

Грехи отцов

автор: Антон «Этторе» Астраханцев

Синописис:

В городе, где десять лет назад погибли все Сородичи, находят обескровленное тело.

Котерии поручено выяснить, кто поселился в забытом домене. Расследование приводит их к противостоянию отца и сына, каждый из которых мечтает убить другого.

Система:

Вампиры: Маскарад. Пятая редакция

Сеттинг:

Мир Тьмы

Тема:

Грёзы

Вступление

Тёмный мир

Камден, штат Нью-Джерси — бедный и жестокий город на берегу реки Делавэр. После краха промышленности здесь остались пустующие заводы, заброшенные дома и страшная хроническая безработица. Он годами входил в число самых криминальных городов США. Стрельба, банды, наркотики и грабежи здесь обычная часть жизни. Семьдесят тысяч человек живут в бедности и отчаянии, и кажется, ничто не способно вернуть им надежду. Почти.

Десять лет назад в городе обитали Сородичи, но все они были уничтожены в чудовищном пожаре, охватившем город. Говорят, пожар был спланирован местными охотниками на вампиров. После той ночи не нашлось Сородичей, желавших прибрать к рукам маленький и бедный город, где они рисковали стать добычей самозванных спасителей человечества. Камден остался в неизвестности ночного мира, пока до большой земли не докатились тревожные слухи: в городе нашли обескровленное тело...

Котерии поручено выяснить, кто обосновался в этом забытом Богом городе и представляет ли он угрозу Маскараду. Прямых зацепок нет, поэтому предлагается начать с изучения личности погибшего. Возможно, именно через него удастся выйти на след убийцы.

Персонажи

Леонард Батлер-старший

Мужчина около пятидесяти лет, сухой, подтянутый и жёсткий, с тяжёлым взглядом человека, который давно перестал сомневаться в своих решениях. Он стал охотником на вампиров после того, как один из них убил его жену у него на глазах, и с тех пор посвятил жизнь беспощадной войне с Сородичами. Десять лет назад именно он устроил пожар, уничтоживший вампиров Камдена вместе с десятками невинных людей. Он был суровым отцом и воспитывал сына как преемника, закаляя его дисциплиной и страхом, пока психика мальчика не сломалась и тот не сбежал. Спустя годы враги Батлера отомстили ему самым жестоким образом — обратили его сына в то, что он ненавидит больше всего. Теперь Леонард Батлер-старший выслеживает собственного сына, намереваясь подарить ему покой. Хладнокровный, методичный, с инстинктами детектива и верой фанатика, он не остановится ни перед опасностью, ни перед кровью, ни перед самим собой.

Леонард Батлер-младший

Молодой мужчина чуть старше двадцати, худой и напряжённый, с резкими движениями и нервным взглядом человека, готового сорваться в любой момент. В детстве он мечтал быть обычным ребёнком, но отец с ранних лет готовил его к роли охотника, ломая дисциплиной и постоянным давлением. В конце концов психика не выдержала, и он сбежал. Однако обычная жизнь не принесла ему свободы: случайные подработки, нищета, бессонные ночи, вспышки гнева и постоянное ощущение собственной ненужности. Он так и не нашёл ни призвания, ни близости, ни опоры. Именно тогда его нашли Сородичи, помнившие дела его отца, и обратили юного Батлера в вампира. Получив силу и власть над умами людей, он основал секту «Вторая жизнь», превратив её в отчаянную попытку создать семью, которой у него никогда не было. Он импульсивен и эмоционально неуравновешен, отчаянно жаждет любви, за малейшее непослушание наказывает без колебаний — особенно тех, кого называет своей «семьёй».

«Вторая жизнь»

Секта «Вторая жизнь» на первый взгляд выглядит как обычная некоммерческая организация, помогающая людям в тяжёлой жизненной ситуации: бывшим заключённым, зависимым, тем, кто потерял семью или работу. Участники собираются на групповые встречи, делятся историями и поддерживают друг друга. Снаружи всё выглядит спокойно и благонамеренно, без явных признаков опасности. Для посторонних это просто ещё одна программа поддержки в полном насилия и отчаяния городе.

Но за фасадом взаимопомощи скрывается жёсткая тоталитарная структура. После нескольких вводных встреч новичков приглашают на настоящие собрания, где они знакомятся с Леонардом Батлером-младшим. Там он, используя Доминирование, ломает их волю, демонстрирует сверхъестественные способности и даёт попробовать капли своей крови, создавая зависимость и фанатичную преданность. Главное, чему учат внутри секты: внешний мир лжив, жесток и обречён, спасение возможно только внутри «Второй жизни». Члены должны безоговорочно довериться своему лидеру и быть готовыми в назначенный час нанести удар по этому миру — во имя очищения и нового начала.

Примеры членов секты, которых котерия может встретить во время пребывания в Камдене:

Члены секты

1к10	Имя	Описание	Резонанс
1	Мэган Хендерсон	Одна из первых членов секты. Её личность была стёрта и перезаписана Батлером. Кроме него у неё ничего нет	-
2	Брэдли Коул	Охранник-садист из частной тюрьмы. Его уволили за издевательство над заключёнными. Секте пригодились его наклонности	-
3	Линда Морроу	Медсестра. Превращает последние дни своих пациентов в ад. Порочное и мерзкое создание	-
4	Колин Вейс	Обычный гражданин, который очень любил следить за соседями. Теперь он часть чего-то большего	-
5	Джейсон «Змей» Миллер	Наркотики сломали ему жизнь и он пытается восстановить её. Считает, что без секты ему не справиться с зависимостью	-
6	Томас Бёрнс	Учитель в неблагонадёжной школе. Он пытался сделать мир лучше. У него не получилось	-
7	Майкл «Большой Майк» Донован	Отсидел 20 лет от звонка до звонка. Он плохо понимает что делать дальше, а секта дала ему цель в жизни	Флегматический
8	Сара Митчелл	Её единственный сын болен и только кровь Лидера способна ему помочь	Холерический
9	Уолтер Грин	77 лет. Все, кого он любил - уже умерли. Теперь Секта - единственное, что защищает его от петли на шее	Меланхолический
10	Тайлер Брукс	Он только недавно вступил в секту. Он ещё не понимает куда попал, но желает выслужится	Сангвинический

Акт I

Камден встречает котерию тёмными улицами, редкими огнями витрин и далёким воем сирен. Вдоль дорог тянутся заброшенные дома с выбитыми окнами, ржавые склады и пустые парковки. В воздухе висит ощущение запустения и напряжения. Местные жители настороженно провожают приезжих взглядами. Трудно представить, как здесь вообще можно жить.

Жертва

Дэррил Джонсон, 45 лет, афроамериканец. Несколько месяцев назад вышел из тюрьмы, где отбывал срок за вооружённое ограбление, повлёкшее смерть человека. После освобождения устроился в автомастерскую, посещал программу реабилитации и не попадал в поле зрения полиции. Вырос в неблагополучной семье: отец страдал алкоголизмом и регулярно избивал его. Тело Джонсона было обнаружено полностью обескровленным на одной из улиц города.

Морг

Тёмное и запущенное место, с рядами тел стариков, наркозависимых и жертв уличных разборок. Ночью здесь дежурит молодой сотрудник, который потребует от персонажей объяснить, кто они и зачем пришли. Чтобы обмануть его и обойтись без насилия, требуется проверка Манипулирование + Хитрости (сложность 2). На теле жертвы видны следы борьбы и характерные отметины вампирского укуса. На запястье есть татуировка с цифрой «2». Сотрудник морга не знает, что означает этот символ.

Автомастерская

Дэррил работал в «Авто у Боба» — небольшой автомастерской на востоке города. Это тесное, грязное помещение с полом, покрытым разводами бензина, и тяжёлым запахом машинного масла в воздухе. Помимо владельца, хамоватого толстяка Боба Харриса, здесь трудятся ещё двое механиков, один из них наивный парень по имени Джимм, близкий друг Дэррила.

Котерия может опросить сотрудников мастерской, сделав бросок Обаяние + Убеждение, надавить на них через Манипуляцию + Запугивание или попытаться подкупить (каждые \$100 считаются за один успех). В зависимости от количества успехов они узнают следующую информацию:

- **1 успех:** За пару дней до исчезновения Дэррил приходил к владельцу мастерской и просил аванс за месяц работы вперёд, но получил грубый отказ. Он выглядел нервным и испуганным, что было для него нехарактерно.
- **2 успеха:** Обычно Дэррил был тихим, спокойным и ответственным. После выхода из тюрьмы он хотел начать жизнь заново. Несколько раз упоминал, что ему помогли встречи в реабилитационном центре «Дом обновления» и звал Джимма присоединиться, но тот пока не решился.

- **3 успеха:** Неделю назад в автомастерскую уже приходил мужчина, расспрашивавший о Дэрриле. За дополнительную плату Боб опишет Батлера-старшего и скажет, что считает его полицейским на пенсии. По его мнению, Дэррил сорвался и связался с очень плохой компанией.
- **4 успеха:** Джимм расскажет, что недавно Дэррилу якобы удалось вылечить диабет, которым он страдал всю жизнь (в медицинском заключении об этом нет ни слова). На вопрос, как ему это удалось, Дэррил уклонялся от ответа, но говорил, что сможет помочь Джимму с его астмой.

Квартира

Дэррил жил в небольшой однокомнатной квартире на втором этаже старого дома с облупившейся краской и тонкими стенами. Дом достался ему от матери, умершей, пока он отбывал срок в тюрьме. Внутри тесно и бедно: продавленный диван, маленький стол, старый телевизор и несколько пластиковых стульев. На кухне пустой холодильник и раковина с потемневшей эмалью.

При осмотре квартиры члены котерия совершают бросок Упорство + Расследование. В зависимости от количества успехов они находят следующее:

- **1 успех:** на кухонном столе лежит кипа документов реабилитационного центра «Дом обновления»: брошюра-приглашение, банковские выписки о переводах средств, расписание встреч с отмеченными датами. Среди бумаг есть письмо из центра со словами: *«Мы согласны отпустить тебя. Приходи в полночь. М.»*
- **2 успеха:** в тумбочке у кровати спрятан пистолет с коробкой патронов. Судя по состоянию, оружие куплено совсем недавно. На самой тумбочке лежат несколько фотографий матери. Фотографий отца нет.
- **3 успеха:** под подушкой находится визитка без адреса с единственной надписью: «Вторая жизнь». Рядом лежит салфетка с написанной от руки фразой: *«Внешний мир лжёт»*.
- **4 успеха:** под раковиной, за трубами, спрятаны 500 долларов, на чёрный день.
- **5+ успехов:** за квартирой ведётся наблюдение. Внизу, у подъезда, припаркована машина с погашенными фарами. Внутри кто-то неподвижно сидит, глядя на окна и время от времени что-то записывая в блокнот. Это один из членов секты.

Происшествия в городе

Пока котерия перемещаются по городу, они могут стать свидетелями проявлений местной нищеты и преступности:

1к10	Описание
1-2	Котерия слышит женский крик и становится свидетелями преступления: несколько отмороzków пытаются ограбить девушку в тёмном переулке
3-4	Котерию пытаются ограбить. Несколько вооружённых ножами и пистолетами людей окружают их и требуют отдать деньги и ключи от машины (если персонажи передвигаются на ней)
5-6	За котерией увязывается попрошайка, настойчиво выпрашивая деньги. Если дать ему хоть что-то, он начнёт требовать больше и больше, становясь агрессивным
7-8	За котерией следует сумасшедший, бормочущий о скором конце света. Возможно, он под наркотиками. Он игнорирует любые попытки заговорить с ним, продолжая повторять одни и те же фразы
9-10	Котерия замечает свежее граффити с цифрой «2» и силуэтом вытянутой фигуры с чёрными щупальцами вместо тени. При взгляде на рисунок персонажи испытывают необъяснимое беспокойство

Акт II

«Дом обновления»

Кирпичное здание с аккуратной вывеской и чистыми окнами. На фоне запущенных улиц города оно выглядит приличным и ухоженным.

Вход

Котерия подходит к зданию центра реабилитации. Несмотря на поздний час, внутри горит свет, а главная дверь приоткрыта. В холле пусто, на стойке ресепшена лежат аккуратные стопки брошюр, а на стене висит большой плакат с надписью «Ты заслуживаешь второго шанса». На полу у стойки лежит охранник без сознания. Его ключи, телефон и оружие исчезли.

Если привести охранника в сознание, он помнит лишь резкий удар и силуэт мужчины. Нападавший действовал быстро и решительно. Придя в себя, охранник поспешно покинет центр, чтобы вернуться с поддержкой других членов секты.

Комната охраны

Тесная и душная комната. В дальнем углу стоит пустой оружейный шкаф. Одна из стен целиком занята мониторами видеонаблюдения, но все экраны чёрные. При попытке проверить оборудование быстро становится ясно, что систему вывел из строя настоящий профессионал.

Медицинский кабинет

Небольшая, ярко освещённая комната с кушеткой, металлическим столиком, шкафом для инструментов и холодильником. На столе лежат несколько использованных шприцов с остатками красной жидкости. Рядом лежит тату-машинка с иглами и краской. В холодильнике хранится 1к10 пакетов довольно свежей крови без какой-либо маркировки.

Зал групповой терапии

Просторная безликая комната с расставленными по кругу стульями. На стене висит доска, на которой мелом написано: «Ты не виноват. Мир виноват». Вдоль стен стоят полки с мотивационными материалами: книгами, плакатами и брошюрами о самопомощи, распечатками с цитатами о втором шансе и освобождении от прошлого. Поначалу всё выглядит безобидно, однако при внимательном чтении тексты становятся всё мрачнее и настойчиво внушают мысль о враждебности внешнего мира. Читающие получают 1 лёгкий урон по Воле.

На столе лежат анкеты участников. Вопросы сосредоточены на боли, страхах и страданиях. В нескольких досье, включая анкету Дэррила, стоит пометка: «Готов».

Конференц-зал

Просторное помещение с рядами стульев, обращённых к сцене. Это место выглядит как сердце всего центра. Потолочный свет приглушён: часть ламп не работает, другие мигают, из-за чего тени ложатся неровно, вытягиваются к центру зала и будто танцуют в зыбком свете. Пол скрипит под ногами.

В воздухе ощущается вкусный металлический привкус. На полу сцены видны засохшие капли крови, местами складывающиеся в неровные узоры, собирающиеся в мистические символы и знаки, словно фрагменты ритуального круга. Если котерия проходит проверку Интеллект + Оккультизм (сложность 3), персонажи узнают в этом нечто похожее на ритуал Братания.

Вскоре после того как котерия заходит внутрь, из тени выходит Леонард Батлер-старший. Он поднимает охотничью винтовку (урон +4) и направляет её на незваных гостей, требуя объяснить, кто они такие и что здесь делают. Если персонажи задают ему тот же вопрос, он холодно отвечает: *«Я просто пытаюсь спасти своего сына от этих сектантов»*.

Сразу после этого из коридора слышны громкие голоса и быстрые шаги. В конференц-зал входят несколько вооружённых сектантов и атакуют незваных гостей.

Бой

Батлер-старший открывает огонь по нападающим. Для котерии возможны несколько сценариев развития боя:

1. Помочь Батлеру одолеть сектантов — блиц-конфликт со сложностью 4.
2. Одолеть и Батлера, и сектантов — блиц-конфликт со сложностью 4.
3. Воспользоваться неразберихой и покинуть центр — блиц-конфликт со сложностью 2.

Использование вампирских дисциплин снижает сложность конфликта на 1, но раскрывает природу персонажей перед Батлером и немедленно делает их его целью.

Благодаря подготовке Леонард Батлер-старший бросает 7 костей на физические, ментальные и боевые действия. У него 5 пунктов Здоровья и 5 пунктов Воли. Несмотря на опыт и решимость, он остаётся смертным.

Разговор

Если котерия помогает Батлеру одолеть сектантов, он остаётся благодарен и готов к разговору. Если же персонажи побеждают его и оставляют в живых, они могут попытаться допросить его, это потребует броска Сила или Манипуляции + Запугивание (сложность 5). Батлер готов сообщить следующее:

- **О секте:** «Вторая жизнь» — жёсткая секта, вербующая отчаявшихся людей в городе. Этот центр используется как прикрытие: сюда привлекают уязвимых, после чего подвергают их обработке и психологическому давлению. Дэррил пытался сбежать от них. Его сын попал под их влияние, и Батлер намерен спасти его любой ценой.
- **О себе:** он называет себя бывший военный в отставке. Ранее ему уже приходилось сталкиваться с закрытыми радикальными сообществами, однако подробностей он раскрывать не станет.
- **О вампирах:** на словах Батлер отрицает существование сверхъестественного и старается перевести разговор в рациональное русло. Он утверждает, что секта использует исключительно человеческие методы контроля и манипуляции. На прямой вопрос отвечает, что вампиров не существует. Однако успешный бросок Смекалка + Проницательность (сложность 2) позволяет понять, что он знает о них больше, чем говорит.

Если же котерия раскрывают свою природу во время допроса, Батлер прямо заявляет, что убил немало таких, как они. И готов продолжать.

- **О дальнейших действиях:** он выяснил, что секта готовит «очищение» — сброс токсинов в реку Делавэр с территории старого химзавода. Батлер намерен остановить их. *Ту же информацию котерия может обнаружить, изучив кабинет администрации за конференц-залом.*

Отравление реки неизбежно приведёт к многочисленным жертвам и привлечёт внимание полиции, федеральных служб и СМИ. Учитывая пренебрежение секты к Маскараду, это может обернуться очень серьёзными последствиями.

Акт III

Химзавод

Старый химзавод стоит у самой набережной, ржавый и безмолвный. Когда-то он принадлежал компании «Whitmore & Sons Chemical», но после выявленных экологических нарушений и последующего банкротства предприятие закрыли. Здание давно заброшено: окна выбиты, ворота перекошены, а на фасаде облезлый логотип едва читается сквозь копоть и ржавчину.

Теперь территория химзавода оживила: десятки сектантов снуют между цехами и резервуарами. Одни таскают канистры с токсичными реагентами, другие проверяют вентили и насосы, третьи дежурят у входов с пистолетами и самодельными дубинками (урон +2). В самом большом зале Батлер-младший обращается к последователям с проповедью: этой ночью они отомстят миру за свои страдания и заставят его заплатить за их боль.

Если котерия хочет попасть внутрь без лишнего шума, у неё есть несколько вариантов:

1. Незаметно проникнуть на территорию, минуя охрану. Бросок Смекалка + Скрытность (сложность 2).
2. Быстро устранить охрану, прежде чем они поднимут тревогу. Бросок Ловкость + Драка (сложность 3).
3. Показать визитку со знаком «Вторая жизнь», найденную в квартире Дэррила. Использование огнестрельного оружия без глушителя немедленно привлечёт внимание сектантов.

Финал

Дальнейшее развитие событий во многом зависит от настроения и планов котерии, а также от совершённых ранее действий и текущего положения Батлера-старшего. Ниже приведены три возможных варианта развития сцены. Рассказчик может выбрать один из них или использовать их как материал для собственных идей.

Вторая смерть

Если котерия выбрала бой, им сначала предстоит прорваться через ряды сектантов. Фанатики не отступают и дерутся отчаянно, прикрывая своего лидера В тесных цехах завода бой быстро превращается в хаос из выстрелов, криков и разлитых химикатов. Это блиц-конфликт со сложностью 4, но использование окружения, Дисциплин и хитрости может уменьшить сложность.

Когда сектанты повержены, в бой вступает Батлер-младший. Тени вокруг него сгущаются, вытягиваются и начинают двигаться сами по себе. Он призывает множество Рук Бездны и атакует всех, кого видит, используя полный пул костей. Батлер-младший бросает 6 костей на физические, ментальные и боевые действия. У него 6 пунктов Здоровья и 6 пунктов Воли.

Больше всего на свете он ненавидит своего отца и, увидев его, немедленно атакует.

Новая жизнь

Котерия может попытаться договориться с Батлером-младшим. Сыграв на его жажде любви и грёзах о семье, они способны убедить его отказаться от отравления реки, принять покровительство Камарильи и соблюдать Маскарад. «Вторая жизнь» начнёт вербовку не только в Камдене. Взамен он потребует от персонажей вступить в его секту и сделать глоток его крови в знак преданности. Это требует броска Манипулирование + Убеждение (сложность 5), но если же котерия готова выдать ему отца, сложность снижается до 2.

Адское пламя

В разгар происходящего появляется Батлер-старший и с криком: «**АДСКОЕ ПЛАМЯ ПОГЛОТИТ ВАС!**» поджигает цех. Разлитые химикаты вспыхивают мгновенно, огонь стремительно распространяется по зданию, а густой дым заполняет помещение. Пламя быстро выходит из-под контроля, перекрывая выходы и превращая завод в смертельную ловушку. Котерия может попытаться спастись бегством, совершив бросок Самообладание + Атлетика (сложность 3), или попробовать вытащить кого-то с собой из огня, но каждый человек увеличивает сложность броска.

Пожар вновь охватывает город, как это было десять лет назад.