, у него появилась новая цель существования. С того дня он путешествует по стране и помогает своей секте нести свободу и справедливость. Много он повидал на этом пути. Дорога привела его в этот город, где, по слухам, анархи готовятся нанести страшный удар своему врагу.

## После восстания

Дэниел решил остепениться и остаться в городе. Он стал шерифом Луиса и теперь поддерживает порядок и закон среди остальных Сородичей.

Его нежизнь превратилась в ад. Дэниел вынужден постоянно охотиться на провинившихся Сородичей и дарить им Окончательную Смерть. Самое ужасное, что он знает, что его жертвы ни в чем не виноваты, но стоит ему заикнуться об этом Луису, хозяин города убивает нескольких невинных смертных и Сородичей, чтобы проучить своего шерифа. Теперь Дэниел стал как те два парня, что пытались убить его сира. Он вернулся туда, откуда пытался сбежать. Дэниел должен остановить это раз и навсегда.

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Джонатан Кларк</b>	Концепция <b>Хищный делец</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Достигнуть величия</b>	Клан <b>Вентру</b>
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	●○○○○
Благоговение		Принуждение		Сила жизни	
Угроза		Внушение			
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность ■■■■■■ ■■□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Селена Моро</b>	Концепция <b>Фотожурналистка</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Вскрывать правду</b>	Клан <b>Гангрел</b>
Сир	Прихоть	Поколение

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

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

<b>Здоровье</b>	<b>Воля</b>
□□□□□ ■■■■■■	□□□□□ ■■■■■■

## НАВЫКИ

Атлетика ●●○○○	Запугивание ●○○○○	Гуманитарные науки <small>журналистика</small> ●○○○○
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 ●○○○○	Метаморфозы ●●○○○	Стойкость ●●○○○
Чутьё на Зверя	Глаза Зверя	Твёрдость духа
	Оружие Зверя	Непрошибаемость
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Лена "Элли Разрушение" Вейл</b>	Концепция <b>Авангардная художница</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Добиться признания</b>	Клан <b>Тореадор</b>
Сир	Прихоть	Поколение

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

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

## НАВЫКИ

Атлетика	●●○○○	Запугивание	●○○○○	Гуманитарные науки	искусства ●○○○○
Вождение	○○○○○	Исполнение	арт ●●●○○	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		Быстрые рефлексы		Обострение чувств	
		Проворство		Предвестие	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Дэниел Рид</b>	Концепция <b>Странствующий рыцарь</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Помогать слабым</b>	Клан <b>Бруха</b>
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	●○○○○	Мощь	●●○○○	Стремительность	●●○○○
Угроза		Мощный прыжок		Быстрые рефлексы	
		Сокращение		Проворство	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Луис Клауд</b>	Концепция <b>Харизматичный тиран</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Захватить власть в городе</b>	Клан <b>Бруха</b>
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	●●●○○	Мощь	●●●○○	Стремительность	●●○○○
Благоговение		Смертоносность		Быстрые рефлексы	
Угроза		Сокрушение		Проворство	
Очарование		Искра ярости			
Стойкость	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Сила жизни					
Непрошибаемость					

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Карл</b>	Концепция <b>Жестокий правитель</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Помогать городу</b>	Клан <b>Вентру</b>
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 танцы	●○○○○	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	
Благаговение		Внушение		Твёрдость духа	
Устрашающий взор		Внедрённая директива			
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Торн</b>	Концепция <b>Шериф-мясник</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Мучить слабых</b>	Клан <b>Гангрел</b>
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

Метаморфозы	●●●○○	Стойкость	●●○○○		○○○○○
Глаза Зверя		Сила жизни			
Оружие Зверя		Непрошибаемость			
Смена облика					
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□



# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Мария</b>	Концепция <b>Дипломат-интриган</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель <b>Наслаждаться положением</b>	Клан <b>Тореадор</b>
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	●●○○○	Стремительность	●●○○○	Ясновидение	●●○○○
Благоговение		Кошачья грация		Обострение чувств	
Незабываемый поцелуй		Проворство		Потустороннее зрение	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К А Р А Д ♀

Имя <b>Изабелла Монте</b>	Концепция <b>Меценат-миротворец</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель	Клан <b>Малкавиан</b>
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

Доминирование	●●●○○	Сокрытие	●●○○○	Ясновидение	●●●○○
Провал в памяти		Плащ теней		Обострение чувств	
Помешательство		Незримая поступь		Предвестие	
Внушение				Познание души	
Величие	●○○○○		○○○○○		○○○○○
Благоговение					

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□

# ВАМПИРЫ

♀ М А С К Р А Д ♀

Имя <b>Николас Вебер</b>	Концепция <b>Благородный вассал</b>	Стиль охоты
Хроника <b>Ярость</b>	Цель	Клан <b>Вентру</b>
Сир <b>Карл</b>	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		Твёрдость духа	
		Внушение		Непрошибаемость	
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

Резонанс .....

Голод □□□□□

Человечность □□□□□ □□□□□