

Лекарство от смерти

автор: Антон «Этторе» Астраханцев

Синописис:

Котерия героев была нанята кланом Тремер для охраны недавно найденного артефакта, но артефакт похищают и героям предстоит выяснить, кто и зачем это сделал и вернуть его. Однако всё оказывается куда более запутанным, чем кажется на первый взгляд.

Система:

Вампиры: Маскарад. Пятая редакция

Сеттинг:

Мир Тьмы

Тема:

Авантюра

Используемые слова:

Древние, пираты, надежда

Вступление

Добро пожаловать!

Мир Тьмы — отражение нашего мира через призму жестокости и насилия. Он наполнен не только людьми, но и страшными чудовищами, рыщущими в ночных тенях в поисках крови смертных. За них вам и предстоит играть.

В этом небольшом сценарии вашим игрокам предстоит побывать в шкуре вампиров из одной котерии, которым поручили охранять таинственный артефакт. Вскоре они поймут, что стали жертвами авантюры, устроенной другим вампиром ради возвращения своей любимой к жизни. Но их судьба — в ваших руках!

История любви

Тремер Дориан получил становление одновременно со своей возлюбленной Сибилой. Много лет они наслаждались компанией друг друга. Увы, Сибила контролировала своего Зверя не так хорошо, и за долгое время не-жизни он окончательно взял верх. Она превратилась в упыря. Отправив свою возлюбленную в торпор, Дориан поклялся, что спасёт её.

Дориан потратил долгие годы на поиски лекарства, и после множества неудач ему удалось синтезировать то, что по его мнению должно помочь Сибиле. Последним, необычайно редким ингредиентом лекарства должна была стать кровь Мафусаила. Судьба улыбнулась ему — его клан, клан Тремер, нашел статуэтку со спрятанной внутри необходимой ему кровью.

Клан никогда бы не отдал Дориану столь ценную находку (тем более по такой причине), поэтому он решил организовать авантюру с похищением статуэтки и нанял для этого молодую стаю Шабаша.

Но всё пошло не по плану. Выкрыв статуэтку и решив, что она представляет большую ценность, стая решила предать Дориана, добычу передать местному архиепископу для изучения, а бывшего нанимателя превратить в пепел.

Жертвы и злодеи

Дориан

Сородич из клана Тремер. Молодой мужчина европейской внешности с длинными чёрными волосами. Обладает острым умом и изысканными манерами (определённо не из этого времени), но длительная изоляция в капелле плохо сказалась на его способности разбираться как в людях, так и в Сородичах. Мастер кровавой магии. Не оставляет надежды вернуть свою любовь.

Костей на атаке: 8

Дружелюбные пираты

Стая Шабаша, нанятая Дорианом для кражи статуэтки. Под напыщенным благородством скрывается банда отморозков, не ставящая ни в грош ни чужие, ни даже свои жизни. В неё входят:

- Билли, Вентру, жестокий вожак и лидер стаи, ставящий интересы Шабаша выше чего бы ни было (Атака: 8). Задоминировал «похитителей».
- «Святоша» Джим, слышащий голос Бога Малкавиан, который советует ему делать ужасные вещи (Атака: 6). Украл статуэтку.
- Хэндс, туповатый Гангрел с акульими зубами, смехом гиены и садистскими наклонностями (Атака: 8). Убил охранника.
- Мерри, недавно присоединившаяся к стае наивная и впечатлительная Слабокровная, не осознающая, что она — расходный материал (Атака: 4).

Глава 1: Похищение

Охрана музея

Ночь. Музей естественной истории, павильон первобытного творчества. Зал наполнен искусством ушедших культур: фотографиями наскальной живописи, глиняной посудой, примитивным оружием и так далее. В центре зала находится постамент со статуэткой волка из белого камня с тёмно-красными, как кровь, гранатами. Именно её местная капелла и приказала охранять котерии. Периодически в зале появляется охранник музея, слуга одного из представителей клана Тремер, молчаливый рыжий юноша.

Уже несколько часов персонажи находятся здесь, скучая в окружении экспонатов. У них есть некоторое время на разговор друг с другом, осмотр достопримечательностей музея и самой статуэтки. Бросок Интеллекта + Гуманитарных наук (сложность 4) позволит понять, что статуэтка имеет индейское происхождение. Охранник молчит, но делает всё, что ему прикажут.

Через некоторое время персонажи слышат подозрительные звуки со стороны входа в музей

Ночные визитёры

В музей врываются несколько человек, громко переговариваются на входе и заходят в павильон с персонажами. Их столько же, сколько героев. Это разные люди из разных социальных слоёв, одеты по-разному – от маргиналов в грязной одежде до офисного планктона в деловом костюме. Все они шумны и агрессивны, вооружены лёгким оружием, ножами и пистолетами, у одного есть дробовик. Они сразу же заявляют, что пришли за статуэткой и требуют не мешать. Отказ, как и любое несогласие с ними, вызовет агрессию и последующий бой. Вся группа находится под эффектом Доминирования, поэтому разговоры бесполезны.

Бой с визитёрами не должен представлять сложность для котерии. Каждый из грабителей бросается на своего героя, пытается нанести ему максимальный урон своим оружием и бесславно проигрывает. Только увидев смерть одного из своих, инстинкт самосохранения посетителей возьмёт верх и они попытаются сбежать.

По окончании боя герои замечают, что статуэтка исчезла. Охранник, если герои пытаются его найти, также пропал.

Важное дополнение:

Не недооценивайте своих игроков! Вполне возможно они найдут способ предотвратить похищение статуэтки охранником. В этом случае позвольте им получить результат и ведите сюжет в другом направлении, концентрируясь или на поисках заказчика преступления, или на том, что сочтёте нужным.

Несправедливое наказание

Старейшины Тремер в ярости от кражи. На суде над героями и их сирами регент капеллы приказывает героям найти и вернуть статуэтку. В противном случае их ждёт наказание. В качестве связи с капеллой героям оставят контакт Тремера Дориана.

В зависимости от динамики игры эту сцену можно пропустить или оставить «за кадром».

Глава 2: Расследование

Возвращение рассудка

Ночные визитёры (те, что остались в живых) приходят в себя. Они либо находятся в плену у Тремер (если действие происходит после суда), либо приходят в себя прямо после боя в музее. Эффект Доминирования развеивается. Они плохо помнят, чем занимались, и совсем не помнят — для чего. Даже друг друга эти люди не знают. Последнее чёткое воспоминание, о котором могут поведать схваченные визитёры — злачный бар «Грязная гроза», где к каждому из них подходил незнакомый, но чертовски обаятельный бритоголовый мужчина и предлагал хорошо оплачиваемую работу.

Решать судьбу незадачливых грабителей предстоит героям. Если просто отпустить визитёров, это может создать проблемы для Маскарада (особенно если герои применяли на них свои Дисциплины). Котерия может попробовать убедить людей, что на них испытывали новый наркотик и/или сподвигли на пьяный дебош (сложность 4). Если же герои решат воспользоваться услугами Тремер по корректировке памяти, те согласятся за малый долг.

Грязная гроза

Бар «Грязная гроза» — один из самых злачных в городе. Его основной контингент состоит из маргиналов и местных уголовников. Клубы табачного дыма плотно окутывают о героев, стоит им открыть двери заведения. Мерзкая аудитория отвлекается от выпивки, карт и бильярда, чтобы оценить свежеприбывших, но через пару секунд возвращается к своим увлечениям. Бармен, толстый татуированный мужчина, ждёт заказ героев.

Бармен Бен, владеет этим местом много лет и знает всё про своих посетителей. Он видел и людей, подвергшихся Доминированию, и мужчину, который предлагал им работу. Тем не менее он очень осторожен с теми, кого видит первый раз. У котерии есть разные пути получить информацию.

- **Манипуляция:** Бена можно заболтать и убедить в том, что герои свои в доску (сложность 4). В этом случае Бен расскажет котерии всё, что знает.
- **Подкуп:** Жажда денег — одна из самых сильных черт Бена. За хорошую плату он готов рассказать котерии всё, что знает. В качестве альтернативы он может попросить котерию выбить долг из своего должника, мелкого карманника Джонни.
- **Бой:** Бен крепкий и гордый орешек. Он будет драться отчаянно. Даже в случае проигрыша в бою он ничего не расскажет героям.

Если котерия достигнет успеха с Беном, он подтвердит, что все люди, напавшие на музей, приходили в его бар. Друг с другом их ничего не связывает, кроме желания забыться в алкоголе. К каждому из них во время последнего визита в бар подходил бритоголовый мужчина в чёрном кожаном костюме и предлагал работу. Однажды Бен сам решил с ним заговорить. На вопрос «Кто вы мистер?» незнакомец ответил: «Мы — дружелюбные пираты», а после расспросов о прошлом Бена на флоте сам предложил ему работу. Для уточнения деталей надо было прийти в заброшенный парк развлечений «Антарктида». Но чуйка Бена на неприятности спасла его.

В качестве альтернативы котерия может вытащить информацию из завсегдатаев заведения. Сложность броска составит 5, но герои могут втереться в доверие к ним, что может понизить сложность.

Посмертная охрана

Котерия может решить изучить, что же за охранник был вместе с ними. Они могут быстро узнать у Тремер, где жил их слуга. При детальном опросе вскорется важная деталь — охранник был не рыжим юношей, а седым стариком.

Отправившись на место его проживания, в маленькую комнатку многоквартирного дома, герои находят его квартиру. Она заперта, но её не сложно взломать (сложность 3). Герои с Ясновидением могут найти выброшенный ключ в горшочке с фикусом около окна.

Квартира охранника Тома представляет из себя небольшую непримечательную каморку. Самое дешевое жильё, которое может себе позволить житель это города. Ни фотографий семьи, ни личных вещей здесь нет. Единственные два предмета, что привлекают внимание героев, это окровавленный труп Тома в дальнем конце комнаты и орудие убийства — металлическая рыба, которой Том был забит до смерти.

Помимо разбитой головы тело Тома не содержит чего-то интересного. Единственное, что можно сказать — нападавший был силён. Рыба осталась лежать на кровати, в крови Тома. При беглом осмотре становится понятно, что она — часть какого-то развелкательного механизма. Бросок Смекалка + Уличное чутьё по сложности 3 позволяет опознать, откуда она — закрытый парк развлечений «Антарктида».

При попытке расспросить соседей герои могут наткнуться на испуганную девочку. Она расскажет, как во время игры в прятки видела, что из комнаты Тома выходили двое мужчин. Один из них был рыжим, а второй, «дядя со страшной улыбкой», хотел вырвать ей язык, но она уговорила его не делать этого.

Глава 3: Логово

Парк развлечений

Котерия добирается до «Антарктиды», заброшенного парка развлечений на краю города. Это мрачное и жуткое место закрылось десятилетие назад, но его труп всё ещё присутствует в городе. Пустые ржавые аттракционы окружают героев. Возможно, они даже могут вспомнить, как катались на них в детстве.

Если герои хотели разузнать об «Антарктиде» до похода туда (сложность 3), они узнают, что парк был излюбленным местом сходов местных неформалов, но после исчезновения парочки из них на прошлой неделе перестали ходить туда. При достижении 5 успехов герои могут получить карту этого парка из городского архива.

После недолгого изучения «Антарктиды» до героев доносится истерический смех, исходящий из одного из залов, «деревни пингвинов». Пробираясь внутрь, герои слышат громкий разговор. Говорящих трое: один молит о пощаде и обвиняет других в предательстве, второй пытается исповедовать его, но третий мешает диким смехом и, кажется, пытками первого.

Неприятная встреча

«Святоша» Джим (тот самый рыжий «охранник» и Хэндс схватили Дориана и собираются сжечь его, предварительно исповедовав (чего хочет Джим) и помучив (чего хочет Хэндс). Дориан требует вернуть ему статуэтку, принадлежащую ему по праву, но шабашиты только издеваются над ним.

Дориану не вставили кол в сердце, так как Хэндс любит, когда жертвы кричат. Герои могут отвлечь шабашитов и освободить Дориана (Сложность 4), чем обеспечат себя сильным помощником в бою. Герои также могут воспользоваться окружением парка,

организовав своим врагам ловушку, например запустить на них вагон со сломанных американских горок (Сложность 4).

Как только шабашиты видят героев, они сразу бросаются в бой. Гангрел Хэндс использует когти, Оружие зверя, Джим же стреляет в героев из своего «Глока» (урон 2). Хэндс будет драться до последнего, игнорируя чувство самосохранения, Джим же попытается убежать, как только поймёт, что ситуация для них безвыходная, сказав напоследок, что Бог доволен его компаньоном.

Как только герои победят шабашитов, Дориан попросит их развязать его (если всё ещё связан) и расскажет о том, что произошло.

Любовь зла

Освободившись, Дориан рассказывает героям свою историю.

Его партнёрша и любовь всей не-жизни Сибила не сумела удержать своего Зверя в узде и поддалась ему, ставь упырьём. Он вогнал свою любимую в торпор и стал искать лекарство, которое поможет. И он его нашел — сыворотка на основе крайне могущественной крови могла спасти Сибила. После долгих поисков Дориан обнаружил сосуд с кровью древнего вампира Менелая, спрятанный внутри белой статуэтки волка, которую недавно нашёл его клан. К сожалению, Тремер не могли позволить потратить столь ценную кровь на незначительную по их меркам цель, и Дориан решил разыграть кражу статуэтки с помощью нанятой им стаи шабашитов. Но авантюра не увенчалась успехом — шабашиты предали его и собирались сжечь, а статуэтку их вожак Билли, тот самый бритоголовый мужчина в коже, собирается передать Шабашу. Он отправился на местную мусорную свалку и ожидает прибытия курьеров от своей секты.

Дориан просит героев вернуть ему статуэтку с кровью.

Глава 4: Сражение

Свалка Флинта

Билли ожидает посланников архиепископа на «Свалке Флинта», кладбище подержанных машин, расположенном за городом. Горы мусора и жестяных каркасов автомобилей грозно нависают над её посетителями. В воздухе витает мерзкий запах машинного масла, ржавчины и гнили.

На кусочке открытой местности находится Билли, осматривая и поглаживая статуэтку. Рядом с ним стоит нервная молодая девушка, Мэрри, в панковской одежде и с тонной чёрного лака на волосах. Если Джиму удалось сбежать, он прячется рядом с ними в Сокрытии. Шабашиты ожидают прибытия посланников архиепископа.

Билли готовился к сюрпризам, поэтому по свалке ходят несколько задоминированных им вооружённых смертных. Каждый раунд в бою они наносят 4 урона всем героям,

которых могут видеть. Для их ликвидации необходимо сделать бросок со сложностью 4 и получить количество лёгкого урона, равное 8 – количество успехов.

Увидев героев, Билли нападет не сразу. Он торжественно поприветствует их, спросит имена и цель визита. Он скажет, что он и его «команда» — благородные разбойники и никогда не обижают беззащитных (что, разумеется, не так). Он пожелает удачи героям, после чего на них обрушится атака со всех сторон.

У котерии есть возможность использовать окружение и саму ситуацию в свою пользу.

- Герои могут прикинуться посланниками архиепископа, чтобы Билли отдал им статуэтку добровольно. Изобразить из себя представителя другой секты, особенно такой закрытой, как Шабаш, крайне сложно. Потребуется как минимум два броска по сложности 5 для убеждения Билли.
- Герои могут действовать скрытно — незаметно перебить/обезвредить шабашитов и их смертных слуг. Или даже обвалить на них гору мусора. Это рискованный, но действенный план, сложность и эффект варьируются в зависимости от плана героев.
- Большой кран для мусора представляет серьёзную опасность. Забравшийся в его кабину персонаж получит возможность кидать с помощью подъёмника подержанные машины на бегущих снаружи. Эта атака проводится по навыку «Техника», но она имеет урон 10.
- Страшным оружием в этом месте является пресс для мусора. Попавшим в него смертным он сразу дарит смерть, а Сородичам — Окончательную Смерть.

Билли дерётся отчаянно, до самого конца. Бросив статуэтку, он начинает поливать героев градом пуль из пары пистолетов Макарова (урон 3) и искренне наслаждается происходящим. Даже будучи раненым, он не потеряет запала, продолжая весело комментировать происходящее. Свой конец вожак Дружелюбных пиратов встретит с довольной улыбкой на устах.

Мэрри же не может похвастаться таким бесстрашием. Она бросится на героев с монтировкой (урон 2), но впадёт в панику и сбежит при ранении. Лишившись Билла, она сдастся и попросит у героев пощады. Простить ли шабашита или предать Окончательной Смерти — решать героям.

Статуэтка с кровью оказывается у котерии.

Эпилог: Исцеление

Долгожданное воссоединение

Герои вместе со статуэткой волка прибывают в логово Дориана — подземную лабораторию, расположенную под музеем. Она представляет из себя просторное помещение, заполненное сочетанием современного научного оборудования и непонятных приспособлений оккультной природы. В центре, под тусклым освещением, находится гроб с мирно лежащей в нём Сибилой.

Увидев котерию и убедившись, что статуэтка с ними, Дориан обрадуется и поблагодарит героев. В качестве награды он готов предоставить свои небольшие запасы непортящийся крови или один оккультный тремеский предмет. Если герои убедят Сородича (Сложность 4), он может обучить их Кровавому чародейству или одному ритуалу этой Дисциплины не выше 3-го уровня.

Получив статуэтку, Дориан проведёт над ней хитрые манипуляции и пасть волка откроется. Тремер достанет оттуда небольшой флакон с ярко-алой жидкостью. Его глаза заблестят от предвкушения. Скоро лекарство будет готово.

Что произойдёт дальше?

На этот вопрос необходимо ответить Рассказчику.

Дальше должно произойти то, что он сочтёт нужным.

Вот несколько возможных вариантов развития:

- Лекарство подействует и Сибила проснётся человеком. После недолгой сцены воссоединения Дориан предложит Сибиле обрести не-жизнь второй раз, чего она определённо не захочет;
- Кровь Мафусаила усилит Сибилу и её Зверя. Она проснётся и придёт в неконтролируемую ярость, разорвёт Дориана на части, а котерии придётся сражаться с охваченным безумием и усиленным кровью Мафусаила вампиром;
- Лекарство не подействует и Сибила останется спать. Дориан впадёт в истерику, но вскоре возобновит поиски лекарства;
- Лекарство убьёт Сибилу: за мгновения она превратиться в прах, а Дориан, в последний раз поблагодарив героев и выпив остатки «лекарства», последует за ней.