

Возрожденная вера

Фабула:

В мире магического стимпанка персонажи игроков – представители гонимого религиозного меньшинства, которым предстоит возродить свою секту ради осуществления ритуала, от успешности которого зависит благополучие целого города.

Ключевые слова:

Ученый, театр, море

Референсы:

Bioshock Infinite, Dishonored, Thief, языческие религии

Подходящие системы:

Blades in the Dark, Fate, Savage World

Сеттинг:

Альтернативная Земля, для которой существование богов языческих пантеонов – факт мироустройства. Когда-то боги часто являли себя людям, но ныне только истовые молитвы, грандиозные магические ритуалы или великие потрясения могут привлечь их внимание. Монотеизм представлен только верованием иудеев, чей бог вроде как был побежден египетским пантеоном, но всё еще дарует некоторым евреям знания и силы.

На текущий момент, середину 19 века, использование пара и электричества, а также магии, обеспечивает уровень технологического развития, адекватный современным представлениям о безопасности, удобстве и смертоносности. Жаль, справедливость общественного устройства за прогрессом не поспевает.

Завязка:

Венеция – город масок, каналов и сделок – до недавнего времени лояльно относилась к многообразию отдельных культов различных божеств. На мостах можно было встретить и почитателей римского пантеона, и поклонников северных богов, и даже персов-зороастрийцев. Однако новый дож, достопочтимый Лоренцо Орсини, в великой спешке избранный после внезапной кончины предшественника, находится под влиянием римского ордена Пастухов. Он впустил в венецианскую гавань римский дредноут и узаконил гонение поклонников неримских богов.

Персонажи игроков состояли в общине почитателей скандинавского пантеона, которую Пастухи разгромили особенно жестоко. Лидер общины, мудрый Олаф Враний Глаз, был арестован и заключен под стражу. Члены общины, оказавшие сопротивление, были арестованы или убиты на месте, священные символы – конфискованы.

Проблема заключается не только в том, что верующие не могут безопасно поклоняться северным богам. Скоро летнее солнцестояние, и венецианский дож должен под руководством Олафа Враньего Глаза провести ритуал умиротворения моря, иначе Тот, Что Живет Внизу, явит городу свой гнев.

Ключевые этапы:

Ученый под водой

Для начала персонажам игроков нужно вызволить из заключения лидера своей общины. Олаф Враний Глаз находится на нижнем этаже венецианской городской тюрьмы, где служит подопытным для экспериментов ученого еврея, Исаака Брилля, по созданию нового вида големов. С помощью кабалистических ритуалов Брилле собирается извлечь из Олафа душу и поместить в механического воина. Этот проект под кодовым именем «Кающийся» находится под патронажем Пастухов.

Персонажи игроков должны проникнуть в тюрьму, выяснить место нахождения Олафа и вызволить того из плена до того, как его дух будет безвозвратно отделен от тела (или же что-то придумать в случае такого несчастья).

Значимые персоналии и места:

Олаф Враний Глаз – наставник общины поклонников северных богов, отмеченный Одним. Мужчина за пятьдесят, с сединой в каштановых волосах. Бывший военный, услышавший зов асов в госпитале под Ватерлоо. Верит, что боги избрали его смертным умиротворителем чудовищ.

Исаак Брилле – мрачный еврейский мистик, старик с бритым черепом, покрытым кабалистическими символами. Бывший портной, потерявший семью в пламени революционного Парижа, озлобленный на весь мир. Является пленником Пастухов, но сотрудничает с ними, рассматривая проект «Кающийся» как ступень к нахождению нового тела для собственной души.

Джироламо Дель Боско – комендант венецианской тюрьмы, меланхоличный человек со слабым здоровьем. Слишком худощав и низкоросл для своих лет, так что со спины его можно принять за подростка. Тайно исповедует зороастризм и считает новых союзников дожа заблудшими слепцами, идущими на поводу у Аримана.

Джакомо Пизано – куратор проекта «Кающийся», центурион Пастухов. Громко и часто шутящий мужчина с протезом руки, временами впадающий в буйство. В последнее время втайне копается в делах заключенных, разыскивая согрешивших перед Юпитером, чтобы отправить их в море с Моста Вздохов добрым пинком.

Вредный гвоздь – заключенный неясного возраста, поджарый мужчина с вытатуированным костром во всю спину. За три года так и не назвал своего имени. За это, а также за гвоздь в мочке правого уха, и получил свое прозвище. Негласный вожак арестованных контрабандистов и нарушителей границы, которых содержат на первом подводном этаже.

«Кающийся» - двухметровый механический воин, вооруженный щитом и мечом. По задумке создателя, управляется душой человека, привязанной к нему в ходе мистического ритуала рассечения и подчинения. Получивший душу «Кающийся» нуждается в еженедельной смазке нанесенных на его пластины рун горячей человеческой кровью.

Городская тюрьма – дожи отвели под тюрьму целый квартал города, превратив в крепость комплекс зданий, соединенных мостками. Надводные этажи служат для административных нужд, а также в них содержат мелких преступников. Подводные этажи, с которых труднее сбежать, предназначены для убийц, шпионов и заговорщиков.

Нижние этажи тюрьмы – во времена расцвета венецианского пиратства эту часть тюрьмы использовали для содержания богатых пленников, а также захваченных корсаров других государств. Меж поддерживающих свод колонн можно попытаться перебежать незамеченным. Лаборатория Исаака Брилля находится на самом нижнем этаже, подходы к ней патрулируют Пастухи, однако не сильно усердно. Иногда коридоры подтапливает просачивающаяся вода.

Пастухи – легион римских воинов-фанатиков, исповедующих принцип «Что дозволено Юпитеру, не дозволено быку» и карающих заблудшее стадо. Как правило, их направляют туда, где нужно вселить трепет в сердца простолудинов. Высшие сословия рассматривают Пастухов как надоедливых собак, брешущих под окнами.

Театр интриг

Освобожденный Олаф Враний Глаз – если его не удалось вытащить живым, персонажам игроков придется придумать способ коммуникации с духом – открывает своим единоверцам, что под городом дремлет отпрыск великого змея Йормунганда. Для его умиротворения знающие люди ежегодно уговаривали дождей жертвовать морю золото и драгоценности. Но связавшийся с Пастухами Лоренцо Орсини вряд ли пойдет за поклонниками северных богов добровольно. Нужно похитить его, или же устранить,

предварительно организовав преемника, согласного на совершение ритуала. Удобнее всего это сделать во время театрального представления французской балетной труппы, которое посетит вся городская знать.

Значимые персоналии и места:

Лоренцо Орсини – дож Венеции, представитель старинного купеческого рода. Мужчина средних лет с тремя подбородками, обожающий показывать свое богатство и власть, особенно молодым женщинам. Однако имеет всего одного известного отпрыска, бастарды же исчезают вскоре после рождения, зачастую – вместе с матерями. Проявляет поразительную хитрость в вопросах прибыли, но легко бывает сбит с толку в прочих сферах.

Чезаре Орсини – единственный наследник рода Орсини семнадцати лет, молодой человек с белесыми рыбьими глазами. Несмотря на занятия фехтованием, не может согнать брюшко. Компенсирует недостаточную привлекательность деньгами отца, отчего втайне комплексует.

Анжей Дерган – телохранитель дожа и его сына, наемник из восточной Европы, в прошлом – разбойник с большой дороги. Громила сорока лет от роду с рыжими волосами, заплетенными в длинную косу. Втайне презирает своих нанимателей, но ценит возможность тратить баснословное жалование в лучшем городе Европы. При отсутствии видимого оружия под форменным мундиром дома Орсини носит пояс с небольшими метательными ножами.

Колетт ЛаРуж – звезда французской труппы, прибывшей в Венецию с премьерой нового балета. Красивая женщина чуть за тридцать, с длинными черными волосами, уложенными в высокую прическу, украшенную нитями жемчуга. Искусно вытягивает из богачей деньги и подарки. Играет чувствами отца и сына рода Орсини, подавая многообещающие намеки то одному, то другому. При этом ни отец, ни сын не в курсе своего соперничества. Филипп Моро – директор труппы, безнадежно влюбленный в Колетт. Тщетно пытается игнорировать легкомысленность своей звезды, потихоньку сходит с ума от ревности. Бессильную ярость срывает на прочих членах труппы, из-за чего половина артистов его ненавидит, а другая жалеет. Втайне ото всех готовится выйти в третьем акте на сцену с прочувственным монологом, в котором раскроет свои чувства к Колетт.

Великий венецианский театр – огромное здание, когда-то бывшее храмом искусств древних эллинов. Несколько веков назад мраморный храм купили целиком и перевезли в Венецию, чтобы превратить в основу для прекраснейшего театра Европы. Сочетает классическую эллинскую архитектуру и стиль барокко. Служащие театра, отвечающие за

встречу и развлечение зрителей перед представлением, одеваются в хитоны, сандалии и закрывающие лица маски сатиров и нимф. Порой эти служащие оказывают гостям услуги интимного характера.

Жадное море

У поклонников северян есть знание, как надо совершить ритуал, и человек, который должен его совершить. Проблема в том, что место, где требуется провести церемонию – крохотная скала в венецианской бухте – находится прямо у борта римского дредноута, и любое подошедшее к нему без спроса судно превратят в щеки в мгновение ока. Нужно пробраться на палубу дредноута под благовидным предлогом и спуститься на спасательной шлюпке на воду, пристать к скале и там расплавить золотые кольца в колдовском огне, окропить золото кровью дожа и кинуть в море.

Значимые персоналии и места:

Алессандро Риччи – легат Пастухов, командующий легионом в его венецианской миссии. Пожилой мужчина с грубым малоподвижным лицом, говорящий редко и только по делу. Истово верит в истинность установок легиона, несмотря на союз с Орсини, внимательно следит за обстановкой в городе. Венеция поражена всевозможными грехами, и Пастухи готовы их искоренить. Жаль, но из Рима не поступает соответствующий приказ.

Лука Бьянки – начальник венецианского порта, дородный коротышка с хитрыми глазками. Бывший контрабандист, вовремя предавший своих партнеров и ставший их главным кошмаром. Прибыл на дредноут Пастухов для еженедельного совещания с Алессандро Риччи по поводу возникающих в порту конфликтов между римлянами и матросами с других кораблей.

Уго Карбоне – матрос с дредноута Пастухов, задержанный в венецианском порту во время увольнительной за участие в подпольных боях и нежелание решить вопрос с портовой охраной на месте. Жилистый загорелый парень с быстрыми, дергаными движениями. Предчувствует, что Риччи спустит с него три шкуры, и мечтает покинуть легион. Отлично ориентируется в устройстве корабля.

Тот, Что Живет Внизу – отпрыск Йормунганда, огромный морской дракон. Забылся полусном в том месте, где в последствие построили Венецию, после проигранной схватки с Тором. Как и все драконы, любит золото и драгоценности, но из-за до сих пор не заживших ран не дерзит покинуть морское дно и довольствуется ежегодными подачками. Будучи внуком Локи, любит каверзы и подлости и даже черпает в окружающем его обмане силу. Резкая смена курса венецианских дождей с космополитизма на союз с Римом

весьма усилила мощь дракона, и еще одного крупного предательства будет достаточно, чтобы он попробовал взять свое силой.

Хайреддин Барбаросса – легендарный средиземноморский пират, отпущенный Хелль из царства мертвых в качестве прислужника ее племянника, дремлющего под Венецией. По большей части действует сам по себе, командуя «Плетью», призрачной галерой с экипажем из мертвецов. Наносит внезапные удары по плывущим в Венецию судам, сея панику и недоверие. Дредноут Пастухов в гавани рассматривает как вызов своему абордажному таланту.

«Громовая поступь» - четырехпалубный дредноут римского флота, плавучий штаб легиона Пастухов. Обладает огневой мощью, достаточной для того, чтобы обрушить Венецию в воду в виде груды бесполезных камней. Может взлететь на воздух из-за неисправности котла, механики пытаются решить проблему.

Вопросы:

Останется ли Олаф Враний Глаз человеком, или станет духом в каком-то вместилище?

Останутся ли Пастухи хозяевами положения в Венеции?

Очнется ли Тот, Что Живет Внизу, и атакует ли он Венецию?

Насколько стабильной будет обстановка в городе после действий персонажей игроков?