

ВАМПИРЫ

♀ М А С К А Р А Д ♀

Кольцо Темногроз

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Древние, Пираты, Гроза

АВТОРЫ

Евгений "monoevgen" Бакулин

Алина "DoctoDonna" Волкова

СИНОПСИС

В данной истории вам предлагается сыграть за сородичей-авантюристов, искателей древних артефактов.

Археологи нашли Черного Пирата, а в месте с ним, вероятно, Кольцо Темногроз. Ваша котерия не может упустить такой шанс и немедленно отправляется в путь, навстречу древней тайне.

СОДЕРЖАНИЕ



<i>Предисловие</i>	3
<i>Введение</i>	4
<i>Шартово</i>	7
<i>Инструменты</i>	11



Предисловие

Приветствуем вас на страницах истории “Кольцо Темногроз” по игре **Вампиры: Маскарад. Пятая редакция**.

История рассчитана на одну-две игровые встречи и включает в себя материалы для рассказчика и рекомендации для игроков.

История создавалась для пятой редакции, однако мы уверены, что ее можно адаптировать и под другие редакции.

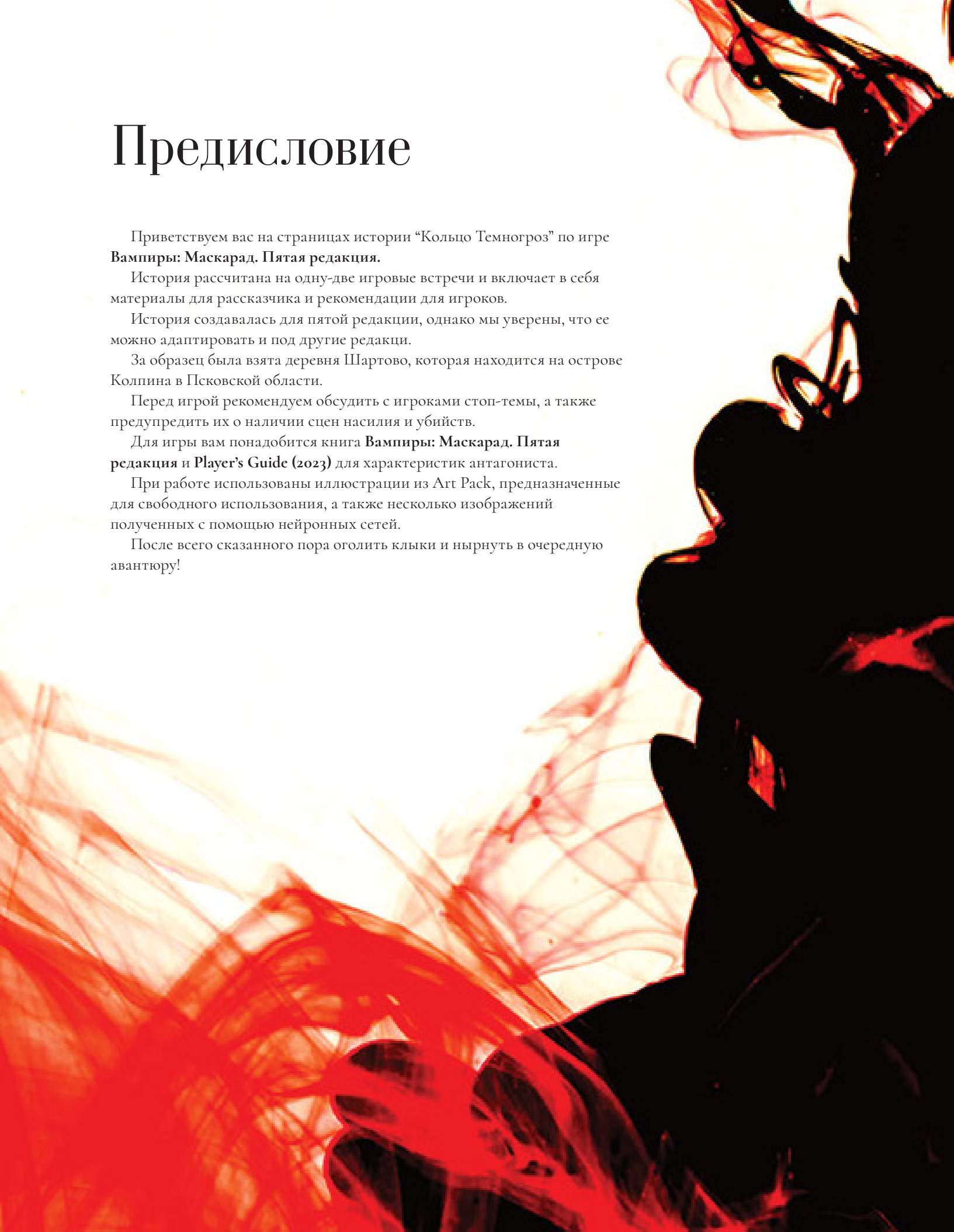
За образец была взята деревня Шартово, которая находится на острове Колпина в Псковской области.

Перед игрой рекомендуем обсудить с игроками стоп-темы, а также предупредить их о наличии сцен насилия и убийств.

Для игры вам понадобится книга **Вампиры: Маскарад. Пятая редакция** и **Player’s Guide (2023)** для характеристик антагониста.

При работе использованы иллюстрации из Art Pack, предназначенные для свободного использования, а также несколько изображений полученных с помощью нейронных сетей.

После всего сказанного пора оголить клыки и нырнуть в очередную авантюру!



ВВЕДЕНИЕ

В данной истории вам предлагается сыграть за сородичей-авантюристов, искателей древних артефактов. Долгое время они изучали старинные тексты, в надежде найти зацепки и, однажды, надежный источник сообщил, что в поселке Шартово на острове Колпина археологи раскопали потрясающую находку - ладью. Она столетиями была погребена под толщей илистой почвы и эти подходящие условия позволили ей дожидаться наших дней практически в первозданном виде. Но самое удивительное - в ладье, помимо скелетов мореплавателей, было обнаружено тело в идеальной сохранности. Ученые гадают о причинах, но у вас есть догадки - они нашли древнего сородича. По скудному описанию археологов котерия понимает, что это именно та зацепка, которую она так давно искала. Ученые нашли Черного Пирата, а в месте с ним, вероятно, Кольцо Темногроз. Ваша котерия не может упустить такой шанс и немедленно отправляется в путь, навстречу древней тайне.

Кольцо Темногроз

Кольцо - древний артефакт, происхождение которого теряется в тумане времен. Согласно преданиям, последним его хозяином был Черный Пират, наводивший ужас в северных морях. От его рук погибло множество людей и сородичей, не в последнюю очередь благодаря этому артефакту. В преданиях утверждают, что кольцо обладает могущественной силой, оно может призывать грозу безудержно разрушительной силы и окутывать обширные области непроницаемой тьмой.

Структура истории

История представляет из себя песочницу со счетчиком. Для поселка указаны несколько ключевых точек, каждая из которых может дать полезную информацию или усложнить поиск. Способ, которым котерия прибудет на остров, повлияет на то, в какой точке они окажутся вначале истории. Подробнее о каждой точке можно прочесть дальше.

Советы персонажам

История рассчитана на достаточно сильных персонажей, анциллы могут быть хорошим выбором. Рекомендуемая сила крови 3 или 4. В остальном можно следовать правилам по созданию персонажей из книги **Вампиры: Маскарад. Пятая редакция**.

Тема истории связана с обретением древних артефактов, невзирая на талящиеся опасности.

Примеры тем:

- Обрести древнее могущество
- Искоренить древних
- Сохранить артефакты

Если игроки захотят создать котерию, можно использовать следующие варианты:

- Гангстеры
- Искатели
- Пташки



Счетчик

Счетчик - показатель силы Черного Пирата. Чем дольше котерия разыскивает его, тем сильнее он становится и тем меньше у них шансов одолеть его. Главная задача Черного Пирата, после того как он узнает о прибытии котерии, полакомиться парочкой сородичей, а остальных использовать как проводников в большой мир.

После посещения котерией каждой зоны счетчик повышается на 1. Например, как только котерия покидает место прибытия, счетчик переключается с 0 на 1. Если они покинут вторую точку, счетчик переключится с 1 на 2 и т.д. При повторном посещении точки счетчик не поднимается.

При повышении счетчика меняется погода.

ФАЗА	СОБЫТИЕ
0 - Тихие воды	Прибытие котерии, Черный Пират сбегает из морга, один из гулей встречает котерию.
1, 2 - Ветер Крпечает	Гули Черного Пирата начинают следить за котерией и докладывать об их местоположении. Поднимается сильный ветер.
3 - Раскаты грома	Черный Пират окреп и с помощью отвлекающей атаки гулей, постарается изолировать и съесть одного из членов котерии. В отдалении слышны раскаты грома.
4 - Черный ураган	Пират набрался полных сил и готов на прямое столкновение с котерией. Осталось выбрать место и время. Начинается ураган.

Пролог

Ваши долгие изыскания дали плоды. Подкупленные чиновники археологического союза сообщили вам об уникальной находке: на острове Колтина найдена хорошо сохранившаяся ладья, которая чудом избежала разложения в благоприятной и листовой почве. Но это не все - в ладье, среди останков моряков, было найдено тело удивительной сохранности и, более того, у него на пальце было кольцо. По описанию оно похоже на Кольцо Темногроз, о котором говорилось в древних трактатах. Кольцо, которое может даровать удивительную мощь. Упускать такую возможность нельзя и ваша котерия немедленно отправилась на остров.

Прибытие котерии

Обсудите с игроками как сородичи планируют добраться до острова, от этого зависит их начальная точка. Рекомендуем оставить эту часть переговоров вне отыгрыша и дать возможность игрокам спокойно обсудить варианты, и уже затем начинать сцену. При необходимости, можно совершить проверки.

- Приплыть на остров используя лодку или паром. Стартовая точка - Порт.
- Прилететь на вертолете. Этот вариант может быть доступен, если у кого-то из сородичей есть достоинство **богатство 4**. Стартовая точка - Лагерь археологов.

После обсуждения следует сцена прибытия на остров.

Археологи поместили тело Черного Пирата в морг, до тех пор пока его не заберут специалисты с большой земли.

ЛАГЕРЬ



МОРГ



РЮМОЧНАЯ



СКЛАД



ПРИЧАЛ



ПЕЩЕРА



ШАРТОВО

Среди темных вод озера постепенно появляются огоньки, призрачно застывшие над водой. Вокруг них вырисовываются деревья, поляны и деревенские домики. Западная часть берега осыпалась, образуя песчаные обрывы с вымытыми в них небольшими углублениями, которые словно пустые глазницы следят за прибывающими. Остальная часть берега более приветлива. Из песчаного берега выпирает длинный причал, с обеих сторон усыпанный рыбацкими лодками. Порт окружили маленькие деревянные домики, покосившиеся от влаги и ветра. В глубине острова можно различить капитальные дома, среди которых выделяется г-образная одноэтажная кирпичная постройка, разделенная на два крыла. Если игроки изучали карту, то они узнают в этой постройке больницу.

Морг

Морг находится в здании больницы. Кирпичные стены здания покрыты светло-розовой облупившейся штукатуркой. Со всех сторон здание облепили хилые березки, которые стучат ветвями по стеклам. Ко входу ведет вытоптанная дорожка, освещенная тусклым светом из окон.

Одноэтажное г-образное здание разделяется на два крыла - западное и южное. В южном располагается больница с одной палатой и тремя кабинетами, где принимают пациентов со всего острова. В западном - морг.

На первом этаже морга расположена небольшая приемная, в центре которой в два ряда выставлены белые металлические

больничные стулья, повернутые лицом к окошку с надписью "Морг". Справа и слева от окошка находятся деревянные двери, окрашенные в белый цвет.

На правой двери висит табличка "Только для сотрудников". Она заперта, а за ней находятся архив и комната отдыха.

Левая дверь открыта и ведет к красно-коричневой лестнице, спускающейся в подвал. Лестница спускается вниз и приводит в прохладную комнату, наполненную химическими запахами. По обе стороны от входа находятся две холодильные камеры. В ее центральной части стоит стол-каталка из нержавеющей стали, а рядом небольшой столик с патологоанатомическими инструментами и документами.

В больнице находится сторож, сотрудник морга и дежурный врач.

Черный Пират

Пробуждается и вырывается на свободу, превращая охранника в гуля (см. гуль-охранник стр. 11). Остальных сотрудников выпивает и убивает.

Котерия

Попав в морг, котерия обнаружит кровавые следы на лестнице. Дверь в комнату отдыха заляпана кровью, а неподалеку лежит изуродованное тело в белом больничном халате. В подвале будет найдена пустая холодильная камера и изуродованное тело сотрудника морга.

Изучив документы на столике в морге, сородичи могут обнаружить акт передачи и

хранения тела. В них указано имя одного из археологов - Геннадий Вячеславович Поляков.

Изучив комнату отдыха, котерия может наткнуться на журнал смен. Если игроки уже сталкивались с охранником на причале, то они могут понять, что встречали его. Анатолий Викторович Кочергин должен дежурить этой ночью в больнице.

- Смогут понять, что человек с сигаретой в порту охранник больницы. Его имя значится в журнале смен.
- Рука старшего археолога Геннадия Полякова сильно дрожала, когда он ставил свою подпись.
- Если потребуется, к больнице могут прийти люди из рюмочной, так как кому-то стала нужна срочная помощь. Придется взаимодействовать с толпой пьяных рыбаков.
- Если в котерии есть сородичи с Ясновидением, можно показать страдания и зверский вид пробудившегося древнего в видениях.

Причал

Прохладный ночной воздух пропитан запахом рыбы и топлива. Старый деревянный причал поскрипывает под ногами, но продолжает исправно выполнять свою функцию. Вдоль него мерно покачиваются лодки. Порт - основной способ получения товаров и провизии поселка. Отсюда ежедневно отходит паром для переправки местных жителей на работу в крупный город. Ранним утром и поздним вечером в порту многолюдно.

Рядом с причалом, вдоль берега находятся приземистые складские помещения. Сложно сказать как давно они были построены, доски изрядно потемнели и кое-где в стенах видны щели. Внутри склады заставлены деревянными ящиками с различными товарами и посылками, тут же находятся большие емкости с рыбой. Через дорогу от порта вырастают маленькие деревянные поселковые домики, покосившиеся в разные стороны, словно пьяные моряки.

Черный Пират

Заброшенные подвалы и складские вонючие помещения - хорошие места где древний может на время укрыться от лишних глаз, но его истинное логово находится в пещере.

На территории склада он может устроить засаду с помощью гулей, если счетчик достиг третьего значения.

Котерия

Если персонажи прибывают на остров через порт, они могут встретить охранника Анатолия Викторовича Кочергина - мужчину в возрасте, который куря папиросу, неодобрительно смотрит на персонажей. Он гуль, бывший сторож больницы, наблюдающий за портом. Постарается выяснить зачем прибыла котерия.

- При внимательном рассмотрении сородичи могут заметить форму сторожа с именной нашивкой. Это же имя они увидят в журнале смен в морге. Против его воли смогут узнать где находится логово Черного Пирата.
- Если его спросить про морг он расскажет, что он и больница закрыты. Там никого нет, откроются утром.
- Рекомендует пройти в рюмочную "Лариса", возможно там им помогут и расскажут про археологов. На самом деле он надеется что их там задержат.
- Про лагерь археологов говорит неохотно, всем видом давая понять, что им тут не рады и лучше бы их не было.

Рюмочная "Лариса"

Неподалеку от порта находится небольшое питейное заведение. Кирпичное относительно ухоженное здание выделяется на фоне потрепанных деревянных домишек. Небольшие окна защищены решетками. Тяжелую металлическую дверь подперли табуреткой так, чтобы прохладный вечерний воздух мог свободно проникнуть в помещение. Сквозь дверной проем слышен гул голосов, звук посуды и негромкая музыка.

Внутри помещение выглядит неприязнательно. Маленькая комната вмещает в себя три столика с пожелтевшей клеенкой и барную стойку. На стеллаже за барной стойкой заботливо выставлены пара бутылок с коньяком и водкой. Остальные полки пестрят различными бытовыми продуктами с ценниками, видимо днем рюмочная выполняет роль магазина. За стойкой стоит крупная женщина в синем переднике. Посетители обращаются к ней ласково “Ларисонька”.

Основные посетители - рыбаки, обутые в рыбацкие сапоги и одетые в пропахшие рыбой свитера. Пару женщин, сидящих среди мужчин, сложно назвать порядочными домохозяйками. Посетители с подозрением поглядывают на новоприбывших. Чужаков тут явно не любят, им хватило археологов.

Черный Пират

Старается обходить этих пьяниц стороной. Появится тут или в момент отчаяния, или когда будет полностью уверен в собственных силах и готов сразиться с котерией, или если решит атаковать гулями

Котерия

Персонажи могут попытаться разговорить посетителей, для этого потребуется заслужить их доверие.

- Из беседы с завсегдатаями можно узнать о том, что местные плохо относятся к приехавшим археологам. Они винят их во многих бедах, происходящих на острове в последнее время. Этой ночью один из моряков видел, как один из археологов слонялся у обрыва с пещерками. Он связывает это событие с массовой гибелью рыбы в той части озера.
- Кому-то из завсегдатаев становится плохо и они собираются в больницу. Говорят, там дежурит Викторovich - свой мужик, пропустит. Персонажи могут понять, что видели его на пристани (именная нашивка).

- Если потребуется, в рюмочной может находиться главный археолог-гуль, который сидит в углу, скрываясь в тени. Он слушает и наблюдает. Если его заметят и начнут говорить, он постарается убежать, используя Мощный Прыжок. Он боготворит хозяина и добровольно ничего не расскажет.

Лагерь Археологов

К северу от поселка можно обнаружить палаточный лагерь археологов, которые и обнаружили ладью. На полянке, среди деревьев полукругом расположены пять палаток. В центре догорает общий костер. Свет костра отражается от нависших над ним чайников, котелков и металлических кружек. Вокруг костра археологи заботливо сложили длинные бревна. Чуть поодаль, в свободном проеме полукруга, располагается штабная палатка. За ее широким проходом видны складные столики заваленные археологическими находками, бумагами и специальными инструментами.

В лагере находится команда из десяти человек. Некоторые археологи предпочитают работать по ночам, поэтому котерия может наткнуться на кого-то в штабной палатке.

В стороне от лагеря, протоптанная дорожка ведет к месту раскопок. На носу корабля гордо выгнуло грудь существо, напоминающее льва или дракона. Борта щедро украшены резьбой, бережно очищенной археологами от грязи. В некоторых местах можно заметить следы краски, в которую был выкрашен борт. Рядом с ладьей тентом прикрыты останки членов экипажа. Их одежда практически не сохранилась. Отдельно сложены предметы быта, оружие и украшения.

Черный Пират

Здоровые мужчины и женщины, могут быть хорошими слугами. Главный археолог-гуль Геннадий может попытаться выкрасть старый плащ из человеческой кожи, который хранится под палубой. Он попытается воспользоваться

тем, что персонажи будут отвлекать других археологов. Если счетчик выше двух, Черный Пират сам вернется за своим плащом, заодно устроит переполох в лагере.

Котерия

Побеседовав с Археологами или изучив документы, котерия сможет больше узнать о находке, кольцо и о том, как выглядело тело. Самого кольца нигде нет - его не стали снимать с тела, чтобы не повредить.

- Сородичи могут уговорить показать им ладью или пробраться туда самостоятельно. Там они смогут обнаружить вырезанную надпись “Morte Ascendo”. Археологов эта надпись поставила в тупик, использование латыни не свойственно мореплавателям той эпохи. Игроки могут понять, что эта фраза - девиз клана Ласомбра прямиком из темных веков.
- Среди резьбы на корме сородичи могут обратить внимание на одинокую фигуру моряка, запечатленную сидящей в пещере на берегу океана. Это может стать подсказкой о логове Черного Пирата.

Пещера

Осыпавшийся берег на западе от причала образовал небольшой обрыв. Волны заботливо вымыли песчаную почву и образовали глубокие отверстия. Здесь частенько можно заметить охотящихся за живностью птиц, лис и домашних кошек, но сейчас пляж абсолютно пуст. Прибой выносит на берег туши подгнивших рыб. Вонь стоит невообразимая.

В дальней части берега за травой и камнями искусно скрыт узкий проход пещеры. Если в него протиснуться, можно попасть в обширную темную полость, вымытую водой. На полу скопилась пресная вода. Капли ритмично падают с потолка, разбиваясь о водную гладь.

Черный Пират

Черный Пират будет скрываться в тенях

посылая на котерию гулей. Ударит внезапно, используя всю свою мощь, стараясь уничтожить или выпить самую слабую цель. Это его главная битва, поэтому сражаться он будет до конца.

Котерия

Пещеру можно обнаружить разными способами: допросить гулей, проследить за гулем-археологом, найти подсказки на ладье.

- Изучив дохлую рыбу, котерия сможет понять что ее разорвало мощным электрическим разрядом.

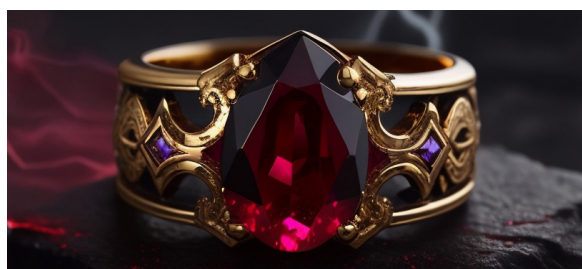
Возможные итоги

Концовки зависят от того, на какой стадии счетчика котерия столкнется с Черным Пиратом.

- Найдут его на первом или втором счетчике ослабленного и без армии гулей.
- После атаки гулей на третьем счетчике возможно потеряют одного сородича и постараются либо вернуть его, либо убежать с острова.
- На четвертом счетчике неизбежно столкнуться с Черным Пиратом и его небольшой армией.



ИНСТРУМЕНТЫ



Кольцо Темногроз

Обладатель кольца, имея нужную дисциплину, может влить в него свое витэ и вызвать Грозную Тьму.

Хозяин кольца со временем, начинает чувствовать привязанность к нему. Чтобы противостоять его влечению нужно успешно пройти проверку Самообладание + Упорство. Первоначальная сложность 3, в дальнейшем она повышается на усмотрение рассказчика. После определенного периода у владельца возникает желание питаться сородичами и постепенно понижается человечность. Соппротивление этому эффекту требует проверки человечности со сложностью $(10 - \text{Человечность})/2$ с округлением вниз. Кольцо соблазняет зверя, обещая ему неведомые дары и могущество.

- **Требование:** Oblivion 2 - Shadow Cast.
- **Расплата:** два испытания Крови.
- **Правила:** Сложность 3, дополнительные успехи увеличивают радиус области. Базовый радиус - 5м, каждый дополнительный успех увеличивает радиус на 5м. Любой кто не находится рядом с вызывающим и попадает в радиус действия, ослеплен и каждый ход должен проходить

проверку Ловкость + Выносливость со сложностью 4 или получить легкие повреждения, равные разнице между сложностью и успехами от удара молнии.

Гуль-охранник

Анатолия Викторович Кочергин - мужчина около пятидесяти лет, худые впалые щеки, покрытые клочковатой седой щетиной. Глаза печальные, уголки губ опущены вниз. Каждый день накручивает папиросы, которые хранит в стальном портсигаре. После событий в морге, Черный Пират решил сделать из него гуля и направить в порт наблюдать за происходящим. Знает, что Черный Пират находится в пещере.

- **Характеристики:** Гуль из основной книги правил на странице 372.
- **Дисциплина:** Мощь (Смертоносность).

Гуль-археолог

Геннадий Вячеславович Поляков - худой мужчина, около сорока лет. Обладатель густой взъерошенной бороды ржавого цвета и выпученных глаз, спрятавшихся за толстыми линзами очков. При разговоре активно жестикулирует руками, иногда брызжет слюной. Первый обнаружил Черного Пирата и не смог перед ним устоять. Сам пришел к нему и предложил свою службу.

- **Характеристики:** Гуль из основной книги правил на странице 372.
- **Дисциплина:** Мощь (Мощный Прыжок).

Черный Пират

Дисциплины и клан Черного Пирата предполагают использование книги на английском языке Player's Guide. Если по какой-то причине с этим возникнут сложности, рассказчику можно изменить клан Черного Пирата.

Древний - представитель клана Ласомбра, бороздивший просторы северных морей. В те времена его прозвали Черный Пират за способность призывать Темногрозу с помощью артефакта.

Черный Пират обуреваем жадной. После того как он выпьет несколько людей, его жажда слегка притупится, но ему нужно больше жертв, чтобы залечить свои раны и чтобы создать верных приспешников - гулей. Для успокоения темной души ему нужно вить, его тип питания требует крови сородичей.

Черный Пират практически утратил человеческий облик. Он ужасен и циничен, все что его интересует - восстановление своего могущества и поиск сородичей для пропитания. В начале истории его пул здоровья заполнен легкими повреждениями. За каждое продвижение счетчика он восстанавливает четверть легких повреждений и получает одного гуля.

- **Характеристики:** Кроважадный Шериф из книги правил на странице 375, за исключением характеристик ниже.
- **Поколение:** седьмое, Старейшина.
- **Сила крови:** 7
- **Человечность:** 3
- **Тип питания:** Бестия.
- **Дисциплины:** Метаморфозы (Глаза зверя) 1, Oblivion 5, Мощь 3, Доминирование 3.



