

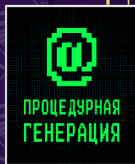
ТИРАНИЯ  
ВЕСЕЛЬЯ



КАВЕРЗНЫЙ  
РЕЦЕПТ!



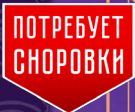
СЦЕНАРИЙ ТУТ  
НЕ НУЖЕН



ПРОЦЕДУРНАЯ  
ГЕНЕРАЦИЯ



КАКОЙ-ТО  
СТРАННЫЙ  
ГСИ-Г



ПОТРЕБУЕТ  
СНОРОВКИ

# Укрытое море

БЫСТРЫЙ  
СТАРТ  
VOL.1

Серия ОДРРТ

№ 0580001

ВАШ  
(НЕ) ПЕРВЫЙ  
РЕЙС

ОЗНАКОМИ-  
ТЕЛЬНЫЕ  
ПРАВИЛА  
И ПРОЦЕДУРЫ



Ex Nihilum, 2024

DECEMBER 5, 2025 1:04 AM

# Укрытое море

Благословенный прилив

## Ваш (не)первый рейс, ч.1


ознакомительные  
правила



Демо-версия правил настольной ролевой игры, посвященной мелкотогровым авантюрам и сюрреалистичным морским приключениям.



только для эмоционально зрелых  
переходов старше  
25 лет



НЕ ПЕРВЫЙ И  
ДАЖЕ-ТО МОРЕ  
НЕ ПОСЛЕД-  
НИЙ РЕЙС.

Добро пожаловать! Олъм трре! Покойной вахты! Это «(Не)первый рейс», ознакомительная версия правил игры «Укрытое море, ч.1: Благословенный прилив» (далее – УкМ:БП), где вы сможете выступить в роли отважных и предприимчивых, а также многое повидавших морских торговцев с отчётливым кризисом среднего возраста.

В полной версии игры (см. [ukrytoemore.ru](http://ukrytoemore.ru)), морском троебучии – «Справочнике коммерсанта», «Карманном путеводителе» и «Методическом рекомендаторе» – вас ждёт ещё больше интересного: десятки внутриигровых коалиций и персоналий, механики социального компаса, портовых активностей, развития персонажей, дальних путешествий и торговли, список зверей и морских чудищ, подробно расписанная карта игрового региона, секреты и подробности жизни народов моря, некоторое количество иллюстраций и тому подобное.



**HUMAN  
MADE** 

  
**COLLISION  
ENGINE**  


Литературно-художественное издание, предназначенное для лиц старше 16 лет.  
Издатель цифровой копий: Ex Nihilum Publishing. Издатель физических копий  
книги на территории РФ: ИП «Дорожинский Е.А.» Поддержка осуществляется  
Обществом Друзей Укрытого Моря.

Тексты: @subkomandante, @alicabulum, @koton9, @nikulionok, @clareambo, @dr\_feya, @nmcrrw

Иллюстрации: @subrosa / Орнаменты: @sofajd / Дизайн и вёрстка: @nmcrrw

Литредактура: [\[НЕ ПРОИЗВОДИЛАСЬ\]](#) / Первичная корректура: @nora\_rusty\_lizard

Консультации и сверки: @tari4ka, @rrv2005, Odigo13,

Всесторонняя помощь и PR: @evradfae

В этом произведении содержатся правила и компоненты для настольной ролевой игры, являющиеся художественным вымыслом. Персонажи, имена, названия, места, события, исторические справки находящиеся в ней, не более чем досужие фантазии авторов, выполняют исключительно развлекательную функцию и не могут расцениваться как реальные. Сама книга не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия, бездетности, миролюбивости, терпимости, мужской эмансипации, атеизма, путешествий, теории происхождения видов, теории цивилизационных волн, общества «Врил», политической активности или любых других вещей, не поощряемых законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является исключительно стохастическим и потому курьёзным совпадением.

#### ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

Текст этой книги является общественным достоянием, иллюстрации и элементы графического дизайна принадлежат Ex Nihilum Publishing и не предназначены для изменения, переработки или коммерческого использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Некоммерческое копирование, воспроизведение и подобное использование текста книги или её иллюстраций всячески приветствуется и абсолютно законно, так как явно и письменно разрешено здесь правообладателем.


#### В ОФОРМЛЕНИИ КНИГИ ТАКЖЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ:

Эмблемы «Human made» от [Hinokodo](#) и «Public domain» от Creative Commons NPO, изображения от [Freepik](#), шрифтовые гарнитуры Beltheder, Beltheder Deco, X Typewriter, PT Serif, Serdolik, Madelyn, Schoolbook Uralic, Brokgauz Efron, Behrens, Anime Ace, LeoHand, Bourbon House, Arkturia Deco, Sea Life, Hamiltone, Jacky Black, Inspiration.



# Оглавление

КРАТКИЕ РАЗЪЯСНЕНИЯ	2
Что тут приходится делать	2
Особенности игры	5
Про возраст и опыт	5
Особенности мира	6
Что надо кидать	7
Источники вдохновения	8
Компоновка	8
Отличия от полной версии книги	9
Изменения по сравнению с предыдущей редакцией	10
Синтаксис	11
Игральные кости	11
ТВОРЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ	12
Море	12
Люди	16
Послевоенные реалии	26
Про декопанк	28
ПРИКЛАДНАЯ ЭКОНОМИКА	30
Конвертируемая валюта	31
Единицы измерения	33
Ключевые товары	35
Услуги третьих лиц	35
Стоимость грузоперевозок	36
Разницы цен	36



<b>СПОРНЫЕ СЛУЧАИ</b>	<b>39</b>
Драматический торг	41
Проверка (не)удачи	49
Больше шансов на удачу	52
Вынужденные коллизии	53
Про задачи, конфликты и другие игры	53
Внутригрупповые коллизии	56
Запас удачи	56
Здоровье	57
Ясность ума	58
<b>МОРСКАЯ ЛОГИСТИКА</b>	<b>84</b>
Секторы	85
Навигация	85
Скорости и затраты	87
Фуражировка	87
Морская смута	88
<b>СУДНО И ЕГО ЭКИПАЖ</b>	<b>95</b>
Комплектация	95
Достоинства и недостатки	97
Личные вещи и сбережения	97
Ремесленные ресурсы	98
Ваши ассистенты	99
Ваша репутация	100
Ваше начальное судно	100
<b>РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ</b>	<b>104</b>



Как мы уже писали выше, это набор материалов для проведения короткого вводного приключения. Для удобства он разбит на две части. Первую, с правилами и готовыми персонажами, можно смело вручить игрокам и не беспокоиться о том, что они узнают что-нибудь лишнее. Вторая называется «Ольмское особое» и предназначена только для глаз ведущей — в ней вы найдёте описания различных мест, их обитателей и всяческих происшествий.

Впрочем, первая часть не обязательна к прочтению рядовыми игроками целиком: много места тут занимают справочные материалы, описывающие нюансы дизайна этой игры, и дающие развёрнутые примеры использования механик.

Всё это можно было бы счесть избыточной информацией, не обязательной к включению в «Быстрый старт». Однако обратная связь от тестировщиков ранних версий этой игры дала нам понять, что УкМ очень сильно отличается от привычных многим правил и способов игры. А значит, всё то избыточное, что расположено ниже, поможет вам избежать множества ошибок. И сделает ваше удовольствие от игры более полным. Ну, в случае прочтения, разумеется.





## Краткие разъяснения



### Что тут приходится делать

Итак, вы стоите на берегах огромного бессолнечного бассейна, наполненного густым опалесцирующим беспросветно-фиалковым и сладковатым на вкус туманом — на галечном пляже или скальном обрыве рядом с Укрытым морем, которое местные жители называют Веа Туароа. Уже скоро вы в компании товарищей с головой окунётесь в этот мир рискованных путешествий, увлекательных сделок, напряжённых переговоров, расслабляющего досуга с прекрасными незнакомками и незнакомцами, в мир спортивных турниров, фестивалей, промышленных выставок, книжных ярмарок и прочих кипучих активностей, которыми полнится жизнь любого вольного торговца. В процессе вы будете много общаться друг с другом, иногда кидать игральные кости и, практически наверняка, делать что-нибудь из перечисленного ниже. Например...

НАС НЕ СЕИТЬ  
С ПУТИ! МЫ  
НЕ ЗНАЕМ  
КУДА ИДТИ.

### НАМЕЧАТЬ ЦЕЛИ И ПРОКЛАДЫВАТЬ КУРС

Наша игра, как и многие другие, предполагает, что цели своих персонажей вы определяете самостоятельно. УкМ — вовсе не аттракцион с трамваем тележкой и рельсами. Здесь вам снова и снова будет необходимо думать о том, к чему вы стремитесь, чего хотят ваши персонажи, куда они собираются попасть и каким путём туда попадут. Во всяком случае, так будет, если вы собираетесь играть по правилам.

Опять  
думать!

## МНОГО СМЕЯТЬСЯ И МНОГО ДУМАТЬ

Описываемый в нашей книге мир нарочито несерьёзен, дурашлив и поверхностен во множестве деталей. Следуя законам плутовского романа, он подарит вам множество поводов посмеяться над похождениями ваших разъездных пройдох средней руки. Однако здесь вам хватит творческих задач, а также сложных социальных контекстов, рискованных ситуаций и сложных выборов, над которыми захочется поразмыслить — до, во время, после и, возможно, даже вместо игры.

## УПРАВЛЯТЬ СОБСТВЕННЫМ КОРАБЛЁМ

Ваша плавучая база, ваш дом, ваша обуза и ваше самое ценное имущество — ваш корабль — чаще всего будет основным инструментом для взаимодействия с окружающим миром. Именно на нём вы будете перемещаться от острова к острову, избегать встреч с попутными неприятностями, есть, спать, командовать подчинёнными, перевозить грузы и всё в таком духе.

УПРАВЛЯТЬ  
СОБСТВЕННЫМ  
КОРАБЛЁМ,  
ПЛАВАТЬ МЕЖДУ  
ОСТРОВАМИ И  
ВАДУГ ИЗБЕГАТЬ  
НЕПРИЯТНО-  
СТЕЙ. А КАК  
ЖЕ ПРИКЛЮЧЕ-  
НИЯ? А ЗАЧЕМ  
ТОГДА ПЛАВАТЬ  
НА СВОЁМ  
КОРАБЛЕ МЕЖДУ  
ОСТРОВАМИ?

## ИССЛЕДОВАТЬ И УЗНАВАТЬ НОВОЕ

Место действия игры – Веа Туароа – это множество архипелагов из некрупных островков, лежащих посреди тёмных и тёплых вод, больше похожих на сладковатый туман. Здесь нет ни юга, ни севера, и большая часть людей даже не смотрит туда, в непроглядную тьму, лежащую за плавучими маяками устоявшихся торговых маршрутов. Именно здесь вашим персонажам предстоит сделать себе имя, заработать капитал, познакомиться со множеством интересных людей и мест, узнать немало интересностей и тайн, поддаться немалым соблазнам.

## ПОКУПАТЬ И ПРОДАВАТЬ

Для того, чтобы преуспеть и продвинуться на пути к своим мечтам, вашим персонажам придётся потрудиться — доставлять товары, спекулировать ценностями, заключать союзы, перевозить пассажиров и подрываться на любые (ну ладно, только на выгодные) задачи, регулярно подкидываемые статусом вольных торговцев.

## ВЕСТИ ПЕРЕГОВОРЫ

В силу выбранного нами жанра торговой авантюры, УкМ написано как очень социальная игра, предполагающая много общения с большим количеством различных типов — вашей ведущей, вашей игровой группой, продавцами, покупателями, пассажирами, заказчиками, наёмниками, покровителями и спонсорами, кредиторами и должниками, представителями власти и криминалитета, старыми знакомцами, новыми поклонниками и многими, многими другими. И немалое количество такого общения наверняка будет иметь чёткие цель, ставку, риски и критерии успеха.

ПОКУПАЯ И  
ПРОДАВАЯ,  
НАСТОЯЩИЙ  
АВАНТЮРИСТ  
ПОЙДЁТ НА ВСЁ  
РАДИ ЗОЛОТА  
ПРИБЫЛИ.

## Особенности игры

А МИНУСЫ-ТО  
БУДУТ?

- ◆ Это странная-престранная игра. Её структуры и контексты идут вразрез со многими другими, наверняка вам знакомыми. И есть только один способ проверить, достаточно ли вы странны для неё, – сыграть, чтобы посмотреть, что получится.
- ◆ Эта игра не стремится к реалистичности, ограничиваясь достоверностью вымысла на уровне какого-нибудь исекая или сказок о Муми-троллях.
- ◆ Это далеко не всеобъемлющая книжка. Вам понадобится много фантазии и желания что-нибудь присочинить.
- ◆ Сюжет здесь проистекает от предыстории, намерений, амбиций, действий персонажей и драматических случайностей, а не от чьих-нибудь сценариев и настоявшихся творческих замыслов.

А МЫ ТОЧНО  
ИГРАЕМ В  
СИМУЛЯТОР  
ТОРГОВЦА-  
АВАНТЮРИСТА,  
А НЕ В ИГРУ  
"СЕРДЕЧНЫЙ  
ПРИСТУП В  
30 ЛЕТ"?

## Про возраст и опыт

Наша игра написана взрослыми людьми и для взрослых людей: её персонажи уже натурно ощущают кризис среднего возраста, повидали некоторые вещи и немало всего решили оставить в прошлом, взявшись за новое дело — вольную морскую торговлю под флагами Ольмской флотилии. День за днём или, если точнее, вахта за вахтой они имеют дело со множеством забавных, не по наслышке знакомых авторам штук вроде необходимости зарабатывать на жизнь, платить налоги, избегать неприятностей с властями и подобного.

Гейткипинг,  
эдажизм и  
огоражи-  
вание!

Мы предполагаем, что только непосредственный опыт взрослой самостоятельной жизни со всеми её невзгодами и радостями позволит этой книжке раскрыться по-настоящему. И вот почему мы искренне считаем, что наилучший возраст для неё начинается лет так после 25-ти. Что совсем не мешает пробовать сыграть во всё нижеописанное людям любого возраста. Наверняка что-то из этого да выйдет.

Помимо того, данная игра предполагает опытных, но ещё способных к изучению новых трюков ведущих. Сиречь, людей уже попробовавших разное, ищущих необычное и новое, преотлично знающих, что и как делать в этих настольных ролевых играх и без вороха документации.

И действительно, для людей с кризисом среднего возраста. :)

## Особенности мира

- ◆ Здесь нет небесных светил, а вокруг постоянные сумерки, разбавленные свечением разноцветной растительности, мерцанием морского планктона и зажжёнными фонарями.
- ◆ Здесь море наполнено не жидкостью, а очень густой текучей и тёплой дымкой, становящейся плотнее и горячее на глубине. В которой, впрочем, обитатели суши не способны плавать без искусственных приспособлений. И которую по привычке называют «морской влагой» или даже «морской водой» — в противовес воде питьевой, проистекающей из трещин островной тверди.
- ◆ Здесь нет суши крупнее острова среднего размера. Ни материков, ни даже чего-либо сравнимого с Мадагаскаром или Суматрой. Максимум — с Критом или Шри-Ланкой.
- ◆ Большая часть островов и архипелагов слабо населена или вовсе безлюдна — их обитатели погибли в процессе недавней опустошительной Войны.
- ◆ Здесь нет геомагнитных полей, следовательно нет компасов, севера, юга, запада и востока. Направления определяются относительно государственных столиц, а навигация производится через подсчёты или гильдию слушающих море лоцманок.
- ◆ Здесь нет позвоночной или хотя бы хордовой фауны, а грибоподобная растительность не синтезирует полезные вещества, вместо этого забирая их из обогащаемой редкими приливами почвы.
- ◆ Здесь сменилось и кануло уже несколько великих цивилизаций, «вечных» династий и «бескрайних» империй, а исторические хроники чрезвычайно неточны.
- ◆ Здесь господствует эпоха электрификации, радио, телефонов, алхимически улучшенных двигателей внутреннего сгорания, релейных автоматов, ламповых компьютеров, ар-деко и джаза.
- ◆ Здесь воздухоплавание так и осталось непрактичной игрушкой в силу недостаточной подъёмной силы всех изобретённых местными обитателями аппаратов и низко, буквально над крышами высотных домов, висящего крупичного полога — слоя бешено несущихся мелких частичек.

Воистину  
«лампово».

## Что надо кидать

Иногда группа не уверена в реализуемости того или иного амбициозного плана. Обычно это происходит, когда игроки хотят получить много всего и сразу, а что-нибудь или кто-то против. Или когда персонажи зачем-нибудь отправились в опасное место, из-за чего подвергаются рискам повреждений. Для таких моментов наша игра предлагает механику разрешения драматических коллизий, основанную на т.н. «запасе кубиков» (aka dice pool).

Её принципы наверняка вам уже знакомы по таким системам правил и играм как Storyteller (VtM, WtF, DtF, и т.п.), Shadowrun, 7th Sea, Blackbird Pie и подобным. Зачинщики коллизии берут четыре игральные кости, добавляют к ним кубики за помогающие обстоятельства — навыки, полезный опыт, союзников, взятки, превозмогание изо всех сил, выгодную позицию и так далее, а затем бросают получившуюся горсть кубов, подсчитывают шестёрки и вычитают из этих шестёрок всё мешающее (подробнее см. [стр. 43](#)).

### ПРИ ЭТОМ:

- ◆ броски костей и их последствия, успехи и неудачи, риски и ставки формируют повествование наравне с намерениями игроков и ведущей;
- ◆ броски происходят редко и неспешно, зато каждый из них влияет сразу на существенный и масштабный кусок происходящего;
- ◆ броски опасны для персонажей, удача редко благоволит игрокам, а неудачные броски случаются часто. Очень часто. Особенно когда вы непредусмотрительны и вам никто не помогает;
- ◆ можно покупать дополнительные кубики или даже успехи за внутриигровую валюту;
- ◆ игроки могут не только поддерживать, но и мешать бросками друг дружке;
- ◆ они также могут вообще не браться за кости, разрешая спорные ситуации тратой внутриигровых ресурсов.

И ТУТ  
ДОНАТ.

## Источники вдохновения

Правильно подобранные фильмы, видеоигры и сериалы позволяют эффективно настроить вашу игровую группу на нужный лад перед встречей и существенно увеличивают как полноту, так и глубину приобретаемого в процессе игрового опыта. Мы взяли на себя смелость подобрать список подобных «настроечных» произведений. Вот они.

Мультсериал Tale Spin, рассказывающий о ежедневных перипетиях службы воздушной доставки, способен дать вам не только художественную образность, но и большое количество сюжетных завязок, легко вставляемых в наше УкМ.

Книги Чайны Мьевия о Бас-Лаге наполняют вас множеством причудливых деталей и идей, не только хорошо подходящих для нашей книги, но и делающих вашу игру по-настоящему неповторимой.

Видеоигры Tradewinds и Sailwind дадут вам непосредственное представление о том, как это — вести жизнь разъездного купца и соединять далёкие поселения нитями торговых маршрутов.

О-ри-е!  
ЧУДЕСА!  
О-ри-е! В  
НЕБЕСАХ!

## Компоновка

Этот сокращённый вариант правил включает в себя:

- ◆ базовые сведения о стиле и жанре игры;
- ◆ общие, без глубины и конкретики, сведения о Море и его народах;
- ◆ краткую справку о недавнем прошлом и актуальном моменте;
- ◆ правила разрешения коллизий с примерами использования;
- ◆ основные правила путешествий и морской торговли;
- ◆ команду из четырёх готовых персонажей с их кораблём;
- ◆ основу для приключения «Ольмское особое» (в отдельном документе).

## Опличия от полной версии книги

... ПОЛНОЙ,  
ДЛИННОЙ И НЕ  
ОБРЕЗАННОЙ,

В полной версии книги вы также сможете найти:

- ♦ правила для длительной кампании — механики нулевой и первой встречи, создания и развития персонажей, улучшений для судна, морального компаса команды, долгосрочных проектов и т.п.;
- ♦ полтора десятка вариантов жизненного багажа и персональных механик для уникализации ваших героев;
- ♦ конструктор пятого класса персонажей — эксперта в той или иной области, дополняющего базовые четыре специальности;
- ♦ календарь Благословенного прилива — временную карту, которую вы сможете использовать как основу для множества рейсов;
- ♦ описания и мотивации для нескольких десятков политических коалиций и связанных с ними влиятельных лиц;
- ♦ описания шести десятков островов с их рыночной спецификой, достопримечательностями, известными жителями и ключевыми конфликтами, в которые протагонисты могут вписаться;
- ♦ инструкции по работе с ключевыми конфликтами этих островов;
- ♦ бестиарий на шесть десятков разновидностей опасных и угрожающих или просто курьёзных и любопытных видов флорафауны;
- ♦ список из десятков торговых контрактов с выгодами и рисками;
- ♦ расширенный список товаров, услуг и портовых активностей;
- ♦ расширенную справку по антропологии народов моря;
- ♦ расширенную историческую справку.

## Изменения по сравнению с предыдущей редакцией

Время не стоит на месте, а наши представления, мнения и убеждения относительно собственных продуктов меняются. И вот почему с момента выпуска «Укрытого моря» образца 2020–2023 годов мы немало поменяли в механиках нашей игры. Конечно, и структура, и общие принципы остались теми же, но накопился и ряд важных изменений, кратко перечисленных далее.

- ◆ Роль процедурной генерации (карты моря, островов, контрактов и подобного) уменьшена в пользу заранее прописанных эталонных компонентов.
- ◆ Драматически, кратко, в разы выросло количество описаний элементов игрового мира и его реалий.
- ◆ Увеличена степень связности и однородности художественных деталей – названий, политических взаимоотношений, биологии обитателей мира и подобного.
- ◆ Подсистема (мини-игра), посвящённая корабельному бою, исключена из книги, так как её задачи теперь полностью покрываются базовыми правилами разрешения коллизий.
- ◆ В связи с предыдущим пунктом и ещё по ряду жанровых причин из доступных флотских специальностей исключён канонир.
- ◆ Пересчитана и стабилизирована экономическая модель – теперь топливо не стоит денег, сопоставимых с самим кораблём, а также исправилось множество аналогичных странностей.
- ◆ Кардинально расширена и пересмотрена процедура создания персонажей и комплектации команды – теперь сам этот процесс неизбежно создаёт большое количество как персональных, так и командных завязок для дальнейших историй.
- ◆ Увеличено количество примеров использования ключевых механик и, одновременно, подробно изложена теоретическая база, лежащая в их основе.

## Синтаксис

В рамках этого текста мы будем обращаться к игрокам на «вы», а к ведущей, мастерице повествования, неустанно ткущей полотнища сюжетных основ, – более интимно, используя обращение «ты». Для ведущей мы подготовили отдельные страницы, выделенные особым дизайном. Читать их игрокам не рекомендуется и не воспрещается.

К игрокам  
значит холо-  
дно и строго  
обращаться  
на вы, а ве-  
дущей нежно  
и осторожно  
шептать на  
ушко – «Ты,  
мастерица»?

Специальные термины и ключевые мысли далее будут выделены особым стилем текста. Если после прочтения книги у вас останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в чате [vk.ukrytoemore.ru](https://vk.ukrytoemore.ru) и канале [tg.ukrytoemore.ru](https://tg.ukrytoemore.ru).

## Игральные кости

Для создания напряжения и определения исходов рискованных ситуаций в этой игре используются шестигранные игральные кости (вероятно, так же известные вам как «кубики»). Далее по тексту мы будем обозначать их сокращением «d6», а в случаях, требующих броска нескольких костей, – как «Nd6», где «N» – количество костей, вкладываемых в бросок. Помимо этого вы также можете встретить формулировки типа «Nd6xM», означающие умножение результата броска нескольких d6 на множитель «M».





## Творческий контекст



### Море

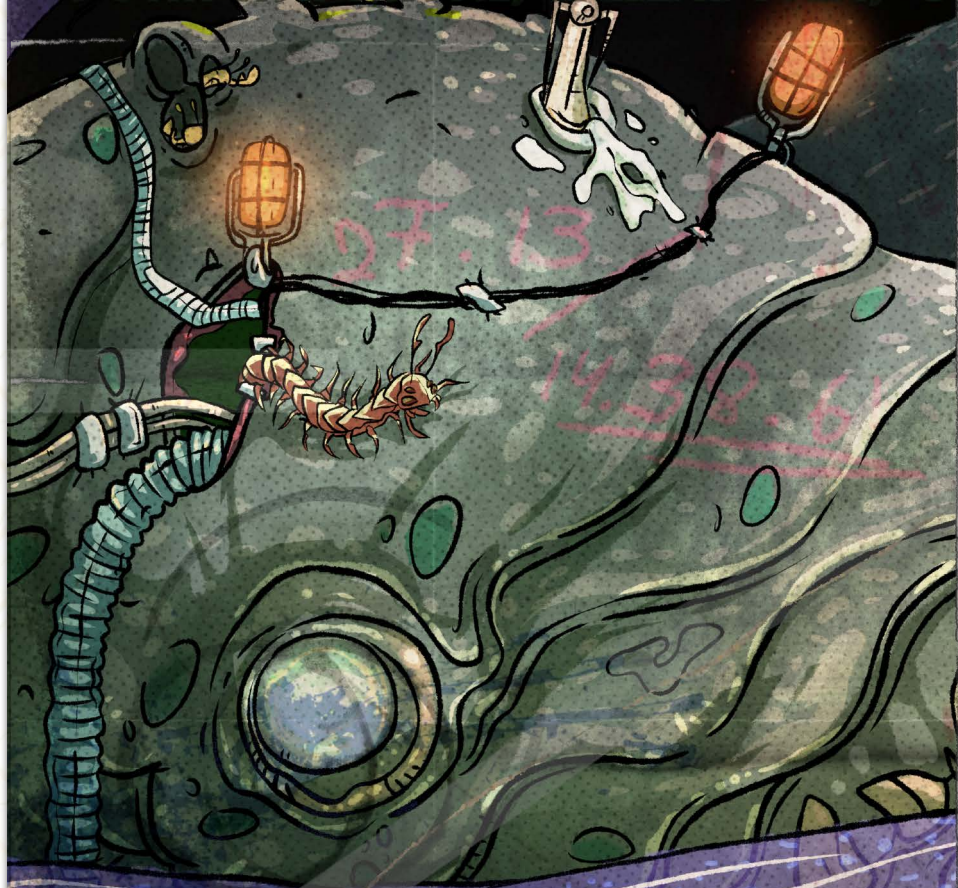
Это отсылка  
к Бюенос-Айресу

*По людским меркам эти сладковатые и беспросветно фиалковые воды были всегда. Ещё до того, как Народ нефрита начал строить свои нерушимые башни и зловещие зиккураты, до того, как Несотворённые высекли первых из ва'ро, до того, как случилось низвержение Хатума Ужасного, – море уже было здесь и пело свои бесконечные песни.*

*В наши дни оно почти такое же, как и прежде. Несмотря на коросту мёртвых вод и зловещие остовы Великого кладбища, несмотря на разрушение Костяного шпилья, несмотря на орды искажённых порождений Жутевых падей, море всё ещё с нами и всё так же поёт нам во тьме.*

# СЛАВА ПРОМЬ

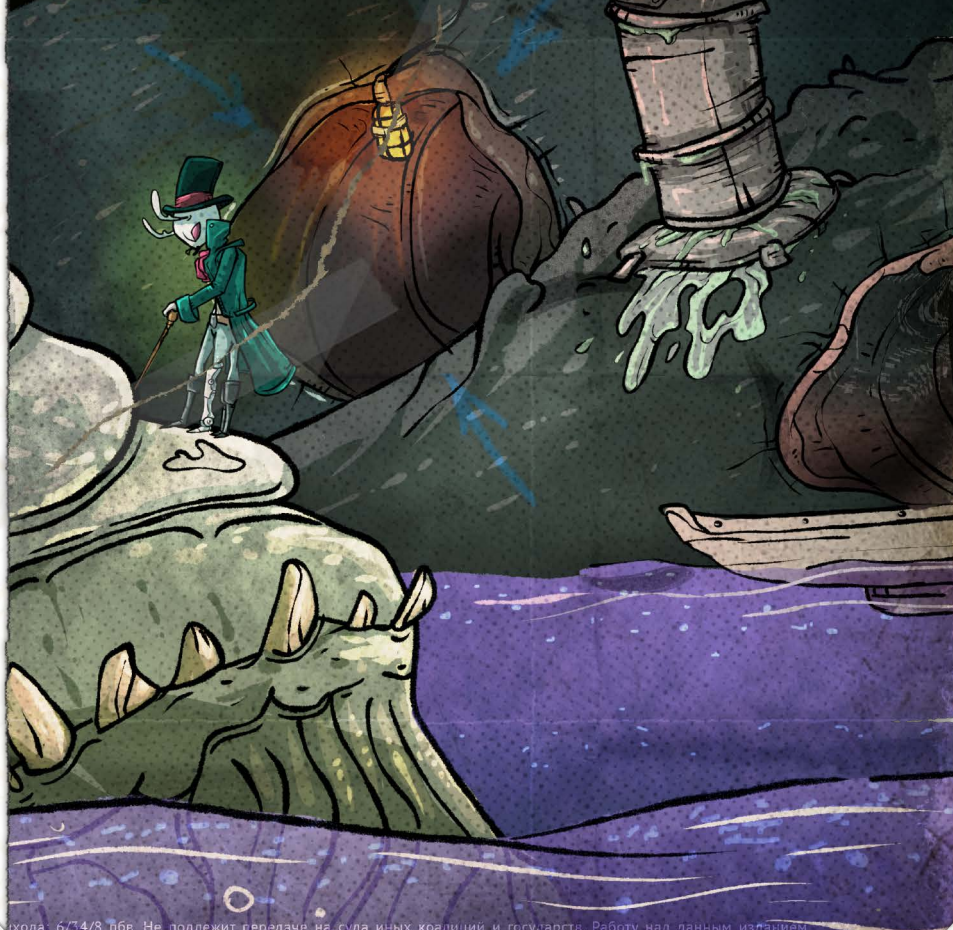
БОГАТСТВА ГЛУБИИ, КРЕПКИЕ РУКИ, О



Тираж 120500 экз. Отпечатано по заказу Министерства в типографии «Глубинная Печать», особая зона Порт Латрр. Дата выпуска авторский коллектив, в составе старшего промышленного офицера Коллы Рралс, артиллерийского декоратора М. проекта государственной программы «Лик Моря» по оригинальной методике, одобренной СБ(О). Использовано двухсл. шкала Ррмпа. Все копии снабжены незримым знаком одобрения ОС и внесены в реестр архивов Сльмского архипелага.

# ІСЛОВИКАМ!

ВЩЕЕ ДЕЛО!



Исход: 6/14/8 пбв. Не подлежит передаче на суда иных коалиций и государств. Работу над данным изданием  
Винта и специалисты правилоски по соли Румы Айоро. Специальные иллюстрации выполнены в рамках  
глубокожгутника, обеспечивающее стойкость в условиях повышенного стресса, вплоть до 371 св. по

Укрытое море или Веа Туароа, как оно называется на общем торговом наречии, – это лишённый какого-либо естественного света и наполненный текучей, плотной, тяжёлой, опалесцирующей и беспросветно-фиалковой дымкой бассейн. Согласно древним легендам он укрыт от разразившегося конца мира внутри тела умирающей гигантихи, жертвенной и благородной возлюбленной моря – Веа Туатахи.

Пределы Веа Туароа неведомы никому, так как ещё никто, пытавшийся плыть вдаль от населённых земель, не видел там, во Внешней мгле, чего-либо кроме бесконечных туманных просторов.

Странствующие по волнам этого моря не знают привычных нам севера, юга, востока и запада, в силу чего вынуждены передвигаться на основе огней маячной трассы, чудных приборов и формул народа Ольм, указующих идольцев народа кансе или экстраординарного чутья лоцманок из народа ва'ро.

## Люди

Известные области моря населены тремя различающимися народами

- ◆ белёсым и испещрённым сеткой прожилок ольмцами – приземлёнными искателями выгод и союзов, мастерами механизмов;
- ◆ тёмными, как смоль, и красноглазыми ва'ро – союзниками и соседями ольмцев, только-только задумавшимися про отход от родоплеменного строя;
- ◆ смуглыми и синеглазыми кансе – фанатичными завоевателями, недавно проигравшими великую войну и усомнившимися в своих сверкающих богатствах.

НЕ УВЕРЕН,  
ЧТО ОЛЬМЦЫ  
БУДУТ РАДЫ  
ЭТИМ МЫСЛЯМ.

КАПИТАНЫ КАН-  
СЕ УТВЕРЖА-  
ЮТ, ЧТО ВСЕ  
ЭТИ МЕРТВЫЕ  
ОСТРОВА,  
ОБЕЗЛЮДЕЛИ  
САМЫ ПО СЕБЕ.  
И НИКАКИХ  
ВОЕННЫХ  
ПРЕСТУПЛЕНИЙ.

При этом социографически просторы Веа Туароа также можно поделить на несколько разнородных частей:

- ◆ Хорошо обжитый регион Ольмского союза – Ольм Нде и примыкающие к нему Территории Ва'ро-Рохе.
- ◆ Пять крупных государственных образований – Кансе Ткути, возникших на месте распавшегося Великого Кераджа народа кансе.
- ◆ Обширные, слабо картографированные и обезлюдившие во время Войны, просторы между первыми двумя областями, так называемый Внутренний фронтир, скрывающий множество руин укреплений, брошенных и вновь оживающих колоний, убежищ изгоев и извергов, следов древних царств и подобного.
- ◆ И, наконец, Внешняя мгла – полные стелющегося тумана и мало кому известные места, на которые можно наткнуться, если плыть от обжитых земель и торных маршрутов наружу, во тьму.

Основным, повсеместно известным торговым языком в первом регионе служит упрощённое и обобщённое наречие ва'ро – т.н. баз – с вкраплениями оборотов и терминов, заимствованных из Ольмского.

Кансе Ткути, при этом, единойязыко – синеглазый народ, в массе своей, не считает нужным осваивать чуждые наречия. Однако немало торговцев тех вод всё же владеют основами база, пусть и вынужденно.

Ну а во Внутреннем фронтире и Внешней мгле, там, где их населяет хоть кто-нибудь, говорят на всех языках одновременно, активно формируя пучки пиджинов при каждом удобном случае.



КОНСТРУКТОР  
ПОРТРЕТОВ –  
ПО ССЫЛКЕ

## ОЛЪМ

Олмцы, или же «мраморные», названные так за свои бледные и узорчатые тела, пришли на бессолнечные берега четыре сотни приливов назад. Деловитые, приземлённые и практичные, они быстро прославились как мастера переговоров, а также особым подходом к жизни под названием «хокке» – философией и религией одновременно.

Они взрослеют и становятся полноправными членами общества к 17-20, а их средний срок жизни составляет от 63 до 80 приливов.

Населённые ими десятки островов составляют федеративный Олмский союз (Олм Нде), уже не одну сотню приливов опекаемый достопочтенной царствующей бренхи. Под её же патронажем олмцы принесли на просторы моря доселе невиданные способы преобразования материи – промышленную алхимию, в которой за прошедшие приливы достигли величайшего мастерства.

Именно эти способы, а также построенные вокруг них технологии и позволили Олму достойно встретить кансейский Сияющий флот, тридцать с лишним приливов назад достигший берегов Союза. А затем экспансия кансейцев завершилась и началась Война (см. стр. 25).

КЛЮЧЕВОЕ  
ДОСТИЖЕНИЕ  
ОЛМЦЕВ  
ЭТО ОСОБАЯ  
АЛХИМИЯ  
ПРЕОБРАЗУЮ-  
ЩУЮ МАТЕРИЮ  
– ЭКСПЛУАТА-  
ЦИЮ ТРУДА.

ИМЕНА И ФАМИЛИИ

Абгейл, Крун, Апстам, Рргина, Уррн, Алррн, Диллс, Кнни, Пллис, Пттр, Гейдрр, Флетт, Рртис, Ллнд, Кррн, Джн, Мнллр, Гррит, Йорр, Ндоллн, Пъизз, Лорр, Йосс, Тррнт, Ллод, Крринф, Афн, Ррстон, Длли, Йак, Мрра, Ульм, Прргрин, Гвлл, Йо, Лотт, Кррт, Дллт, Бэлк, Дьюлл, Гллах, Леллин, Кэддок, Йест, Геррис, Бедрр, Афт.

Бррлин, Матон, Йлл, Пьерс, Лигор, Инвтн, Бллдон, Йббни, Соррк, Акром, Хим, Монч, Клумб, Мракт, Уннго, Эйк, Хистн, Нинбррн, Глох, Скубрр, Сллен.

По звучанию ольмское наречие похоже на уэлш, а повседневная культура ольмцев – на идеализированную версию Альбиона начала XX столетия.



КОНСТРУКТОР  
ПОРТРЕТОВ -  
ПО ССЫЛКЕ

МММ, КРОВА-  
ВЫЕ ЖЕРТВЫ  
И СТРАННЫЕ  
РИТУАЛЫ. КХЕ-  
КХЕ, ВАРВАРЫ  
КХЕ-КХЕ.

## ВА'РО

Темнолицые и красноглазые ва'ро, которых ольмцы часто называют «базальтовыми», относят себя к самому древнему из ныне живущих разумных обитателей Веа Туароа. Некогда широко распространённые по всему морскому пространству, в текущий период базальтовые скучились на своих территориях, которые считают священными землями, защищёнными от синеглазых захватчиков древними конату-тапу – ритуальными камнями, требующими регулярных кровавых подношений. Возможно, ритуалы и камни действительно работают, а возможно кансе не взяли оставшиеся земли базальтовых только потому, что эти испещрённые гейзерами, расселинами и пульсирующими натёками осколки, по большей части бесплодного, камня были слишком далеко. Однако даже сильно сократившиеся в численности, ва'ро сильно влияют на культуру соседей-ольмцев, а через них и на современную культуру кансе.

Женщины ва'ро достигают формальной самостоятельности к 15, а многочисленные мужчины – к 25. Средний срок жизни и тех, и других составляет от 50 до 55 приливов. И только их главы родов, плодящие «матроны», способны прожить в пять раз больше своих соотечественниц и соотечественников.

Отдельно здесь заслуживают рассмотрения эксклавы ва'ро – как правило соседствующие с ольмскими колонистами недавно основанные племенные поселения Внутреннего Фронтiera, обитатели которых имеют все шансы в ближайшем будущем буквально изменить историю своего народа. Более свободные от диктата престарелых догматиков, чем жители Ва'ро-рохе, граждане этих эксклавов отвергают традиционные табу и вот-вот объявят себя не просто кучкой разобщённых племён, а единым народом, единой нацией – полноправными наследниками своего великого имперского прошлого.

ВСТАВАЙ  
ДОГМАТИКОМ  
ПЛЕННЫМ!

#### ИМЕНА И ФАМИЛИИ

Аати, Рахурева, Укароа, Кайя, Мокан, Харману, Нинере, Канира, Раннан, Хорго, Руни, Майка, Иола, Кху, Пруга, Тиики, Упене, Лумана, Хекевата, Рамана, Опена, Келани, Риихи, Лимоа, Эхера, Мараги, Аурик, Коами, Энпа, Хайан, Уинан, Краппа, Тангира, Ранаи, Накса, Уиола, Ахина, Некоа, Харати, Кануали, Иоку.

Макарай, Паку, Лотеми, Эране, Келекену, Хавили, Гекене, Опури, Иоли, Ронже, Нану, Иоле, Помана, Ауколио, Малуа, Рамака, Херву, Нама, Оурили, Макоране, Виву, Хуринай, Маора, Теане, Хараки, Отере, Марик, Потана, Нгау, Оири, Керехана.

Создавая ва'ро, мы брали за основу культуры людей Полинезии и народа маори, однако таких маори, которые здесь в недавнем прошлом смогли создать собственную (островную) империю, подобную Римской, и только по случайности не остались центральной движущей силой исторического процесса.



КОНСТРУКТОР  
ПОРТРЕТОВ –  
ПО ССЫЛКЕ

А САМИ-ТО  
БОГИ КАНСЕ  
ЗНАЮТ, ЧТО  
У НИХ ЕСТЬ  
АЕТИ?

## КАНСЕ

Самые молодые по меркам Веа Туароа – и самые пышущие жизнью из всех. Всего девяносто два прилива назад они спустились по ныне разрушенному титаническому Костяному шпилью к тёмным просторам у его подножия. Кансе (так же кое-где называемые «бронзовыми») принесли на острова и архипелаги моря веру во всегда юных и бесконечно прекрасных металлических богов, эмиссаром, наследником и возлюбленным дитя которых считает себя почти каждый из кансе. И вера эта была безжалостна к иным народам, так как согласно священным скрижалям-кандам, инородцы могут быть лишь скотом для истинных детей божеских.

Оказавшись здесь, внизу, кансейцы немедленно приступили к неторопливой вооружённой экспансии. Их светозарные корабли из живого металла брали приступом острова базальтового народа, а высадившийся десант превращал аборигенов в безмолвных, оскоплённых и лоботомированных далитов. Остров за островом подвергались опустошению, до тех пор, пока кансе не повстречались с ольмцами.

А затем была Война (см. стр. 25), победоносная в начале, изматывающая впоследствии, а затем внезапно уничтожившая их столицу, пошатнувшая их веру в себя, приведшая к краху, безвластию, бунту и гражданской войне.

МАЛЕНЬКАЯ  
ПОБЕДО-  
НОСНАЯ  
ВОЙНА. РАЗВЕ  
ЧТО-ТО  
МОГЛО ПОЙТИ  
НЕ ТАК?

С ТАКИМ СРО-  
КОМ ЖИЗНИ,  
МНЕ БЫ ТОЖЕ  
ХОТЕЛОСЬ  
ВЕРИТЬ ВО  
ЧТО-ТО  
ВЕЛИКОЕ И МЕ-  
ТАФИЗИЧЕСКОЕ.

Сейчас их конфедерация раскинулась на пяти осколках былого величия – пяти т.н. виляях разной степени развитости и благополучия, формально демократических, но управляемых, де-факто, союзом нескольких сверхбогатых семейств.

Кансе достигают зрелости к 15-му приливу своей жизни и угасают в 30-35, что делает их самым интенсивно живущим из всех народов моря, за исключением разве-что пролов (см. далее).

#### ИМЕНА И ФАМИЛИИ

Бениса, Ажим, Ренья, Хумари, Исмам, Цхина, Арготри, Кугон, Йурул, Лхуфна, Хурвати, Ундари, Акатри, Дарцут, Мирра, Искан, Гавья, Ратин, Фарипа, Несар, Хасым, Ниппа, Йурина, Кхасин, Сунара, Марках, Рампа, Абас, Кестара, Цитлан, Схолит, Мардзин, Цастура, Нера, Аурах, Йерана, Мадра, Фариз, Иску, Расура, Метиа, Афари.

Риджа, Вирья, Мати, Дахаю, Йакти, Ватанги, Цатья, Ажнати, Чанпа, Батвара, Прарга, Ранх, Цитанг, Хатри, Рахив, Утья, Марими, Одро, Сурьи, Фум, Рунта, Слакти, Дагубари, Хонг, Азару, Сиунг, Ракими, Ндари, Цинья, Акаса, Будхата.

Культура Кансе была написана и развивается нами как гремущая смесь дизельпанковых Великих Моголов и средневековой Индонезии на стероидах.



КОНСТРУКТОР  
ПОРТРЕТОВ –  
ПО ССЫЛКЕ

## ПРОЛЫ

ДЕСЯТ-  
КИ ЖИЗНЕЙ  
ЭТИХ МИЛЫХ  
СУЩЕСТВ, НАХО-  
ДЯТСЯ В РУКАХ  
У КАПИТАНОВ. И  
КАЖДЫЙ КАПИ-  
ТАН ПОТРАТИТ  
ИХ С ПОЛЬЗОЙ.

Пролы, вообще говоря, не принято называть отдельным народом, хотя и популяция их многочисленна. Возможно, пролов в Олъм Нде и Ва'ро-Рохе даже больше, чем их ближайших родственников – олъмцев, у которых эти крохи выполняют роль приживал и низкоквалифицированных работников, а также очень исполнительных матросов торгового и военного флота.

Пролы плодятся во множестве и живут очень недолго – мало кто из них способен разменять более семи приливов. Будучи «вечными детьми», пролы словно самой природой обречены на эксплуатацию. Они внушаемы и забывчивы, добродушны и игривы, покорны и исполнительны. Сами по себе они не жестоки, но малая самостоятельность и внушаемость позволяют им бездумно следовать даже самым безжалостным приказам.

ИМЕНА

Кривой-Штурвал, Колченог, Тот-кто-потерял-пуговицу, Сизый-Плавник, Голова-Без-Тулова, Тот-Кто-Подскользнулся, Кидалец-Трапов, Большой-Зануда, Трещина, Мутный-Глаз, Гремящая-Железяка, Тот-Кто-Всегда-Голоден, Голова-Кувалда, Костлявый-Гребень, Тот-Который-Чешется, Третья-Склянка, Крайний-Случай, Одноглаз, Мокрый-Порох, Вмятина-От-Якоря, Скрип-Весла, Старый-Канат, Косой-Ствол, Хмурый-Киль, Мятый-Крепыш, Трёхрук, Крабья-Ракушка, Собирает-Камешки, Кривая-Рука, План-Перехват, Первый-Запл, Много-Улыбается, Резвый-Палец, Чумной-Выродок, Одноглазый-Шутник, Барный-Стул, Ветхий-Канат, Тухлый-Хок, Смурной-Новичок, Щербатый-Умник, Варёный-Коралл, Водная-Бумба, Грибная-Булка, Тень-Маяка, Скалозуб, Счастливчик, Солёный-Камень, Гроза-Причалов, Липкий-Жемчуг, Обжора, Морской-Узел, Сын-Костей, Дырявый-Мешок.

ИМЕНА ВСЯ-  
ЧЕСКИ ПОД-  
ЧЕРКИВАЮЩЕЕ  
ГЛАВНЫЕ  
ХАРАКТЕРИ-  
СТИКИ СВОИХ  
ВЛАДЕЛЬЦЕВ,  
НАПРИМЕР  
"КОСОЙ  
СТВОЛ".

На создание пролов нас вдохновили хаттифнаты из творчества Туве Янсон, миньоны из фильма «Гадкий Я» и, конечно же, домовые эльфы из саги о Гарри Поттере.

## НОВАЯ ВОЙНА

Одни говорят, что начало войны стало неожиданностью для всех её участников. Другие – что она была неизбежна и предсказуема. И только одно можно сказать наверняка: Великая Война при всей стремительности первых схваток не стала быстрой.

Двадцать два прилива флоты Ольма и Кераджа снова и снова рвали друг друга на усеянных обломками от предыдущих сражений волнах. История этой войны знала и кровавую радость внезапных набегов, и расстрел бегущих в спину, и одновременную гибель множества людей в уходящих на дно гробах корабельных корпусов, и многомесячные, сводящие с ума дежурства в огромных плавучих цитаделях. В ней каждая из сражающихся сторон проявила чудеса отваги и предательства, выдающееся милосердие и предельную жестокость, непреодолимый страх смерти и стремление любой ценой увековечить себя в подвигах.

Когда-нибудь, когда мы наконец сможем отпустить погибших и наша память станет только памятью, а не мучительным зазубренным осколком под сердцем, кто-нибудь напишет правдивую историю того, как эта Война началась и чем продолжилась. Пока что всё это вызывает слишком много вопросов. Но одно о Войне мы знаем точно: мы знаем, что положило ей конец.

Однажды, через двадцать два прилива, двести семьдесят пять вахт и три склянки после первого сражения, над просторами Веа Туароа разнёсся грохот такой силы, что его смогли услышать даже Адепты безмолвия в своих глубинных альковах. Вспышка нестерпимо яркого света на мгновение осветила гладь вод, а затем, для кого-то раньше, а для кого-то позже, на острова и архипелаги пришла опустошительная Волна.

Как нам говорили потом ольмские газеты, то было необходимо. Нужно было закончить Войну раз и навсегда. Закончить её максимально эффективно и жёстко, чтобы предотвратить любые последующие войны. Чтобы она стала последней войной, после которой не будет никаких других войн. Что ж, обрушение Костяного шпилья, а вместе с тем и уничтожение кансейской столицы действительно остановило войну. В бездну вод канули и большая часть непобедимого Сияющего флота, и половина всех кансе, и неисчислимое множество других жертв Волны, ещё долго гулявшей по тому, что мы сейчас называем Внутренним фронтиром.

На этом война закончилась, а все те, что чудом избежали уничтожения, продолжили жить.

## Послевоенные реалии

Актуальный для ваших героев момент – так называемая Эпоха Благословенного прилива, когда народы моря наконец выкарабкались из послевоенных экономических трудностей. Для большинства из выживших Благословенный прилив как минимум на страницах газет выглядит светлым проблеском оптимистичного будущего. Технологии развиваются и улучшают повседневность. Торговля крепит международные связи. Прогрессивные методы сельского хозяйства и промышленности способны обеспечить достатком всё большее количество людей. Налажена надёжная транспортная и телеграфная связь между всеми тремя столицами – Ольмом, Н’те Поа и Салайфом. Морской бандитизм по большей части обуздан и изолирован в глубинах Внутреннего фронта. Повторно заселяются и оживают опустошённые войной острова. Однако даже в это оптимистичное время неоновых ламп и жёлтого света вольфрамовых спиралей, модных радиоспектаклей, звукового синематографа и джез-бэндсов есть вещи, на которые многим пережившим Войну хочется закрыть глаза.

Здоровье морских экосистем подорвано, и ситуация ухудшается с каждым приливом. Борьба за безопасные маршруты и пригодные для плодотворной эксплуатации участки суши грозит приобрести более острые формы уже в ближайшее время. Демография народов моря только-только начинает выправляться. На 8/10 уничтоженные войной ва’ро в кулуарах обсуждают проблему «поколения потерянных дочерей» – вернувшихся с войны соотечественниц, не желающих учить интересы общества и предающихся гедонизму. Аналогичные процессы можно наблюдать и у менее пострадавших ольмцев, где немало ветеранов затаило обиду на государственные институты и часто склонно к асоциальному образу жизни.

Многие неформальные объединения достигли той точки, где начинают претендовать на государственность и вес на международной арене. Как, например, либертарные пираты и контрабандисты порта Костегрыз (см. «Путеводитель», стр. 183) или ветераны Великой войны в «раю изгнанников» – Сурга Луар (см. там же).

КАКОЕ БЛА-  
ГОСЛОВЕННОЕ  
ВРЕМЯ. ВЕДЬ  
ТОЧНО НИЧЕГО  
БОЛЬШЕ НЕ  
СЛУЧИТСЯ?  
ВЕДЬ ТОЧНО  
НИКОГДА БОЛЬ-  
ШЕ НЕ БУДЕТ  
ВОЙНЫ БОЛЬШЕ  
И СТРАШНЕЕ.  
ВЕДЬ ТОЧНО?

Многие уставшие от войны и скученности городов люди расселяются по Внутреннему фронтиру, повторно колонизируя ранее опустошённые острова и образуя союзы, в том числе внесударственные. Но и там, зачастую, находят только изнурительный труд, полуголодное существование и постоянный страх оказаться мишенью каких-нибудь бандитов.

Наконец, даже основа оптимистичной послевоенной реальности – рынок товаров и услуг – нельзя назвать такой уж надёжной вещью. Его колебания непредсказуемы, а динамика и тенденции неочевидны даже для опытных торговцев. Пытаясь объяснить происходящее, люди придумывают байки одну чуднее другой. Большинство их, впрочем, сводится к заговорам различных тайных сил, якобы управляющих вообще всем, что происходит вокруг.

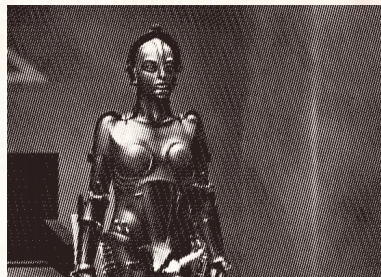


## ПРО ДЕКОПАНК

«А, так это же стимпанк! Поддать пару, полный вперёд!» – часто слышим мы от читателей. Но нет, УкМ – вовсе не стимпанк, а куда менее избитая и потому более любопытная штука. Дизельпанк. Или, если совсем точно, его узкая разновидность под названием «декопанк».

### В ОБЩЕМ, ДЕКОПАНК ЭТО

- \* художественная (и технологическая) эстетика, основанная на нашем текущем представлении о Европе и США во времена между Первой и Второй мировыми войнами, но развитая до фантастических масштабов;
- \* промышленный дизайн и стилистика ар-деко одновременно, то есть изысканная роскошь декоративных орнаментов, сочетающаяся со строгим функциональным минимализмом;
- \* джаз, шляпы типа федоры и клоша, двубортные костюмы и брогированные туфли для танцев, смешные округлые автомобили и локомотивы, высотки из стекла и металла;
- \* золотое время радио, неоновых вывесок и повсеместных телефонов, создающих тот самый образ неба, затянутого проводами;
- \* техника – ретрофутуристичная, массивная, гудящая, дымящая бензиновыми выхлопами, быстро вращающая винтами и стучащая множеством моторных цилиндров;
- \* мир огромных фабрик и бесконечных конвейеров, отравляющих окружающую среду и эксплуатирующих толпы от звонка до звонка;



- \* мир учёных, инженеров и промышленников – талантливых, авантюрных, безумных и чертовски амбициозных. Строящих фантастические аппараты и подводные города, дерзко исследующих границы дозволенного, изучающих палеонтологию, биологию, трансплантологию, дно океана, волновую физику и беспроводную энергию эфира;
- \* мир, в котором наука (особенно, в её практическом применении) бежит впереди этики – оживает голова профессора Доуэля, инженер Гарин обрушивает экономику США, высотные полёты и глубинные погружения делают инвалидами множество испытателей, создаются «Аненербе» и «Отряд 731», а профессор Нимнул массово похищает котят;
- \* мир Ракетчика, Небесного капитана, Индианы Джонса, Подводных земледельцев, TaleSpin и Bioshock;
- \* наконец, это мир Интербеллума – предчувствия будущей, никак не наступающей войны, – наполненный похищениями изобретателей, диверсиями в лабораториях производства суперсолдат и шпионами, которые шпионят за шпионами.

АА-АА, МИР  
ТАЛАНТЛИВЫХ,  
АВАНТЮРНЫХ,  
БЕЗУМНЫХ И  
ЧЕРТОВСКИ  
АМБИЦИ-  
ОЗНЫХ.  
ЖЕЛАЮЩИМ  
УГЛУБИТЬСЯ  
В ТЕМУ,  
СОВЕТУЮ  
ОСТОРОЖ-  
НО ИСКАТЬ  
ПРО ОТРЯД  
ОСТОРОЖНЕЙ.  
БЕЗ ШУТОК.

## КАК ЭТО СОЧЕТАЕТСЯ С «УКРЫТЫМ МОРЕМ»?

Актуальные технологии народов моря основаны на дизельных двигателях и электричестве. Впрочем, и то и другое здесь оптимизировано с помощью алхимии. Государственной, строго лицензированной алхимии редких и очень ценных специалистов, как в Full Metal Alchemist.

Причудливые технические улучшения в мире Веа Туароа повсеместны: блестящие смазкой протезы конечностей, моторизованные экзоскелеты, глуповатые роботы-автоматы на патентованных логических реле встречаются чуть ли не на каждом шагу. Опять же, морские суда и автомобили – огромные и крохотные, скоростные или не очень. Но всегда – дымные, технологичные и всем здесь привычные. Единственно, чего здесь не хватает из классических дизельпанковых образов, это самолётов и цеппелинов, так как с ними у местных жителей некоторые сложности.

Бизнес и наука идут в гору и, как было сказано выше, не особенно обращают внимание на этические нормы. Местный Илон Маск, Говард Хьюз и Эндрю Райан в одном лице – Гвин Диллингем – пачками скупает журналистов и судей, строя очередную гигафабрику. Пищевые магнаты проводят испытания психоактивных веществ на клиентах элитных булочных. А безумный гений Малок Айюб ставит эксперименты на людях, заручившись покровительством владык местного аналога Республики Фиуме.

Джаз (здесь, впрочем, его называют «джезом») – модная музыка, основанная на танцевальных ритмах ва'ро, радио, костюмы в тонкую полоску, сигары, модные шляпы, зелёные лампы, полированная бронза и угловатые орнаменты, небоскрёбы и прочее подобное имеют место. Что и составляет привычную картину для всех любителей классического кинематографа, а также книг про Дока Сэвиджа, видеоигр про подводный город Восторг, комиксов про Разбитых Химер, Тень и Чёрного жука.

Наконец, с предвоенными ожиданиями всё в полном порядке – политическая ситуация тут напоминает «мексиканское противостояние», где часть противников ещё и невменяемы, а повсюду полно как военных, так и промышленных шпионов и тайных клик.

И всё это сплетается в причудливый клубок, формирующий неподражаемую стилистику Веа Туароа – сплав хриплых джазовых ноток, басовитых рулад мощных моторов, трамвайных звонков, шипения радио и мерного жужжания спиралей накаливания, вместо старого-доброго шипения пара и перещёлкивания шестерней

\*\*\*

*Hayasaka  
Reika*

НАДЕЮСЬ  
НИКТО НЕ  
БУДЕТ  
СОЗДАВАТЬ  
ХИМЕР. ВЕАБ  
НЕ БУДУТ  
ЖЕ?

ВЕАБ РАЗВЕ  
МОГУТ  
БОГАЧИ И  
ГЕНИИ, НА-  
ЧАТЬ ТВОРИТЬ  
УЖАСНЫЕ  
ВЕЩИ ЕСЛИ  
ИХ НЕ БУДУТ  
КОНТРОЛИ-  
РОВАТЬ?



# Прикладная экономика



В трёх столицах только и разговоров, что о море и барышах. Торговые площади и рынки в любую вахту полны посетителей. Стрекошущие наречия продавцов и покупателей не замолкают ни на мгновение, взрываясь то криками зазывал, то отменной базарной руганью. А за закрытыми дверями солидных зданий из стекла и стали совершаются сделки покрупнее. Здесь решается судьба трёх народов, вовлечённых в бесконечный цикл товарооборота.

Вот уже с десятков приливов как борьба за выживание переделалась из военного мундира в сюртук морского торговца, снабжённый десятком потайных карманов и тугих кошельков. На давно обжитых островах уже не хватает пространства, еда в дефиците, а за внимание рынка

ХУАОЖЕ-  
СТВЕННЫЙ  
ФИЛЬМ "АО-  
СТУЧАТЬСЯ АО  
ДОЛЖНИКОВ"

приходится бороться. В паутину устоявшихся связей одинаково крепко вплетены и одиночные предприниматели, и торговые группы, и крупные холдинги с государственным участием.

Основу выживания каждого развитого поселения Укрытого моря составляет торговля, и наверняка это почтенное занятие скоро окажется в сфере ваших интересов. Далее мы излагаем ряд сведений о началах товарооборота и того, как именно он может пойти вам на пользу.

## Конверпируемая валюта

Транснациональная экономика Укрытого моря зиждется на огневицах – спящих бесконечным сном гусеницах лавового шелкопряда, редкой бабочки, обитающей исключительно в пределах Ва'ро-рохе. Способ усыпления гусениц известен только избранным жрицам ва'ро, а количество ежеприливо попадающих на рынок огневиц настолько мало, что не вызывает какой-либо существенной инфляции.

Огневиц нельзя подделать, подменить или украсть: каким-то образом чёртовы спящие личинки чувствуют нечистых на руку торговцев и взрываются прямо у них в кошеле! Несмотря на подобные свойства (а скорее даже благодаря им), огневицы уже много сотен приливов позволяют всем желающим заключать сделки и приумножать состояния.

Вторым универсальным предметом обмена служат шепчущие камни, они же шептуны: небольшие, длиной в палец, блестящие веретёнка, каждый из которых стоит не менее тысячи огневиц и имеет собственный уникальный «голос». Камни действительно шепчут, и любой желающий может легко в этом убедиться, хорошенько прислушавшись. Говорят, камни прокляты, и хранящие их долго неизбежно сходят с ума – заболевают счётной болезнью. Говорят также, что для производства шептунов используют человеческие души, а узнавшие секрет производства в деталях неизбежно погибают от синегнили всего за пару десятков вахт. Но разве всё это может помешать бизнесу?

Наконец в качестве третьего способа клиенты одного из банков Ольм Нде и Ва'ро-Рохе могут воспользоваться банковским чеком или переводом (например для того, чтобы произвести по-настоящему крупную сделку).

Ржится рождь,  
овес овсится,  
огневица  
огневится.

ПРЯКЛАДЫ-  
ВАСЬ УХО  
К КАМНЮ, А  
ОН ТЕБЕ "ТЫ  
ПОЕХАВШИЙ"

Я ВОООЕЩЕ  
СОМНЕВАЮСЬ,  
ЧТО ХОТЬ  
ЧТО-ТО МОЖЕТ  
ПОМЕШАТЬ  
БИЗНЕСУ.

Если вы действительно захотите включить в игру опасность использования шептунов и вам нужна какая-нибудь несложная механика, просто кидайте 4d6 каждый раз, когда ваш персонаж использует это платёжное средство. В случае выпадения четырёх единиц добавьте ему +1 недостаток – теперь его неудержимо тянет кататонически пересчитывать любые однотипные предметы в поле зрения. После повторения такого инцидента персонаж обзаведётся ещё одним недостатком – устрашающими слуховыми галлюцинациями. После третьего раза начнёт впадать в бешенство без успокаивающих прикосновений к вожделенным шепчущим камням. И, наконец, после четвёртого станет пожирать эти камни при любой возможности, что, конечно же, приведёт к медленной и мучительной смерти. Такие дела.

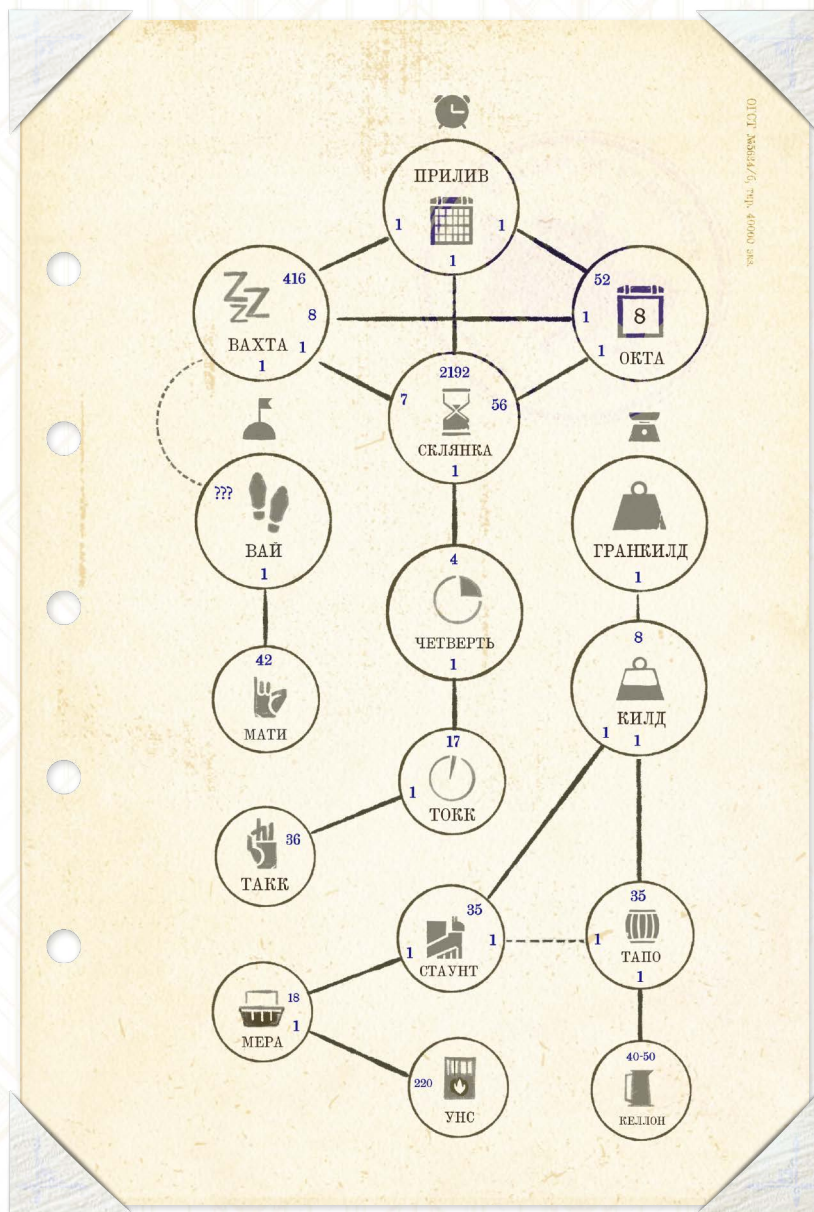
А Я ДУМАЛ У АНГЛИШ  
ВСЁ СЛОЖНО С СИ-  
СТЕМОЙ ИЗМЕРЕНИЙ.

## Единицы измерения

Обитатели Укрытого моря много торгуют друг с другом и давно выработали устоявшуюся систему измерений:

- ◆ Время, в том числе для путешествий, состоит из приливов, вахт и склянок. В один прилив вмещается 416 вахт или 52 окты, в одну окту – 8 вахт, а в одну вахту – время, которое ваш персонаж может воздерживаться от сна без последствий для здоровья – 7 склянок. Каждую из которых для удобства делят на четыре т.н. четверти.
- ◆ Более мелкие периоды времени также могут быть измерены токками и такками. Такк здесь – минимальная единица измерения, щелчок пальцами. А токк – серия из 36 таких щелчков, составляющая 1/17 четверти склянки.
- ◆ Дистанции измеряются вахтами пути, ваями и мати. Один вай примерно равен длине человеческого шага и, в свою очередь, состоит из 42 мати.
- ◆ Вес измеряется гранкилдами, килдами, стаунтами, мерами и унсами. Один стаунт это то, что человек может поднять и пронести примерно восемь шагов. Он вмещает 18 мер, а одна мера составляет приблизительно 220 унсов. Один килд составляет 1/8 гранкилда и состоит из 35 стаунтов.
- ◆ Наконец, объёмные вещи, например жидкости, меряют келлонами – количеством жидкости, которую средний человек может выпить за один присест, – и бочками-тапо, в каждую из которых вмещается от 40 до 50 келлонов.

Я НЕ ЗНАЮ,  
КТО ЭТО  
ПРИБАУМАЛ,  
НО Я ХОТЕЛ  
БЫ ПОСМО-  
ТРЕТЬ ЕМУ  
В ГЛАЗА.



## Ключевые повары

01. Морской провиант – 30 ог. за меру. Прессованная грибная труха, жир тепелли, пеплосоль и перетёртая жгутица – основа пищевого довольствия каждого моряка.
02. Каталитическое топливо – 72 ог. за стаунт. Компактный и до странности плотный химический реагент, нужный для работы тепловых двигателей народа мрамора.
03. Корпусная сталь – 80 ог. за меру. Для ремонта, и для перепродажи.
04. Свежие газеты – 10 ог. за меру. Чем дальше от станка, тем ценнее.
05. Ежевое пойло – 4 ог. за геллон. Довольно отвратный, но нажористый веселящий напиток, популярный в низовых кругах общества.
06. Массовая фармакология – 66 ог. за меру. Наиболее распространённые и повсеместные медицинские препараты.
07. Деликатное мыло – 178 ог. за меру. Повсеместно востребованное ольмское средство гигиены, которое обеспечивает мягкое очищение и уход за кожей, сохраняя её нежность.
08. Модные шляпы – 300 ог. за меру. Элегантные головные уборы, подчёркивающие стиль и индивидуальность владельца.
09. Машинные запчасти – 127 ог. за стаунт. Компоненты для ремонта и обслуживания тяжёлой, а также авто- и мототехники.
10. Джосковые свечи – 53 ог. за 80 шт./меру. Алхимически улучшенные бездымные источники света.

БЕАНЬЕ  
ЕЖИ.

## Услуги претпых лиц

01. Телеграмма, междугородная/международная, за символ – 2 ог.
02. Питание в портовой столовой, на офицера – от 10 ог. за вахту.
03. Питание в портовой столовой, на 5 матросов – от 5 ог. за вахту.
01. Услуги базальтовой лоцманки (см. стр. 79) – 75 ог./гекс.
02. Ремонт одного полома (см. стр. 92) судна – 300 ог.
03. Аренда портового пирса – от 10 ог. за вахту.

## Стоимость грузоперевозок

### БАЗОВЫЕ РАСЦЕНКИ

- ♦ Попутная не срочная доставка, за каждые 100 стаунтов или пассажира, за сектор – 11 ог.;
- ♦ доставка в оговоренные сроки, за каждые 100 стаунтов или пассажира, за один сектор – 55 ог.;
- ♦ скорая доставка в сжатые сроки, за каждые 100 стаунтов или пассажира, за один сектор – 380 ог.

### НАДБАВКИ ЗА РИСК

- ♦ небольшая вероятность столкнуться с осложнениями – +50%;
- ♦ значительные риски в течение всего срока перевозки – +100%;
- ♦ крайне высокая опасность для судна и экипажа – +300%.

## Разницы цен

- ♦ Купленные в любой из трёх столиц – Ольме, Салайфе и Н'Те Поа – промышленные (не пищевые) товары стоят в два раза дороже на островах, отдалённых от столиц более чем на четыре сектора.
- ♦ Верно и обратное – пищевые товары и промышленное сырьё в столицах также дороже, чем на периферии.

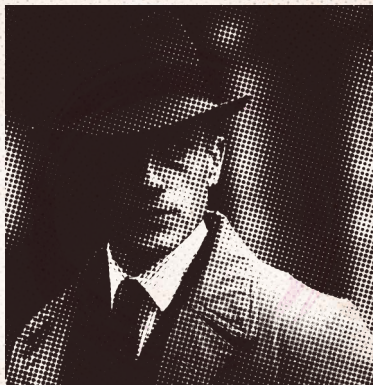
ТЕ САМЫЕ  
ЗООЖ РАДЦ  
КОТОРЫХ  
ЛЮБОЙ КАПИ-  
ТАЛ... КАПИТАН,  
ПОЙДЁТ НА  
ЧТО УГОДНО.

## Краткие мгновения покоя

Интербеллумом или «межвоенным периодом» в историографии нашего мира называют время между Первой и Второй Мировыми войнами как его видели обитатели Европы и США. В него входят и «ревущие двадцатые», и Великая депрессия, и «грязные тридцатые», и прочие «Великие Гэтсби» и «Три товарища» с «Индияной Джонсом» и «Джонни Д». Ну и да, специфика этого периода имеет самое непосредственное отношение к пространствам Веа Туароа времён Благословенного прилива.

Однако держать в голове исторические перипетии за 1918–39 гг. вовсе не обязательно. Ведь, чтобы обогатить вашу игровую кампанию, достаточно понимать общую специфику Интербеллума и то, как он транслируется в фантастическую реальность нашей книги.

Пройдёмся по ключевым точкам. Как и некогда в нашей реальности, эпоха Благословенного прилива подразумевает разительный контраст закадровой подготовки к военным действиям с показательно праздничной повседневностью, причём не только у элиты. Классовый разрыв на просторах Веа Туароа зачастую феноменален, однако стремление к эскапизму свойственно всем, поэтому всюду организуются огромное количество доступных



массовых мероприятий – выставок, юбилеев, регат, «Дней сыра» и подобных (см. «Путеводитель», стр. 167).

Мода, стиль, экономическое устройство, быт – всё это рифмуется с состоянием мира в период с 20-х до конца 30-х, с той лишь разницей, что в «Укрытом море» технический прогресс пошёл по иному (см. заметку про декопанк на стр. 28) пути – фантастически эффективно реализующему потенциал стораемого топлива.

Пышным цветом пылает политика – различные организации и личности пытаются сформулировать как обществу нужно жить дальше. Несмотря на то, что Веа Туароа (пока) не знает ни Маркса, ни Сорреля, вы более чем вправе вдохновляться политической жизнью того времени для описания событий на улицах Ольма, Н’те Поа и Салайфа.

И целый ряд указанных нами на страницах УкМ общественных акторов с лёгкостью придёт вам на помощь.

Всё это не просто возможно, это

необходимо использовать в вашей кампании. Ведь при известном вам разнообразии способов играть, попытки бороздить «Укрытое море» за границами нашего «квази-интербеллума» обернутся огромными потерями в достоверности, глубине и стиле. Конечно, только вы определяете, сколько тут будет нуарных тропов (см. стр. 76) и какая нация займёт основное экранное время. Но технологии, устройство общества, мода и происходящие события обязаны учитывать, что ваши герои ежевахтенно живут в мире, где вот-вот разразится бойня. В мире, который держит хорошую мину при плохом самочувствии. Который показывает гостям светлый лик неоновой красоти и замечает под половицу нищету, безработицу, ксенофобию, социальное расслоение, чудовищную эксплуатацию крупных социальных групп, всепроникающую коррупцию и высочайший уровень криминальной активности.



Однако мы не подразумеваем, что вы обязаны следовать каким-то жёстким правилам. Мир «Укрытого моря» пластичен и многообразен. Пофантазируйте о нём. Склонитесь над календарём Благословенного прилива и представьте, как образы Ремарка, Хемингуэя, Фицджеральда прорастают в его выдуманной реальности. Что окажется перед вашим внутренним оком? Суд над членами организации «Мщение»? Международный фестиваль морского чая? Момент похищения адмирала Секкета? Открытие линии по производству алгоритмических коробок передач? Первый успешный полёт реактивного аппарата компании «ДиТо»? Или что-то ещё?

Зажмурьтесь и представьте себе целое море возможностей. Где вы вправе, оставаясь в магическом круге игры, саботировать выборы местечковых мэров и переговоры торговых баронов. Находиться в иллюзии благостного мира или толкать его к неизбежной трагедии. Устраивать разборки в гетто. Картографировать малоизвестные территории. Соблазнять актрис, политиков, шпионов и мафиози. Писать в газеты и громить подпольные типографии. Проникаться чужими культурами и видеть в них отражения самых лучших, самых интересных частей ушедшей межвоенной эпохи. Ну или частей самых худших. На ваш выбор.

\*\*\*

*Hayastika*  
*Reika*



## Спорные случаи



В ОБЩЕМ,  
СЛОВЕСКА  
С КУБАМИ.

Наше УкМ нарочито спроектировано и выполнено так, чтобы уменьшать количество ненужных, проходных, мелких и малозначимых для истории вашего экипажа элементов механики. Именно поэтому, например, здесь нет оцифрованных «физических атрибутов» и «навыков», а описанная далее проверка удачи – бросок нескольких игровых костей – не служит непременно центральным инструментом взаимодействия ваших персонажей с миром. Более того, с точки зрения самих персонажей любая такая проверка однозначно опасна, а потому – нежелательна.

На просторах Веа Туароа к удаче стараются обращаться только тогда, когда речь идёт о жизни, смерти, одержимости победой и так далее. только в случаях по-настоящему крупных ставок и ситуаций со значимыми рисками – во время драматических коллизий, – а не «если игрок слишком долго разговаривает с кем-нибудь».

Более подробный разбор нашей позиции по данному вопросу вы можете найти далее, на **страницах для ведущей**, а пока вот вам несколько простых принципов:

- ♦ Чуть менее чем всегда, для вас куда выгоднее купить свой успех по правилам со стр. 41-42 чем прибегать к броску костей.
- ♦ Ещё до разрешения коллизии, продумайте и явно проговорите, что за большой куш – крупную сделку, целиком выигранную схватку, уход от преследования – вы хотите получить.
- ♦ Не забывайте, что проигрыш будет значим – вы легко можете приобрести увечье, крупный долг или нежелательную репутацию, что надолго осложнят жизнь ваших персонажей.
- ♦ Нелишне будет спросить у ведущей об этих возможных последствиях ещё до броска и уже, исходя из комплексного видения ситуации, решать хотите ли вы довериться шансу.
- ♦ В общем, не рискуйте без нужды, не доверяйте костям и картам, используйте свои метки удачи и жертвования Морю почаще.

Правила УкМ изначально предназначены для проведения долгих и неторопливых игровых кампаний. Конечно, в рамках этого «Быстрого старта», мы постарались хотя бы слегка адаптировать их для короткого и пробного одно-разового демо-заплыва из точки «Г» в точку «С». Однако вы легко можете заметить, что некоторые их части всё ещё с натяжкой умещаются в подобные жёстки рамки.

И мы, по зрелому размышлению, находим это неизбежными издержками – ведь создавать полностью альтернативную версию механик только для «Быстрого старта» было совсем уж не целесообразно.

ЕЩЁ ДО ТОГО КАК ВЫ, В СИТУАЦИИ С НЕ ОЧЕВИДНЫМ ИСХОДОМ (ДАЛЕЕ – **КОЛЛИЗИИ**), ВОЗЬМЁТЕСЬ ПОВЕРЯТЬ СВОЮ (НЕ)УДАЧУ ИГРАЛЬНЫМИ КУБИКАМИ (СМ. СТР. 43), ЗАДУМАЙТЕСЬ – ТАК ЛИ УЖ ВАМ ЭТО НУЖНО? ВЕДЬ КУДА БЕЗОПАСНЕЙ (И НАДЁЖНЕЙ) ВЫ МОЖЕТЕ ДОСТИЧЬ УСПЕХА... ПРОСТО КУПИВ ЕГО.

И, БОЛЕЕ ТОГО, В УМУ ВАШЕ НЕ ОТЪЕМЛЕМО ПРАВО ТАК СДЕЛАТЬ – ПРОИЗВЕСТИ **ВЫКУП УСПЕХА**, – ВСЕГО ЗА 4 ПРОСТЫХ ШАГА!

## ШАГ 1: ОФОРМИТЕ КОЛЛИЗИЮ (ОБСУДИТЕ ЭТО)

СФОРМУЛИРУЙТЕ ГРАНИЦЫ, МАСШТАБ, **СТАВКИ**, **РИСКИ** И ДРУГИЕ ПАРАМЕТРЫ ДРАМАТИЧЕСКОЙ КОЛЛИЗИИ, ТАК КАК ОПИСАНО НА СТР. 55-58.

## ШАГ 2: ОПРЕДЕЛИТЕ ЦЕНУ (ТУТ ВСЁ ПРОСТО)

БЕЗОГОВОРЧНАЯ ПОБЕДА ОБОЙДЁТСЯ ВАМ В ДВА УСЛОВНЫХ **ПУНКТА УСПЕХА**. ЧАСТИЧНАЯ – ВСЕГО В ОДИН. ЭТИ **ПУНКТЫ** ВЫ МОЖЕТЕ ВЫКУПИТЬ, ЖЕРТВУЯ ТЕМИ ИЛИ ИНЫМИ РЕСУРСАМИ ИЗ СПИСКА НИЖЕ. КАЖДОЕ **ОСЛОЖНЕНИЕ** (СМ. СТР. 45) ПОДНИМАЕТ ЦЕНУ ПОБЕДЫ НА ДВА **ПУНКТА**. КАЖДЫЕ ЧЕТЫРЕ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 44) СНИМАЮТ ОДНО ОСЛОЖНЕНИЕ. ВСЕ ВЫКУПЛЕННЫЕ СВЕРХ НЕОБХОДИМЫХ **ПУНКТЫ** СГОРАЮТ ПОСЛЕ КОЛЛИЗИИ,

## ШАГ 3: ВЫБЕРИТЕ ПЛАТУ (МОЖНО СОЧЕТАТЬ)

**ВРЕМЕНЕМ** – КАЖДАЯ ОКТА ПОДГОТОВКИ К РАЗРЕШЕНИЮ КОЛЛИЗИИ (В ТЕХ СИТУАЦИЯХ, КОГДА ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ТЯНУТЬ ВРЕМЯ) ДАСТ ВАМ ОДИН **ПУНКТ УСПЕХА**. НЕ ЗАБУДЬТЕ УЧЕСТЬ ТРАТЫ НА ПИТАНИЕ И ПОСТОЙ.

**ПОКОЕМ** – В ТАКОМ СЛУЧАЕ, КАЖДЫЙ **ПУНКТ УСПЕХА** ПРИБАВИТ 8 ЕДИНИЦ К СЧЁТЧИКУ **МОРСКОЙ СМУТЫ** (СМ. СТР. 82). НЕ ЗАБУДЬТЕ УЧЕСТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ И ТО, ЧТО ТАКУЮ СМУТУ НЕЛЬЗЯ БУДЕТ СБРОСИТЬ ДО ОКОНЧАНИЯ ВАШЕЙ ТЕКУЩЕЙ **КОЛЛИЗИИ**.

**ДЕНЬГАМИ ИЛИ ТОВАРАМИ** – ТУТ КАЖДЫЙ **ПУНКТ** ОБОЙДЁТСЯ ВАМ В 3000 ОГ. (ИЛИ В КАКИЕ-НИБУДЬ ТОВАРЫ ТОЙ ЖЕ СТОИМОСТИ), ПОМНОЖЕННЫХ НА НА СУММАРНОЕ КОЛИЧЕСТВО **ДОСТОИНСТВ** И **НЕДОСТАТКОВ** ПЕРСОНАЖА, СЛУЖАЩЕГО ВАШИМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ (ФОРМАЛЬНЫМ ИЛИ НЕФОРМАЛЬНЫМ ЛИДЕРОМ В ТЕКУЩЕЙ КОЛЛИЗИИ).

**ДАВНИМ ЗАЙМОМ** – ОПИШИТЕ ДОЛГ, КОТОРЫЙ ВАШ ЭКИПАЖ УЖЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ НЕ ВОЗВРАЩАЕТ. ПРИДУМАЙТЕ ТЕХ, КОМУ ВЫ ДОЛЖНЫ, ПОСЕЛИТЕ ИХ НА ОДНОМ ИЗ 30-ТИ ОПИСАННЫХ НАМИ ОСТРОВОВ СОЮЗА (СМ. «ПУТЕВОДИТЕЛЬ», СТР. 179-202), ДАЙТЕ ИМ ВЛАСТЬ – СИЛОВУЮ, ЗАКОНОДАТЕЛЬНУЮ ИЛИ ИНУЮ – И ЖЕЛАНИЕ ДОСТАТОЧНЫЕ, ЧТОБЫ ВЗЫСКАТЬ С ВАС ЭТОТ ДОЛГ (НО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЕНЬГАМИ) КОГДА ВЫ ПОСЕТИТЕ ОЗНАЧЕННЫЙ ОСТРОВ. ЗАПИШИТЕ ДЕТАЛИ ВАШИХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ С ЭТИМИ КРЕДИТОРАМИ В БОРТЖУРНАЛ. КАЖДЫЕ 5000 ОГ. ЗАЙМА, ПОМНОЖЕННЫХ НА СУММУ ДОСТОИНСТВ И НЕДОСТАТКОВ ВАШЕГО КАПИТАНА ПОЗВОЛЯТ ВАМ ВЫКУПИТЬ ПУНКТ УСПЕХА.

ДРАМАТИЧЕСКИЙ  
ТОРГ или  
К НЕПРЕ-  
МЕННОЙ  
ПОБЕДЕ



**НОВЫМ ЗЛОПЫХАТЕЛЕМ** – ПРИДУМАЙТЕ ЧЕЛОВЕКА, ОБЛАДАЮЩЕГО ДОСТАТОЧНЫМИ СВЯЗЯМИ, РЕСУРСАМИ ИЛИ НАВЫКАМИ, ЧТОБЫ ВАМ НАВРЕДИТЬ. ПРИДУМАЙТЕ СВОЙ ПОСТУПОК, ИЗ-ЗА КОТОРОГО ЭТОТ ЧЕЛОВЕК ЗАТАИЛ НА ВАШ ЭКИПАЖ ГЛУБОКУЮ, НЕВЫНОСИМО ЗУДАЮЩУЮ ОБИДУ. ЗАПИШИТЕ ДЕТАЛИ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ С ЭТИМ НОВЫМ НЕДРУГОМ В БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ. НАЗНАЧЬТЕ ДАТУ – ПРИМЕРНО ЧЕРЕЗ D6 ОКТ ЭТОТ ВАШ ЗЛОПЫХАТЕЛЬ, ТЕМ ИЛИ ИНЫМ СПОСОБОМ, ПОСТАРАЕТСЯ НАНЕСТИ ВАМ УЩЕРБ. А ПОТОМ БУДЕТ ПЫТАТЬСЯ ДЕЛАТЬ ЭТО СНОВА И СНОВА. ТАКОЕ РЕГУЛЯРНОЕ НЕУДОБСТВО ПРИНЕСЁТ ВАМ ТРИ **ПУНКТА УСПЕХА**

**СТАРЫМИ ДРУЗЬЯМИ** – ПРЕДЛОЖИТЕ ГРУППЕ ОДНОГО ИЗ ВАШИХ ЦЕННЫХ, ПРИОБРЕТЁННЫХ В ТЕЧЕНИЕ КАМПАНИИ, ДРУЗЕЙ И СОЮЗНИКОВ, КОТОРОГО ВЫ ЛИШИТЕСЬ, В ОБМЕН НА СРАЗУ ЧЕТЫРЕ **ПУНКТА УСПЕХА**. ЕСЛИ ГРУППА СОГЛАСНА С ДОСТАТОЧНОЙ ЦЕННОСТЬЮ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, ОПИШИТЕ СВОЙ ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ ПОСТУПОК, ВНЕЗАПНО ОБНАРУЖЕННЫЙ ВАШИМ (УЖЕ БЫВШИМ) ДРУГОМ, КОТОРЫЙ ПОСТАВИЛ ОДНОЗНАЧНЫЙ КРЕСТ НА НЕКОГДА ДОБРОМ ЗНАКОМСТВЕ.

#### **ШАГ 4а: ОПЛАТИТЕ И НАСЛАЖДАЙТЕСЬЕ**

ЧЕМ БЫ ВЫ НИ ПОЖЕРТВОВАЛИ, ПОБЕДА ЗА ВАМИ. И ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ДВИГАТЬСЯ ДАЛЬШЕ, К НОВЫМ СВЕРШЕНИЯМ.

#### **ШАГ 4б: ПОСТРАДАЙТЕ И КОМПЕНСИРУЙТЕ**

ЕСЛИ НИ ОДИН ИЗ ВИДОВ ОПЛАТЫ ВАС НЕ ПРЕЛЬЩАЕТ, А УЧАСТИЕ В КОЛЛИЗИИ ГРУППА ВИДИТ НЕИЗБЕЖНЫМ... НАПРИМЕР, ПОТОМУ, ЧТО КТО-ТО ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ ЭТОГО ХОЧЕТ. ИЛИ ПОТОМУ, ЧТО ТАК ДИКТУЕТ «БЕЗЖАЛОСТНАЯ ЛОГИКА ПОВЕСТВОВАНИЯ»<sup>®ТМ</sup>, ТО ВЫ МОЖЕТЕ ПРОСТО ПРИНЯТЬ **РИСКИ**. ДАТЬ ИМ РЕАЛИЗОВАТЬСЯ, СБЫТЬСЯ И НАНЕСТИ УЩЕРБ. А ЗАТЕМ, ВО ОБМЕН НА ~~ПОДОБНЫЙ МАЗОХИЗМ~~ ТАКОЕ ВОТ СМирЕНИЕ, ДАТЬ ВАМ, КАК ИГРОВОЙ ГРУППЕ, ПО ОДНОЙ МЕТКЕ УДАЧИ (СМ. СТр. 50) НА КАЖДОГО ПОСТРАДАВШЕГО ПРОТАГОНИСТА.

#### **ШАГ 4в: УПОРСТВУЙТЕ И РИСКУЙТЕ**

ЕСЛИ ПРЕДЫДУЩИЕ ДВА ВАРИАНТА ВАМ ПОЧЕМУ-ТО НЕ ПОДХОДЯТ, ПЕРЕЛИСТНИТЕ СТРАНИЦУ И ПЕРЕХОДИТЕ К ЗАИГРЫВАНИЯМ С ЧУДОВИЩНО НИЗКИМИ ШАНСАМИ ПОНРАВИТЬСЯ ТЁТКЕ ФОРТУНЕ.

## ПРИМЕР ТОРГА: ПРО КОРУПЦИЮ

Бравый экипаж судна «Бежетка» причаливает к порту острова Кррвин. Трюмы ломаются от засоленных скальных плипок, которые команда очень выгодно приобрела ранее у фермеров о. Похуту. Полный надежд на барыши капитан (он же медик) спешит к будке таможенного брокера с предложением обеспечить работяг Кррвина вкусной нямкой на много окт вперёд. Однако реальность рушит планы – в связи с тем, что экипаж устроил ранее на Похуту, теперь все пищевые предприятия этого, оставшегося далеко позади, острова находятся под санитарными санкциями. И, к несчастью для экипажа, на Кррвине об этом уже прекрасно известно. Что, определённо, означает конфликт желаний игроков со стихиями экономических и политических процессов местного рынка.

Капитан сообщает ведущей, что намерена бороться за Кррвинский рынок сбыта – всеми силами убеждать брокера. Кричать, трясти перед чинушей сертификатами... может быть, даже сорить огневицами. И всё для того, чтобы задекларировать дорогостоящий подсанкционный груз любым возможным способом. Ведущая говорит, что сводить здесь всю коллизию только к одному разговору с рядовым чиновником – мелкогато и определяет противостоящую экипажу сторону как «весь бюрократический аппарат порта, вплоть до Старшего Экспортно-Импортного Инспектора».

Группа согласовывает исходы, ставки и риски – в случае успеха протагонистов, плипки всё-же будут допущены к продаже, при провале этого не произойдёт и, к тому же, местные власти (на выбор игроков) или арестуют весь этот груз или запретят «Бежетке» посещение Кррвина на срок до одного прилива. Частичный успех позволит распространить плипок на локальном рынке, но спрос и продажная цена будут заведомо низкими, так как санитарная история с Похуту получит огласку в местных газетах.

Ведущая говорит, что обычно, в мелком бюрократическом противостоянии такого рода, для утверждения своей позиции игрокам понадобились бы два пункта успеха, но в данном случае, есть одно осложнение – у портовых служб имеется присланная по факсу копия запретительной резолюций Министерства, которую местные чиновники уже подписали и нарушать попросту боятся.

Посоветовавшись, команда нивелирует осложнение всеми тремя применимым здесь преимуществами – торговой хваткой капитана, устоявшейся порядочной репутацией экипажа и всячески помогающим капитану в переговорах завхозом. Затем команда выкупает один из оставшихся двух пунктов за 8 единиц смуты (так как матросы нервничают от регулярной ругани капитана с чиновниками в трюме), а второй за 6000 (1 дост. + 1 нед. капитана =  $2 \times 3000$ ), ушедших на ценные подарки и прочую организацию поддержки со стороны местного охочего до плипок населения.

Ведущая резюмирует: после нескольких склянок беготни и треволнений, чиновники признают резолюцию Министерства «вызывающей вопросы» и отправляют её обратно, а портовый брокер ставит на декларации с полновесными полутора тысячами стаунтов консервированных плипок печать: «Ввоз и продажа разрешены».

### ПРИМЕР ТОРГА: ПРО ЦИРКОВОЙ ВОДЕВИЛЬ

Команда «Бежетки» встречает в море беспомощно дрейфующий цирк, с капитально испорченной ходовой частью, только что потушенным пожаром и окончательно приунывшей труппой. Всё указывает на то, что цепочка неудач цирка неслучайна, и на борту есть какой-то тайный злодей.

Экипаж решает выручить циркачей – не только отбуксировать их до расположенного неподалёку о. Улфур (что совершенно несложно, хотя и уменьшит скорость «Бежетки» вдвое), но и починить двигатели цирка, а заодно разобраться кто ж это тут нагадил. Последнее – дополнительную цель – ведущая считает явным осложнением, так как заниматься двумя сложными делами одновременно не очень полезно для каждого из них. И это без учёта второго осложнения – искомый злодей, в отличие от протагонистов, хорошо знаком со всеми закоулками циркового судна и социума. Выслушав такие соображения, группа отказывается от починки двигателя и концентрируется только на поисках саботажника, параллельно катаясь на цирковых аттракционах, играя в морское кардо с фокусником и пытаясь устроить попойку с человеком-долмаром.

Ведущая предлагает риски – в случае безуспешности, саботажник так и не будет найден, а члены экипажа, совокупно, получают по  $d6$  ран, каждую из которых нужно будет или распределить среди протагонистов или обменять на смерть одного из циркачей. При частичном успехе, злодей будет найден и схвачен, а тех же ран будет  $d6/2$  (с округлением в меньшую сторону). Такие условия группу устраивают.

Своим представителем в коллизии группа назначает командного медика – так как он владеет навыками гипноза, симпатичный и не имеет недостатков социального плана. Игрок-за-медика, ухватив бразды правления говорит «а я никуда и не тороплюсь», покупает один пункт успеха за окту времени и, параллельно с занимающим два часа театрализованным охмурением примерно всех приглянувшихся участников труппы, выводит на чистую воду «заговор пяти клоунов», которые настолько эмоционально выгорели, что нашли утешение в агрессивной мизантропии и непрерывном прослушивании какофонического джеза, а также членстве в подпольной организации «КС/ВП».

Пойманные в клетку из под рака-старьёвщика клоуны вопят что-то про своего далёкого могущественного союзника по кличке «Бэгги», который всем ещё отомстит (Бэгги – это новый злопыхатель, которого игрок-за-медика придумал, чтобы выгадать плюс два пункта успеха). Труппа благодарит героев и пускает жидкие салюты. «Бежетка» с прицепом (наконец-то!) прибывает в Улфур. Директорка цирка, томно вздыхая, выписывает экипажу рекомендательное письмо для какого-то влиятельного властителя дум, и приключения продолжают.

### ПРИМЕР ТОРГА: ПРО КАМЕНИСТУЮ ДОРОГУ

Отчаянно пытаюсь уйти от неотступно висящей на хвосте ватаги пиратских «кусак» капитана Бллда (с которым у партийного инженера долгие и сложные отношения), экипаж решает провести «Бежетку» сквозь сектор карты занятый рифами. Ведущая извещает команду, что это очень смелый ход и он наверняка позволит избавиться от преследования. Но, что это же ход и почти самоубийственный – правила движения сквозь рифы подразумевают, что «Бежетка» получит существенное, вплоть до шести поломов (стр. 100), количество повреждений. И что это количество напрямую зависит от пунктов успеха, которые группа готова вложить в данную коллизию.

То-есть буквально от того сколько этих гипотетических повреждений группа заранее выкупит. Дополнительно осложнение здесь даёт то, что у «Бежетки» есть подходящий к ситуации недостаток – хлипкий корпус, увеличивающий диапазон предлагаемых к выкупу повреждений до семи. При этом, вся игровая группа понимает, что многострадальное судёнышко, вообще говоря, потонет уже на третьем.

Посоветовавшись, экипаж решает, что избавление механика от непрямого свидания с пиратским капитаном всё-же того стоит и начинает собирать выкуп: два пункта успеха за шестнадцать единиц смуты (плыть сквозь рифы это очень нервное занятие), три пункта за сброшенные за борт товары, общей стоимостью в 18000 огневиц и ещё два – за 20000 долга какой-то свежепридуманной и очень криминальной госпоже Хотаре, на последнем островке, который команда мельком посетила. После минутной скорби, капитан описывает, как существенно полегчавшая «Бежетка» в его умелых руках целую вахту ловко лавирует между торчащих из моря каменных клыков и обломков их предыдущих жертв, оставляя далеко позади безуспешно мечущиеся по волнам пиратские прожекторы.

### ПРИМЕР ТОРГА: ПРО ГНИЛОЙ РАСКЛАД

Весь экипаж, за исключением механика, стоит на коленях посреди освещённого факелами каменного пятючка. Вокруг расположилась свора разномастных головорезов, один другого поганее. Двое вожаков своры – громила с размалёванной рожей, Бэгги и пышноусый хлыщ с офицерской выправкой, Бллд – громко спорят, расхаживая туда-сюда и бросая злобные взгляды на стоящую неподалёку золочёную клетку, где восседает механик экипажа – Хэнки. Суть спора сводится к тому, что, либо надо пришить всех протагонистов прямо сейчас, либо что надо продать всех, кроме Хэнки, в рабство. А Хэнки в рабство не продавать, потому, что он симпатичный. На этом месте игроки решают, что обе перспективы им не по нраву и, тем самым, вступают в конфликт со своими пленителями. В случае успеха они хотят убраться куда подальше, угнав один из пиратских кораблей, и подпалив – «чтоб надолго лишить блдского Бллда ресурсов и закрыть уже эту арку» – все остальные.

Ведущая говорит, что это сложный многоэтапный план, а потом предлагает разбить его надвое – на часть с побегом и часть с саботажем.

Игроки, немного поспорив, соглашаются с разумностью такой декомпозиции. Посовещавшись, частичным успехом для первой коллизии группа назначает «сами, конечно, уйдём, но Хэнки оставим тут, это он во всём виноват», полным успехом – «захватили вражеский корабль и уплыли», а рисками – «тут нас всех и поубивают, конец истории». Для второй – коллизии с элементами штурма и саботажа – рисками становятся «поджечь пиратскую флотилию не вышло, её охранники нанесли нам всем суммарно 2d6 ран (распределим их по экипажу и пролам равномерно)», частичным успехом «поджечь пиратскую флотилию удалось, мы получили d6 ран», а полным успехом «суда горят, и всё вокруг горит, и пираты горят, и мы невредимы».

После этого группа приступает к оценке шансов. На первый взгляд, всё против героев: они далеко не профессионалы в деле саботажа и побегов от пиратов (+осложнение), не имеют какого-либо специального снаряжения и ресурсов (+осложнение), окружены и связаны (+осложнение), находятся в меньшинстве (+осложнение), на чужой и неизведанной территории (+осложнение), в рамках своей рабочей деятельности они – заурядности, в силу чего не привыкли действовать быстро и без подготовки (+осложнение). И значимого количества преимуществ, чтобы отменить хотя бы часть препон у экипажа нет. Таким образом, в каждой из двух коллизий для полного успеха игрокам нужно выкупить по 8 пунктов успеха – 2 базовых и 6 за осложнения. А общий бюджет операции составляет впечатляющие 16 пунктов.

Для начала, игроки оптимизируют затраты – решают, что успехов с оговорками вполне достаточно, Хэнки будет неплохо и тут, а на любом пиратском судне есть хотя бы с десяток пролов, по которым можно распределить раны. Это решение сокращает бюджет пунктов до 14-ти. Временем жертвовать тут нельзя, события развиваются стремительно. Товаров и денег нет, их ранее реквизировали пираты. Остаётся только влезать в долги и наживать неприятности. Капитан сочиняет сразу двух злопыхателей: торгового партнёра пиратов и наёмного убийцу, родственник которого сгорит вместе с одним из пиратских кораблей. Это даёт группе 6 пунктов. Затем завхоз вспоминает об одном своём старом любовнике и близком друге, который давно не возникал в рамках кампании и видимо уже не пригодится. Описав как любовник, с негодованием, обнаружил вовлечённость завхоза в наркотрафик, и разорвав эту связь, она получает ещё 4 пункта.

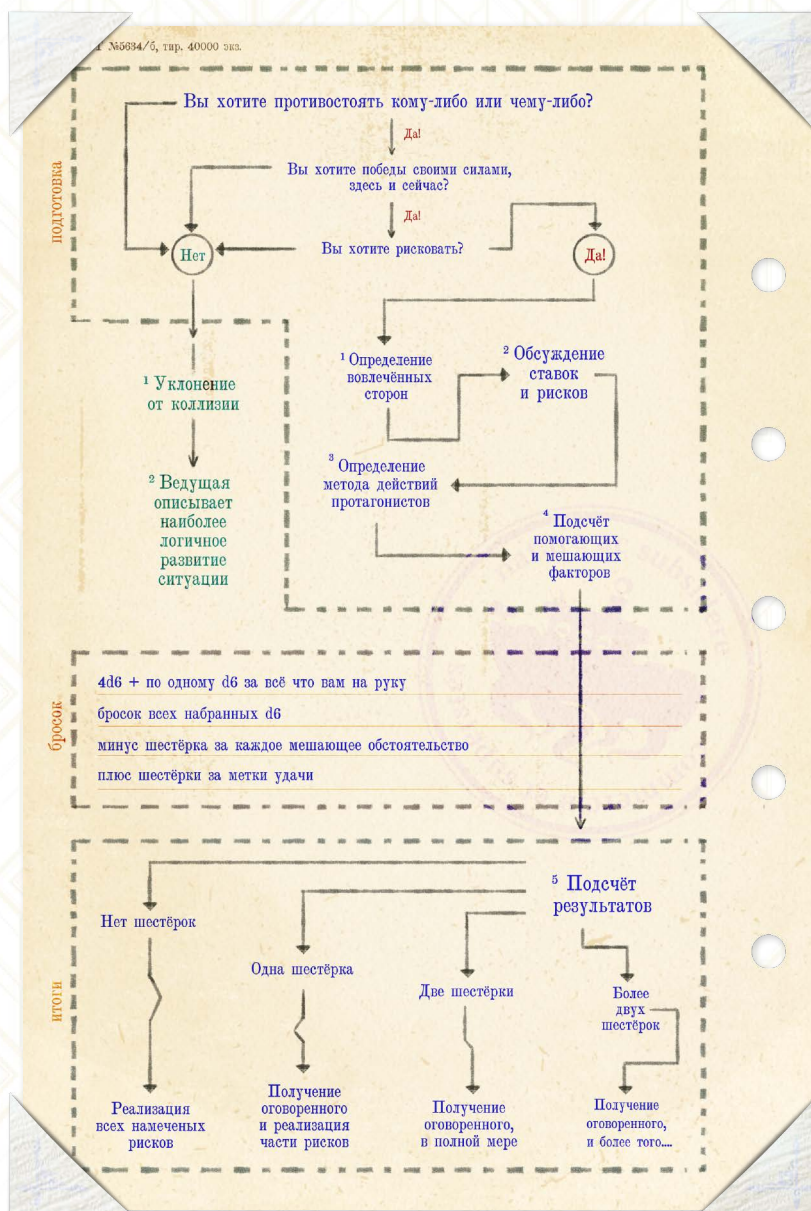
Ещё 3 группа добирает старым долгом. И ещё 1 берёт в обмен на смуту. На этом выкуп завершается и следующие полчаса игроки описывают свой отчаянный, на грани безумия, побег во всех его достойных лучших образчиках авантюрного жанра деталей.

### ПРИМЕР ТОРГА: ПРО АКЦИОНИСТОВ

Вся команда сидит и мирно кушает в одном из кафетериев выставочного центра, обсуждая детали только что проведённого выгодного дельца. Ничто не предвещает неприятностей. Однако внезапно в кафетерий врываются вооружённые оборванцы в одинаковых беретах, френчах и нарукавных повязках, объявляют всех присутствующих заложниками, происходящее – творческим актом, себя – апологетами новых идей. А потом начинают изымать ценности аудитории, хамить окружающим, переругиваться с толпящейся снаружи охраной ВЦ, стрелять в воздух и всячески наводить блудняк. Ведущая объявляет, что вот это – вынужденная коллизия (см. стр. 53), случившаяся по результатам применения техник, правил и структур «mid-school rene-sans urban-crawl» (что бы это ни значило). И что протагонисты теперь в неё вовлечены. И что предполагаемые ведущей риски – экипаж ограбят на все наличные деньги, обзовут капиталистическими слизнями, продержат в этом кафетерии продолжительное время, под пулями ольмской охраны посадят в грузовик и повезут в неизвестном направлении. И что, в случае героического сопротивления протагонистов будут стрельба, взрывы и спецэффекты, а в случае успеха – они сбегут не ограбленными и не похищенными.

По лицу ведущей видно, что ей очень хочется ярко и цветасто рассказать и показать именно этот конфликт в рамках именно этой сцены. Что, вкупе с её игровыми полномочиями, не позволяет остальной группе просто, как было уже не раз, заявить «вето». И группа соглашается с этой коллизией. А потом, посоветовавшись и подсчитав возможные потери, от лица капитана говорит «мы принимаем твои риски – мы похищены, оскорблены, ограблены на целые 2735 огневиц и один очень ценный билет в элитный эро-театр, давай наши метки удачи». На этом коллизия объявляется разрешённой, а ведущая продолжительно и в красках разворачивает полотнище своей любви к фильмам Ричарда Доннера и Шейна Блэка.

## Проверка (не)удачи



Итак, в случае той или иной коллизии – спорной ситуации вашего противостояния с людьми, стихией, обстоятельствами или самими собой; когда сроки поджимают, когда для достижения своей цели вы решаете упорствовать; когда однозначно решили пойти против обстоятельств; когда готовы, если надо, на жертвы; когда хотите по-настоящему рискнуть здесь и сейчас, ведущей придётся либо согласиться с вашими притязаниями и разрешить коллизию в вашу пользу, либо предложить вам сделать бросок 4d6 (далее – проверку удачи или просто проверку)

Для полноты  
только не  
хватает про-  
тивостояния  
с автором.  
Пойду  
напишу им.

Часть вышеописанных коллизий является типовыми и гарантированными при соблюдении соответствующих условий – например, коллизия между обитателями ржавых кладбищ и вашим экипажем, зачем-то посетившим их территорию, а часть возникает сама по себе, в процессе повествования.

“ЗАЯВКА/  
I HAVE A  
DREAM...”

- ◆ Добавьте к базовым 4d6 по одному дополнительному d6 за помогающие в текущей ситуации специальность и/или достоинство (см. стр. 89) вашего персонажа.
- ◆ Ещё один d6 за подходящее к ситуации достоинство судна.
- ◆ Ещё 4d6, если в рамках текущей коллизии вы двигаетесь к реализации своей мечты (см. «Справочник коммерсанта», стр. 61).
- ◆ Ещё несколько d6 – за то или иное значимое прошлое (там же, стр. 45+) или командную репутацию, когда это применимо.
- ◆ По одному d6 за каждую дополнительную вахту, потраченную на предварительные планирование, подготовку и эксперименты.
- ◆ Добавьте по одному d6 за каждого персонажа другого игрока, который согласился вам помочь и способен в рамках это сделать.
- ◆ И, конечно, по одному d6 за каждое очевидное всей группе полезное обстоятельство (праздничное настроение, шум, всеобщее подпитие, давнее знакомство и подобное).
- ◆ Если хотите, возьмите ещё по одному d6 в обмен на раны (см. стр. 51), по курсу 1 к 1.
- ◆ И, наконец, по одному d6 за каждые 180 пожертвованных «на удачу, за плечо да и в Море» огневиц.

Обливаясь  
слезами и  
соплями,  
выкидывать  
в море то,  
за чем в  
это море  
ходишь, это  
действитель-  
но больно.

Если среди выпавших при броске значений будет присутствовать хотя бы одна шестёрка, результат действия будет считаться успешным, хотя и с оговорками (осложняющими обстоятельствами на усмотрение ведущей). Если шестёрок будет две и более, то действие станет успешным безоговорочно.

Если шестёрок не окажется вовсе, то рискованная ситуация разрешится не в вашу пользу и её последствия падут на всех, кто вложился в бросок.

## ОСЛОЖНЕНИЯ, ШТРАФЫ И ВЫЧЕТЫ

Всей группой, уменьшите количество шестёрок в результатах броска на одну за:

- ◆ попытки выполнять сложную деятельность за пределами флотской специальности и предыдущей профессии персонажа;
- ◆ вопиющее отсутствие нужных снаряжения или ресурсов;
- ◆ каждый недостаток персонажа, влияющий на ситуацию;
- ◆ каждые аналогичным образом влияющие недостаток судна и особенность экипажа;
- ◆ каждую особенность противостоящей вам в коллизии стороны, которая однозначно работает против вас;
- ◆ каждого персонажа другого игрока, который может и деятельно пытается вам помешать;
- ◆ каждое значимое изменение первоначального плана или заявки, сделанное после броска;
- ◆ каждое ситуационное осложнение иного характера, если таковые присутствуют.

## ИЗМЕНЕНИЕ УСЛОВИЙ И ИСТОЩЕНИЕ УСПЕХА

Зачастую уже после броска и в процессе описания результатов проверки вы можете захотеть как-либо существенно изменить те или иные детали озвученной заявки. Это возможно, если в группе никто не против. Однако каждое такое отступление от первоначального плана на этапе его выполнения (фактически, с учётом того, что ставки и проверка уже сделаны – изменение задним числом) добавит осложняющее обстоятельство – лишит вас одной из шестёрок, увеличив риск провала и уменьшив степень успеха вплоть до полного его отсутствия, если таково ваше желание.

Циными слова-  
ми, вы будете  
страдать,  
расплачиваясь  
за неосто-  
рожное ре-  
шение. Живите  
с этим или  
пожалуйста  
в интернете.

Нарушение  
техники без-  
опасности и  
условий тру-  
дового до-  
говора. Это  
вам не шутки.

## Больше шансов на удачу

Как и во всех авантюрных играх, хорошая подготовка, помощь товарищей по команде, предусмотрительность, расчётливость, готовность к жертвам, верный подход и стиль действий, соответствующий способностям персонажа, сделают его игрока куда более успешным, чем одинокая и безрассудная попытка закидать проблему базовыми 4d6.

**Ещё больше шансов:** вы легко можете снизить сложность броска и рискованность игры в целом, если всей группой договоритесь о замене шестигранников d6 на четырёхгранные d4 кости с числом успеха 4, соответственно.

**Не полагаясь на удачу:** как легко заметить из приведённого выше списка, игрокам доступна возможность разрешения конфликтов вообще без бросков. Как минимум до тех пор, пока есть чем жертвовать – списывая метки удачи и пренебрегая рискованными победами «здесь и сейчас» в пользу более не прямых подходов и тонких влияний, персонажи могут и имеют неотъемлемое право вести осторожную и расчётливую игру, совершенно не полагаясь на непостоянную и своевольную фортуна. В конце концов, ваши персонажи – торговцы и обычно могут, немного подкопив, просто купить успех взяткой, преобладающей огневой мощью или чем-то подобным.

Это что же?  
Нужно поступать разумно и последовательно, следуя плану? Так же и молодым не помешать!

## Вынужденные коллизии

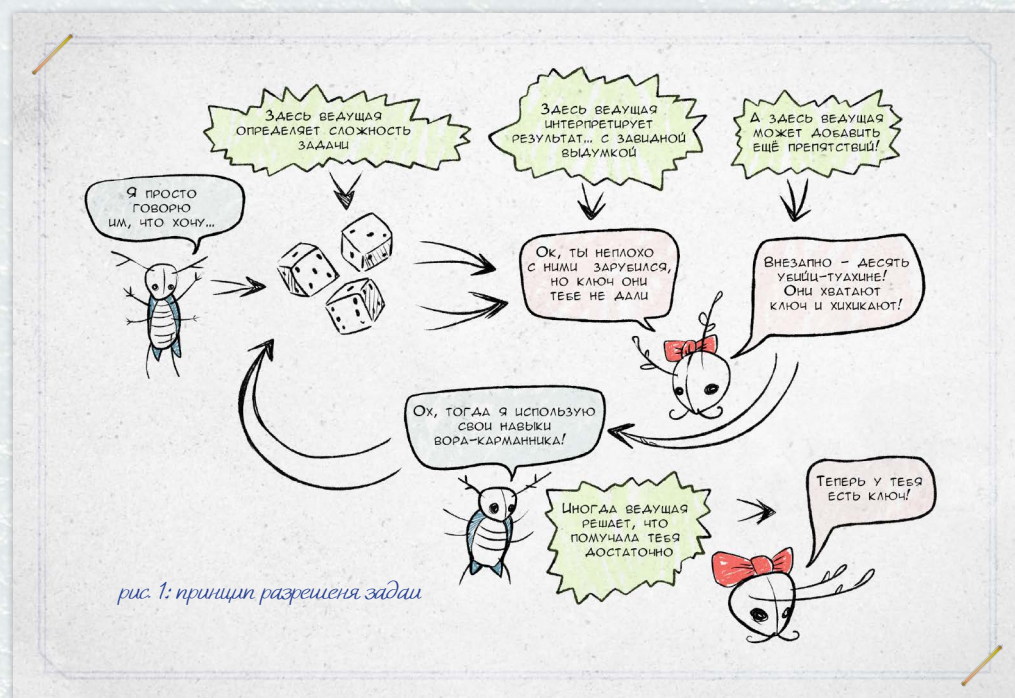
Иногда протагонисты могут оказаться в ситуациях, где сами правила игры или безжалостная логика повествования, а не потребность персонажей упорствовать в достижении результата, будут вынуждать вас к проверкам удачи. По большей части такие ситуации связаны с теми или иными этапами путешествия по тёмным и непредсказуемым просторам Веа Туароа (см. стр. 78 и «БС, ч.2», стр. 58). Несмотря на кажущуюся принудительность, такие авто-коллизии обычно являются следствием ваших решений, но уже на стратегическом уровне – путешествие в одиночку, а не в составе каравана, путешествие по неизведанным просторам за пределами охраняемых маячных трасс, ошибки навигации в силу нежелания пользоваться услугами Гильдии. Всё это избегается планированием и нежеланием принимать такие риски ради тех или иных душевных порывов, торговых выгод и проч.

Помимо того, вы всегда можете обойтись без проверки и попытки зароканить фортуна – просто согласитесь с предложенными ведущей или правилами последствиями (см. стр. 42), получите по +1 метке удачи для каждого пострадавшего, а затем двигайте историю дальше.

## Про задачи, конфликты и другие игры

Почти наверняка предлагаемый нами подход к разрешению спорных ситуаций для вас непривычен, так как, мягко говоря, он не особенно распространён в современных массовых НРИ. Ведь на рынке издавна правят бал классические механики, основанные на так называемом «принципе разрешения задач» – с большим количеством мелких проверок удачи по не менее мелким поводам – бросков, проистекающих из конкретных сиюминутных действий.

Однако по сути предлагаемый нами вариант «разрешения конфликтов» очень прост. И для лучшего его понимания вот вам короткий шуточный комикс (все совпадения с реальностью просим считать нарочитым гёгом и сатирическим высказыванием).



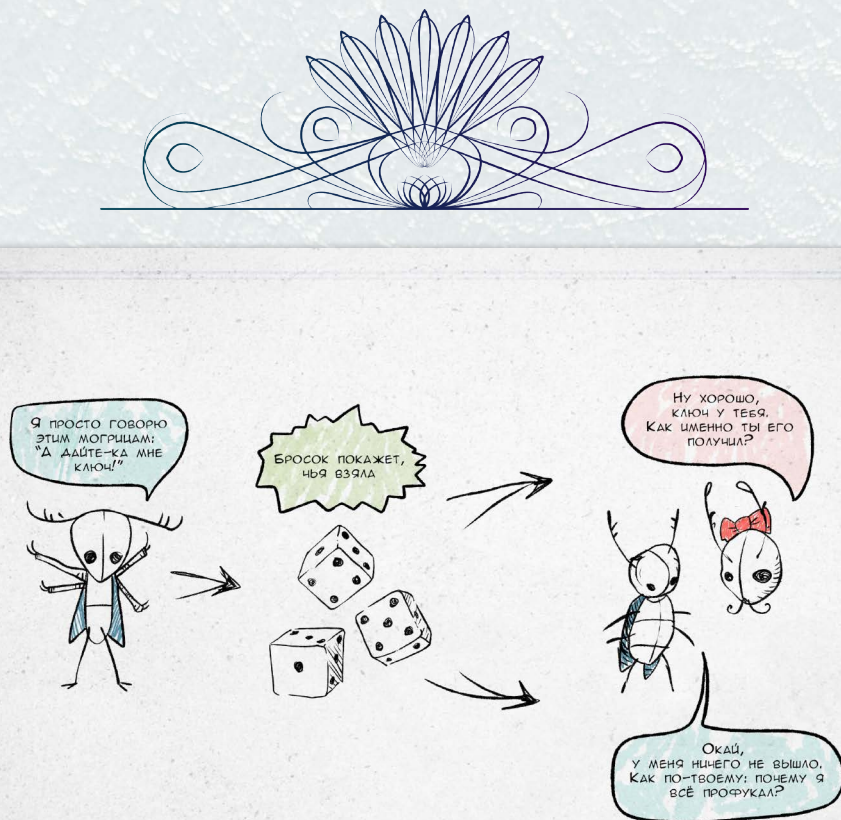


рис. 2: принцип разрешения конфликтов

## Внутригрупповые коллизии

Мы традиционно рекомендуем использовать постановочное, по соглашению сторон, договорное разрешение конфликтов и коллизий возникающих непосредственно между игроками. Ведь истоки подобных конфликтов обычно лежат за пределами магического круга игры и даже их «разрешение» внутриигровыми механическими средствами эмоциональный климат в группе не улучшит, оставив за собой хвост из обид, разочарований и неудовлетворённостей.

На основании подобной позиции мы и не предлагаем в рамках данного произведения никаких особых механических способов для ситуаций «игрок против игрока». Что, впрочем, не мешает вам использовать в подобных случаях хоть камень-ножницы-бумага-ящерица-Спок, хоть орлянку, хоть спарринг по манильским правилам.

Люблю, когда потные и волосатые игроки в масле, выясняют кто из них прав.

## Запас удачи

Каждый из ваших героев в начале игры имеет небольшой запас личного везения – одну метку удачи (за игровым столом вы можете изобразить её цветным камешком, раковиной, покерной фишкой или чем-то подобным).

Во время рискованных коллизий вы можете потратить эту метку, чтобы призвать на свою сторону какое-нибудь драматическое обстоятельство (густой туман, грохот канонады, попутное течение, духоту, нервную обстановку, сутолоку и т.п.), добавив его в канву общей истории. А затем прибавить к результату своего броска по одному гарантированному успеху за каждую потраченную метку. И конечно же вы можете списывать эти метки, чтобы не получать раны (см. далее).

Тут ведущая делится с нами правами на произвол.

Удача регулярно восполняется – в конце каждой восьмой вахты или в конце игровой встречи (смотря что происходит быстрее) ведущая даёт группе одну метку, а игроки решают, кому эта метка достанется. В этот же момент, ещё одну метку получает владелец персонажа-капитана (см. стр. 88). Максимальное количество хранимых игроком меток и частота их применения ничем не ограничены.

Игроки могут покупать метки удачи для своих персонажей за игровую валюту, по курсу 1 метка к 5 000 огневиц, помноженных на количество достоинств и недостатков соответствующего персонажа.

ЧТО МО-  
ЖЕТ БЫТЬ  
ПРЕКРАСНЕЕ,  
ГЕРОЙСКОГО  
ПОРЫВА –  
ЗАКРЫТЬСЯ  
МАТРОСОМ  
ОТ УРОНА.

## Здоровье

Каждый сыгравший против вас в коллизии (см. стр. 39-40) риск соответствующего типа – падение с высоты, удар по голове в подворотне, ожоги при пожаре и подобное – приводит к получению одной раны. Три накопленные раны означают смерть героя. И вы всегда можете пожертвовать меткой удачи или одним из ваших присутствующих в сцене матросов-пролов (стр. 23), чтобы избежать любой раны, вызванной внешними обстоятельствами.

Голодание, жажда и отказ от сна (которого вашим героям требуется немного, всего пара четвертей за вахту) также вредны для здоровья. Каждая вторая вахта без провианта и каждая третья без сна приведут к получению одной раны от истощения.

Здоровье персонажей восстанавливается само, при условии полного покоя, хорошего питания и трёх окт времени на каждую рану. Каждая потраченная судовым медиком (при его наличии) метка удачи в таких случаях, сокращает это время на окту, вплоть до минимума – восьми непрерывных вахт отдыха.

## Ясность ума

УкМ по умолчанию вовсе не игра в жанре ужасов, а экстремальные негативные переживания и ментальная деградация не входят в закладываемый нами игровой опыт. Мы не включили в эту книгу специфические процедуры накопления стресса и тревоги, а также их влияние на рассудок ваших персонажей. Единственным их аналогом здесь служит механика смуты (см. стр. 82). Но, конечно же, *это другое*.

Заметим, что при желании оставаясь в рамках общей процедуры разрешения коллизий, вы можете, в большей или меньшей степени, поставить на кон рассудок своего персонажа. Предположим, что в таких случаях рисками могут быть либо кратковременные психоз, странное поведение и недееспособность, либо серьёзное умственное расстройство — новый недостаток персонажа.

Без всякой иронии, осуждения и насмешки, абсолютно искренне, заметим, что так как мы не видим в акценте на драматургии ужаса большой ценности для жанра, канвы, лейтмотива, тем, идей, вопросов, дизайна, фокуса, игровой культуры и художественного контекста нашей игры, то, в общем-то, и не подготовили её для подобного использования. А самостоятельно процесс адаптации «под ужастик», вероятно, будет сопряжён для вас с заметным количеством усилий.

ЧТОБЬ ДОБ-  
РОВОЛЬНО  
ОТПРАВИТСЯ  
В ПЛАВАНЬЕ,  
УЖЕ НАДО  
БЫТЬ НЕМНОГО  
ОТЪЕХАВШИМ

## I. НЕМНОГО ЛИТЕРАТУРНОЙ ТЕОРИИ

Топливом почти любой увлекательной истории служат те или иные т.н. драматические конфликты – принципиальные несходства интересов, идей, контр-идей и подобного, дающие её компонентам (персонажам, стихиям, процессам) энергию для поступательного существования, а самой истории – множество коллизии, т.е. ситуаций проявления и практической реализации вышеупомянутых конфликтов.

Причём тут наша игра? При том, что даже являясь жанровым симулятором погружного типа (т.н. *immersve sim* – прим. ред.), она далеко не чужда драматургии там, где находит это уместным. И первейший элемент, которого касается данное правило, – описанный чуть выше основной бросок. Да-да, та самая проверка (не)удачи – испытание смехотворно малыми шансами, – через которое время от времени проходит почти каждый УкМ-игрок.

СОВЕРШЕННО  
СЕКРЕТНО

## II. КЛЮЧЕВЫЕ КОНФЛИКТЫ ЭТОГО ВСЕГО

"Окей, – скажешь ты. – Если конфликт – это противостояние идей, а сцена перестрелки аргументами во время таможенного досмотра это вообще не конфликт, а всего лишь производная коллизия, то что здесь сам конфликт? Каким идеям и контр-идеям полагается биться на просторах Укм, порождая множество обогащающих кампанию случаев?"

Всё просто. В основе нашего произведения (ну, в том его слое, где крутятся твои игроки) лежат сразу два таких неизбывных конфликта:

\* внутренний – когда малозначимые с точки зрения общества люди, осознав, что их предыдущая жизнь зашла куда-то не туда, снова и снова не сдаются на милость этой мысли, а пытаются начать всё заново. Пусть и потратив юность на что-то другое. Пусть и в зрелом возрасте. Пусть и с багажом ошибок, упущенных возможностей и долгов за спиной. Потому, что они достойны второго шанса, несмотря ни на что;

\* и внешний – идея, что достаточно упорный труд, находчивость и решимость этих маленьких людей вашего экипажа имеют некоторые шансы против огромного безразличного мира, живущего своей жизнью и проходящего через какие-то собственные интересные времена. Конкурирующая с идеей, что всё бессмысленно, а эти маленькие люди непременно будут обществом осаждены, подавлены, пережёваны, искалечены, утилизированы и выброшены на обочину жизни соответственно.

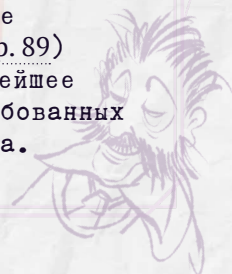
Конечно, по всей медиа-франшизе УкМ можно насчитать ещё ряд идейных, этических и эстетических противостояний – старое и новое, война и мир, порядок и хаос, человеческое и звериное, объединение и разлад, конструктивное и деструктивное. Но в рамках этой книжки, посвящённой т.н. Эпохе Благословенного прилива, мы решили сконцентрироваться на двух выше перечисленных.

### III. ВОЗВРАЩАЯСЬ К КОЛЛИЗИЯМ

Каждая толковая коллизия – фактическое воплощение выше-лежащего драматического конфликта – должна иметь:

- \* противостоящие стороны – более или менее воплощающие те самые конфликтующие идеи в количестве от двух и более;
- \* цели этих сторон – обязательно хотя бы у двух вовлечённых оппонентов, противостоящие и несовместимые друг с другом в чистом виде;
- \* характер коллизии – определяющий метод действий и средства, которыми эта коллизия будет разрешаться;
- \* ставки и риски – определяющие, что приобретут или потеряют стороны при выигрыше или проигрыше. Ставками и рисками могут быть деньги, товары, влияние, репутация, договорённости, ценная информация, повреждения судна, чьё-нибудь здоровье и подобное;
- \* масштаб и значимость – то, какое количество повествовательных изменений повлечёт за собой исход противостояния.

Сторонами-участницами коллизий могут быть не только персоналии. Противостоять вашим игрокам могут организации (в лице совершенно проходных сотрудников категории D), стихия (целью которой, как известно, всегда является сокрушение человеческой воли) и даже их собственные (привет, ZA/UM!) черты личности (см. стр.89) или их отсутствие – например, совершеннейшее отсутствие приличествующих манер, затребованных торговыми кругами какого-нибудь островка.



Определять исход коллизии можно по-разному, но в рамках УкМ обычно используются два варианта.

Один из них – постановочный, когда вся игровая группа (опционально – поторговавшись) просто выбирает один из вариантов и движется по истории далее. Зачастую такой ход принимают чисто рутинные случаи типа мелкого торга за пачку газет, проезда на метро, вакцинации команды, взятки очередному портовому вахтёру, вдумчивой калибровки орудия и подобного. Риски, ставки стороны в них, конечно, есть, но проходные и не сильно-то значимые для кампании.

Второй – авантурный, когда кто-либо, рядовой игрок или ведущая, считает, что интереснее будет рискнуть и положить на горсть d6.

На наш взгляд, в рамках предлагаемых нами жанра и механик наибольшим потенциалом в рамках УкМ обладают коллизии среднего масштаба, не слишком мелкие и не слишком крупные – одно судебное заседание, одна уличная драка, одна осада госбанка с целью получения крупной ссуды на развитие бизнеса, одна дуэль веры или один ожесточённый торг за возможность ещё два прилива спокойно выполнять муниципальный подряд. А также, конечно, один поиск-и-заключение наиболее выгодной сделки по продаже партии кустарной взрывчатки удобрений на новом для вас рынке или один эпизод обыска небольшой деревушки на предмет ~~чего-нибудь ценного и лежащего на виду раскрывающего тайну пропажи надойного слизня короны древней империи~~ ~~вашего предыдущего экипажа~~ местной барменши и т.д.

Также по нашему разумению большая часть подобных коллизии даже при использовании авантюрного подхода не заслуживает более одного броска со стороны игроков. Соответственно, если тебе, по опыту некоторых других игр, пришла в голову блистательная идея навязать кому-нибудь бросок для "увернись-ка от дубинки бандита", то... Море тебе судья.

Коллизии крупнее и/или опаснее вышеописанных – морской бой со множеством участников, в котором может сгинуть весь экипаж разом, развёртывание сети связей и контрактов на рынке торговли сладостями (по результатам которого можно вообще вылететь с рынка) и подобные можно и нужно сегментировать и разбивать на части. В том числе нужно и для того, чтобы дать игрокам шанс пойти на попятную, а не сразу на корм ракам с ногами в тазике сверхплотной карамели по результатам всего одного неудачного броска.

Таким образом всего одна проверка может покрыть сразу несколько действий рискнувшего довериться удаче персонажа. Однако у всех этих действий должны быть одна цель, одна ставка (краткое определение того, а чем тут, собственно, рискуют) и один квант (недлинный отрезок) повествования. Таким квантом может быть сцена, понимаемая здесь драматургически как отрезок истории, объединённый местом и временем. Или, например, это может быть один монолог, описывающий, как герой последовательно потратил последние две вахты на пьянку с целью засветиться во всех 146 местных кабаках.

Все действия, которые игрок в рамках коллизии намерен выполнить, должны быть перечислены заранее в одной заявке. Если ведущая готова подтвердить эту заявку, ей останется только оценить риски, с которыми столкнётся персонаж – скорректировать или предложить ставку, подсчитать количество вычетов за неблагоприятные обстоятельства и заранее объявить их количество, чтобы игрок имел возможность взвешенно их оценить.

При этом мы ни в коем случае не рекомендуем тебе отговаривать игроков от рискованного поведения. Ведь именно их инициативность, азарт и желание ввязаться в неприятности в УкМ двигают вперёд и формируют историю вашей игровой кампании.

СОВЕРШЕННО  
СЕКРЕТНО

## IV. ВЕЩАТЬ ИЛИ НЕ ВЕЩАТЬ

Укм поддерживает и монополию ведущей на описательные части игры, и широкую передачу игрокам повествовательных прав. Ты можешь как разрешить другим участникам группы самостоятельно описывать результаты коллизии (только при выигрыше или при любом из исходов), так и оставить это право за собой. На этот раз мы обойдёмся без каких-либо рекомендаций и мнений – что тут лучше, а что хуже, решать только тебе и твоей игровой группе.

## V. СОГЛАСОВАННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Укм благоволит тем, кто проявляет инициативность, находчивость и смекалку. Однако любая инициативность в нашем (таки социальном) хобби хороша только до тех пор, пока не идёт против воли игровой группы.

Ведущая, как символ этой коллективной воли, имеет полное право отказывать игрокам в согласовании неприемлемых (по соображениям логики, этики или эстетики) для кого-либо заявок. А несогласованные с группой проверки по определению никак не влияют на ход игры. Мы считаем, что в нашем хобби неприемлемо просто бросить кости и сказать "вот, у меня получилось \_развёрнутое описание какой-нибудь запредельной фиготы\_!" А также, что подготовка к определению исхода заявки всегда должна начинаться с её обсуждения.

Почему мы настроены так серьёзно? Потому что каждый бросок костей в Укм неизбежно и безжалостно формирует повествование за счёт последствий. Ради которых игроки и совершают проверки, работающие тут своеобразным двигателем сюжета.

## VI. БЕЗБЛАГОДАТНОСТЬ НАСИЛИЯ

Всеразличнейшие виды насилия и деструктивной агрессии в рамках магического круга игры плотно связаны как с нашим хобби, так и с тем, из чего оно проистекает. Существенная, если не подавляющая, часть настольных ролевых игр содержит чрезвычайно объёмные многостраничные разделы, посвящённые упорядочиванию и созданию приятственного облика – художественно увлекательной и по-спортивному азартной реализации – для боевых действий, драк, нанесения ущерба и подобного.

УкМ принципиально обособляется от этой традиции. Признавая объективную жанровую необходимость дать хоть какие-то средства для насильственного разрешения игровых ситуаций, авторы этой книги по большей части отказываются выделять и подсвечивать такие методы механически. Базовая процедура проверки удачи одинаково эффективно покрывает как насильственные, так и не насильственные методы действий. И даже там, где у нас подразумеваются особые, связанные с намеренными разрушением, огнём, кровью и смертью ситуации – в случае морского боя – игровой процесс максимально лишён как спортивности, так и особой эстетики.

Возмутительно! Ведь какое морское приключение без портовой Араки? Какие переговоры без ураганной пальбы? И какая пицца без ананасов?

## VII. МЕЛКИЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Мы знаем, что у многих ведущих могут быть сложности, когда надо быстро придумать и предложить группе пучок осложнений после частичного успеха. С полными провалами обычно проблем нет – вы заранее обсудили риск и теперь можно просто его применить. Но частичные успехи – дело другое, ведь в их случае игроками полагается и искомая выгода, и какие-то мелкие неприятности.

В качестве подспорья при выдумывании таких неприятностей мы предлагаем тебе несколько типовых вариантов, приведённых ниже. Ты можешь использовать их как подсказки, оракулы или непреложное правило – в зависимости от собственных предпочтений.

## 2D6 ОСЛОЖНЕНИЙ ПРИ ЧАСТИЧНОМ УСПЕХЕ

- \* 2. Нарастить смуту;
- \* 3. Испортить мелочёвку;
- \* 4. Поставь под угрозу ценности;
- \* 5. Мрачно предзнаменуй.
- \* 6. Сообщи тревожные новости;
- \* 7. Известить о скором ухудшении;
- \* 8. Столкни с ошибками прошлого;
- \* 9. Втайне, добавь ложку дёгтя;
- \* 10. Навяжи сжатые сроки;
- \* 11. Навяжи ответственность;
- \* 12. Затаи обиду.

НО ТОЛЬКО НЕ  
ТРАДИЦИОННЫЕ!

НАЧНИ ФРАЗУ С  
"ГОСПОДА! У МЕНЯ  
ХОРОШИЕ НОВОСТИ!"

## VIII. ПРАКТИЧЕСКИЕ ПРИМЕРЫ

**2. Нарастить смуту** (стр. 82) – не стесняйся по любому достойному этому поводу раздавать игрокам спровоцированную их собственными действиями смуту.

"Все попытки успокоить пострадавшего матроса были успешны только отчасти. А его леденящие душу вопли затянулись на целую четверть склянки. Команда нервничает. Добавьте 46 единиц смуты."

**3. Испорти мелочёвку** – игроки дорожат имуществом, даже если это "всею одна красная скрепка". Где-то она точно бы понадобилась, но мы этого уже не узнаем.

"Конечно, доктору Кэддоку удалось вскарабкаться на скалу, оставив ползучее непотребство далеко внизу, но его нежно любимый и очень дорогой пиджак зацепился за острый выступ, с треском порвавшись точно посередине"

**4. Поставь под угрозу ценности** – как материальные, так и не очень. Товары, личные вещи, принципы, контракты и обещания – всё может пригодиться для увеличения чувства ответственности за провал.

"Пока экипаж отбивался от беснующихся тепелли, влага продолжала затапливать трюм и пропитывать мешки пепельной соли. С минуты на минуту этот ценнейший груз рискует окончательно потерять товарный вид"

**5. Мрачно предзнаменуй** – пусть их конечности холодеют, лампы мигают, воздух кажется затхлым, голова кружится, старые раны ноют, листовки на стенах шепчут гадости, дурные приметы всплывают в памяти, а в печёнках появляется неуютное ощущение – это всегда хорошо работает на стиль и дух кампании.

"В момент, когда Кнкрртон совершает свой манёвр среди рифов, корабельная иллюминация мигает и экипаж ненадолго погружается во тьму. Возможно, проводка неисправна и контакты фонаря окислились, а может быть ваш экипаж совершенно зря обидел того бездомного. Кто знает?.."

**6. Сообща тревожные новости** – информацию о чём-то, что рано или поздно повлияет на экипаж. Или не повлияет, если игроки отреагируют вовремя и перестанут игнорировать ружьё на стене.

"Вечерние газеты сообщают, что банда Горги Одноглазого обнесла местное отделение ОлѣмБанка и скрылась от полиции. Теперь эти головорезы попытаются покинуть остров на каком-нибудь попутном судне. Та партия взрывчатки, которую вы продали, может быть с этим как-то связана."

**7. Известа о скором ухудшении** – замешай в историю обстоятельства, о которых игроки могли даже не подозревать в пылу погони за выигрышем.

"Пока вы допрашиваете офицеров, неуправляемый миноносец на полном ходу врзается в плавучую крепость, осыпая всех градом обломков. Вероятно, он получил пробоину и наверняка скоро затонет."

**8. Столкни с ошибками прошлого** – их прежние деяния наверняка могут и должны становиться поводом для драмы.

"Вам удалось починить и вновь зажечь корабельный проектор. Но в его свете ваш хог замечают с проходящего мимо пиратского фрегата. Да-да, того самого, что вы оставили в дураках на обмене топливом чуть ранее. Что будете делать, пока пираты меняют курс?"

**9. Втайне, добавь ложку дѣгтя** – запланируй, как пока неизвестные игрокам недостатки купленного товара, найденного поставщика или произведѣнной сделки скоро или не очень выкажут себя.

"Закупленные удобрения прекрасно ложатся в ваш трюм, а инсайдерская информация о срочной нужде на сельхозрынках Вакапо определѣнно внушает надежды на немалые барыши. (записывает в блокнот "личинки кожееда из удобрений скоро расползутся по всему кораблю.. и позднее понадобится санобработка трюма") Так что в ближайшие несколько вахт вам точно будет чем заняться!"

**10. Навяжи сжатые сроки** – дефицит времени существенно увеличивает эмоциональную вовлечённость и подталкивает игроков проявлять чудеса смекалки.

"Ваш очаровательный партнёр по сделке определённо доволен результатом и в благодарность прислал письмо о том, что Агентство уже начало копать это дело. И, если ничего не предпринять, всего десяток склянок остался до момента, когда за ваши головы будет назначена награда."

**11. Навяжи ответственность** – доп. соглашения и контрактные обязательства, ограничения по дальнейшей деятельности, сопутствующие пассажиры, круговая порука и подобные нежелательные обязательства украсят любой "успех с оговорками" и надолго запомнятся игрокам.

"Ах да! Этот пищащий и гадящий комок щетины прилагается к шкатулке. Его нельзя кормить чаще, чем раз в три склянки, и необходимо доставить по тому же адресу, что и всё остальное. Правда же, он – милашка?"

**12. Затаи обиду** – от лица своих персонажей, так или иначе проигравших в коллизии, впиши преуспевших персонажей игроков в книжечку обид. Возмездие может произойти не сразу, а через долгое-долгое время. Но оно непременно свершится. Потом. В самый неподходящий момент.

"Проигравшая покупательница, не обращая внимание на злые поздравления аукционного чиновника, выходит из помещения, бросив вам напоследок: "До свидания, мои дорогие! Наслаждайтесь покупкой!" Телохранитель уходит вместе с ней, напоследок окинув вас тяжёлым, не сулящим ничего хорошего взглядом."

Очень  
важное  
уточнение  
сразу после  
дефиса.



## IX. НЕМНОГО МАТЕМАТИКИ

На первый взгляд шансы игроков при проверке удачи выглядят неплохо: примерно 1 к 2 на хотя бы одну шестёрку (частичный успех) для неумёхи и 2 к 3 для профильного персонажа. Но если целиться в полновесные, без оговорок, успехи (от 2 шестёрок и выше), то картина внезапно и резко меняется:

\* при броске без модификаторов на 4d6 такой успех встречается только в 14% случаев;

\* при броске 8d6 – прибавляем помогающие специальность, личное достоинство, достоинство судна, профильную репутацию экипажа – шансы выпадения двух шестёрок составят уже 39%;

\* вероятность трёх и более шестёрок на 4d6 будет совсем небольшой – около 2%, на 8 – 13%.

Такие перспективы традиционно в некоторых других играх считаются приемлемыми только для т.н. "выдающегося успеха". Однако в УкМ две и более шестёрки означают всего лишь отсутствие изъянов – результат, оправдывающий умеренно оптимистичные ожидания. А любое мешающее обстоятельство, включая изменение заявки и отступление от плана после броска, разъедает полновесность результата, приводя сначала к появлению недостатков и оговорок, а затем и вовсе к провалу.

Таким образом даже при максимально профильной для персонажа задаче шансы на что-то кроме минимального успеха у доверившегося непостоянной морской удаче одинокого волчары плавают где-то в области 40%. Более того, и на 10 костях они поднимутся только до 51% – чуть больше, чем при броске монеты.

ВЕРО-  
ЯТНОСТЬ  
КРАЙНЕ  
МАЛА.

## Х.УДАЧА НЕ РАВНА УСПЕШНОСТИ

Как легко можно заметить из приведённых выше расчётов, более или менее опытные мореплаватели вряд ли будут вовсе стремиться к проверкам своей удачи. Ведь удача непостоянна, и серьёзный человек не станет её тревожить без особой на то нужды.

Не отказывая своим игрокам в альтернативных способах разрешения коллизии – взять больше времени, поменять подход, найти компромат, предложить подарок, согласиться на услугу, потратить больше денег на старте, чтобы отбить их потом. Эти чисто повествовательные, не механические способы преуспеть на наш взгляд ничем не хуже попыток всё-всё закидывать костями.

На этом месте ты можешь сделать замечание, что если ничего не кидать снова и снова, то игра превратится в "словеску", где всё станет предсказуемо и будет решаться только тем, во что игроки верят или нет.

В ответ мы склонны заметить, что не видим ничего плохого ни в "free form roleplaying", ни в согласии игроков относительно течения истории. А если тебе не хватает случайностей (например, тех, что непременно происходят во время морских переходов и посещения портов, см. "Методический рекомендатор" стр. 48+ и 121+), ты всегда можешь бросить монетку для определения мотивации собственных персонажей, воспользоваться нашими конструкторами (там же, стр. 239+ и 276+) или вытащить карточку одной из колод игровых объектов. И всё это не принуждая игроков вверять свои ценные активы – персонажей и пожитки – в лапы чудовищного фатума.

Т.е. они  
склонны  
заметить.  
"Да! А  
что?"

### РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ОШИБКИ И ЗАБЛУЖДЕНИЯ

- \* считать, что проверка удачи – это что-то не опасное;
- \* кидать кубики бездумно и машинально на любой чих, безделицу и мелочь;
- \* браться за кубики до обсуждения ставок, рисков, сторон, влияющих обстоятельств, альтернативных, менее рискованных возможностей;
- \* считать, что проверка удачи даёт или, тем более,
- \* обязана давать кому-либо надёжные шансы на успех;
- \* считать, что частичный успех, успех с оговорками – это что-то плохое;
- \* сводить разрешение любой коллизии именно к проверке удачи, а не, например, к компромиссному удовлетворению интересов, встречным предложениям, чуть большим стартовым затратам и взаимным одолжениям.

### ПРИМЕР КОЛЛИЗИИ: ПРО ХВОСТ И НЕПОСТОЯНСТВО

Один из игроков хочет, чтобы его протагонист проследил за перехватившим контракт конкурентом до порта. С противостоящими сторонами и интересами тут всё ясно: конкурент – опытный контрабандист – отходил не один прилив, так что наверняка будет поглядывать по сторонам на предмет хвоста.

Обсудив с ведущей условия и ставки в конфликте (преуспеешь – слежка удалась, узнаешь, куда он ходил и что там делал, провалишься – отследить не получилось), игрок делает проверку удачи и получает сразу две шестёрки – безоговорочный успех, «да, удалось». Окрылённый произошедшим, он прерывает описание ведущей, рассказывающей про длительную и увлекательную охоту, предложением «а давайте я у него ещё и бумажник сопру». Ведущая и другие игроки не против, поэтому от результата проверки отнимается шестёрка, а степень успеха снижается до «удалось, но...»

Конечно, теперь игрок и его персонаж не узнают подробностей о паре интересных встреч на маршруте отслеживаемого и о том, что конкурент ещё припомнит лицо подозрительного типа, которого неоднократно видел в толпе. Зато у них будет чужой бумажник с какими-нибудь интересными вещичками

### ПРИМЕР КОЛЛИЗИИ: ПРО ВЫХОД НА НОВЫЕ РЫНКИ

После продолжительного плаванья экипаж прибывает в новый для себя порт, совершенно не имея представления, что делать дальше, но располагая крупной партией привезённого издалека элитного санфаянса. На коллективном собрании санфаянс решают максимально выгодно продать, а деньги вложить в развитие бизнеса. Но рынок незнаком с героями и это взаимно – герои попросту не знают, куда идти, почём продавать и как остаться в выигрыше. Но они знают точно, что любой их покупатель желает навариться, а значит – купить подешевле, продать подороже. С этой точки зрения рынок явно не на стороне игроков, а значит речь идёт об очередной коллизии.

КЛАССИЧЕСКИЕ  
ОТНОШЕНИЯ  
ПРОДАВЕЦ-  
ПОКУПАТЕЛЬ.

ЕЩЁ НИКОГДА  
ТОРГОВЛЯ  
УНИТАЗАМИ НЕ  
БЫЛА ТАКОЙ  
НАПРЯЖЕННОЙ  
И ЗАХВАТЫ-  
ВАЮЩЕЙ.

Позитивной ставкой группа выбирает +100% выручки (здесь группа несколько импровизирует) за каждую шестёрку в результатах броска. А негативной становится убедительная просьба к продаже товара сильно ниже закупочной стоимости, подкреплённая весомыми как рыночными, так и не очень аргументами и соответствующая репутация терпил.

Экипаж выбирает текущую капитанку на роль ответственного за бросок лица и начинает подсчитывать влияющие факторы. На руку группе играет приближающийся прилив и посвящённый этому событию фестиваль – праздничный настрой стимулирует спрос на самые разные подарки. На руку также оказывается достоинство «торговая хватка» капитанки и рваческая репутация экипажа. Активная помощь и консультации ещё двух офицеров тут тоже определённо пригодятся. А осложнением станет в принципе новый и незнакомый рынок с его незнакомыми традициями.

Желая упрочить свои шансы, игроки интересуются у ведущей, нет ли у неё каких-то ещё предложений и возможностей. А ведущая, подумав, решает выдать им непростой выбор – группа может провести длительное, на несколько вахт, предварительное исследование, и это даст ещё 2d6 за «понимание местных традиций» и «знакомства среди местных» соответственно. Да, в таком случае сгорит один из ранее взятых экипажем контрактов. Но, возможно, оно того стоит. Капитанка принимает это предложение и переходит далее. На этом месте она решает максимизировать возможные прибыли и идёт ва-банк: добавляет свою метку удачи (чтобы компенсировать осложнение «малоизвестный рынок») и 2d6 за две раны (обыгрываемые как глубокая интоксикация после большого количества полевых исследований и бесед). Наконец, она тратит последние в судовой казне 360 огневиц на ещё 2d6 и получает запас для броска в размере 14d6. Результат проверки содержит сразу пять ничем не омрачённых шестёрок, что позволяет не только продать груз перекупам в четыре раза дороже закупочной стоимости, но и (потратив одну из полученных шестёрок на дополнение заявки) занять постоянного покупателя для подобного рода эксклюзивов. Приближающийся праздник нашей капитанке придётся провести в токсикологическом отделении местной клиники (а её игроку – в роли одного из персонажей-ассистентов). В её отсутствие с экипажем произойдёт ещё немало всего интересного. Но это уже совсем другая история.

ЧЕРЕНКОМ  
ОТ ЛОПАТЫ И  
ПАТРИОТИЧЕ-  
СКИМ СЛОВОМ  
МОЖНО ДО-  
БИТЬСЯ КУДА  
БОЛЬШЕГО,  
ЧЕМ ОДНИМ  
ПАТРИОТИЧЕ-  
СКИМ СЛОВОМ.

## ПРИМЕР КОЛЛИЗИИ: ПРО НИЗОВУЮ ПОЛИТИКУ

Товарищи из Союза ветеранов Войны душевно пригласили бывшего сослуживца – одного из протагонистов и капитана полупиратского судна «Мирный» – на акцию прямого действия: с патриотическим словом и распиленными черенками от лопат пройти по лицам и спинам демонстрации локальных отщепенцев-сепаратистов, ратующих за чуть большую самостоятельность и суверенность Базальтовых территорий от Ольмского Совета.

Упомянутый протагонист и его игрок не только соглашаются присоединиться к мероприятию, но даже и рады возглавить одно из ударных звеньев Союза, чтобы показать всем выучку и сплочённость бывалых служак, а также своим вмешательством точно привести эту сторону коллизии к победе. Второй игрок пока колеблется – ему хочется подстраховать капитана, но и посылать в замес своего персонажа, культурного ворюгу с понятиями, ему боязно.

Противостоящими сторонами здесь являются две политические партии, управляющие всем процессом из-за спин активистов. Прямым воплощением воли одной из этих партий временно решает побыть игрок-ветеран. Его интерес здесь – поддержать близкую социальную группу и получить право на ответный безвозмездный запрос силовой и политической поддержки в дальнейшем (а также показать всем, что с ним стоит считаться). Ставка – личная безопасность, выраженная как в количестве ран, так и в отсутствии нежелательной политической известности (прямо на акции городская охрана винтить фронтовиков не будет, тут уже всё схвачено).

Наступает вахта «В», склянка «С» и четверть «Ч», союзные клинья подстерегают колонну митингующих в переулках, нарастает шум толпы, а протагонист-ветеран вместе с ведущей подсчитывают применимые к броску факторы – ему способствуют профильное прошлое, непосредственная поддержка товарищей и... всё. На моменте «помогает ли тебе кто-то из группы?» второй игрок всё же решает не вписываться – занимает позицию наблюдателя на одной из ближайших крыш.

ПЕРЕД ВАМИ  
КРАТКОЕ ОПИ-  
САНИЕ ТЕРМИНА  
"ПАССИОНАРИЙ".

ПОТОМУ, ЧТО  
АКТИВИСТ  
ХУЖЕ КРЫСЫ.

ВСЕ СО-  
ВПАДЕНИЯ С  
РЕАЛЬНОСТЬЮ  
СЛУЧАЙНЫ.

Далее следует бросок всех набранных d6. Результат неплох – шестёрка, сулящая пусть и трудный успех для акции. Но так как (осложняющее обстоятельство!) со стороны оппонентов присутствовало немало спаек тренированных бойцов из «Национал-базальтовой партии», ведущая эту одинокую шестёрку убирает. И только последующая трата пункта удачи позволяет игроку вывести ситуацию из крутого пике хотя бы на прежний уровень. Он описывает, как в результате полной героических моментов яростной схватке улица остаётся за фронтовиками. Его герой приобретает существенное уважение и вес «среди своих, в союзном движе» и это сулит немалые перспективы. Но цена победы высока – многие бойцы отправляются по госпиталям, некоторым из них приходится залечь на дно, а выразительное фото нашего «пока что неизвестного патриота» расходится по главным страницам всех местных консервативных газет.

### ПРИМЕР КОЛЛИЗИИ: ПРО ИЗБЕГАНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ

Из чистого, непрактичного и не подкреплённого материальными выгодами любопытства два игрока решают обследовать отдалённую деревеньку, с которой, по их ощущениям, что-то нечисто. В процессе они неясным для себя образом провоцируют маниакальный психоз у всех местных жителей разом. Дичайше подвывая, те бросаются в погоню, но незадачливым провокаторам удаётся обмануть преследователей. Толпа устремляется вниз, к морю и месту стоянки судна экипажа, оставив провокаторов за спиной.

Увидев приближающуюся толпу, два оставшихся на судне игрока – завхоз и механика – занимают круговую оборону, желая дожидаться возвращения товарищей, которые как раз делают какие-то сомнительные знаки со склона из-за спин толпы.

В целом обе пары игроков предпочли бы поскорее убраться из этого стрёмного порта, но вот незадача – толпа жаждет насилия и гарантировано будет против такого отступления. Ставками здесь определяются «мы все убрались отседова» против «безумцы врываются на борт и устраивают резню».

Чтобы разрешить данную коллизию, экипаж в общих чертах придумывает хитрый план взаимопомощи, вручает полномочия по реализации своему завхозу и начинает собирать бросок.

На сторону мореходов встаёт их плавучая крепость – их корабль, отлично вооружённый безоткатным и безотказным орудием. Совсем не боевое прошлое завхоза здесь не даёт плюсов, зато его достоинство – «чрезвычайная запасливость» – тут точно пригодится, как и помощь трёх остальных (и прорывающихся к кораблю, и защищающих корабль от толпы) коллег. Сразу двумя осложняющими обстоятельствами здесь будут многочисленность наступающих безумцев и недостаток самого завхоза – патологическая жестокость, уже туманящая его взор. В итоге ответственный за коллизию игрок собирает 9d6 и компенсирует одно из осложнений своей меткой удачи. Пропештав молитвы бренхи и Морю, игрок бросает все набранные кости и получает всего одну, тут же съедаемую вторым осложнением, шестёрку. Коллизия разрешается совсем не в пользу экипажа: ведущая озвучивает цифры потерь (здесь ведущая импровизирует) – d6 матросов и d6 распределённых по офицерам ран, а затем предлагает игрокам описать детали как провалившегося плана, так и начавшейся бойни. Быть может, экипаж ещё отыграется и сбросит захватчиков за борт в последующей сцене отчаянного абордажного боя, а быть может и нет. И тогда их следующие мореплаватели наверняка учтут ошибки предыдущих.

Конечно же  
мы поверим,  
что следующие  
мореплаватели  
учтут ошибки.

## ПРИМЕР КОЛЛИЗИИ: ПРО СКОРОСТНУЮ РЕКВИЗИЦИЮ

Пока остальная группа пытается унести ноги (и вёсла) от толпы взбесившихся селян, пятый игрок решает воспользоваться внезапно опустевшей, оставленной убежавшими к пристани жителями деревней в целях личного обогащения. Конечно, у него мало времени. И он может не успеть присоединиться к отплывающему экипажу. И где-то в деревне всё ещё скрывается то, что свело обитателей с ума. Но, разумеется, данного игрока подобные мелочи не останавливают. Таким образом стороны этой разворачивающейся в параллель с предыдущей коллизии: неблагоприятные обстоятельства (сжатые сроки и сельские ужасы) против очень предприимчивого протагониста. Ставки: «на бегу обнести с десяток временно пустующих домов на сумму не меньше чем X и успеть на корабль» против «попасться в ловушку, понести ущерб, не успеть к отбытию».

Персонажу помогают бывшее ремесло – некогда он был вором-домушником, – и достоинство «сверхъестественная ловкость». Другие игроки заняты, а их персонажи никак не влияют на ситуацию. Временное отсутствие обитателей деревни могло бы стать помогающим обстоятельством, но оно полностью компенсируется сжатыми сроками, прогнившими половицами и подобным.

Собранные игроком 6d6 не внушают уверенности, так что он добавляет ещё два за ранения и делает бросок. Результат содержит всего одну шестёрку и, чтобы жертвы не были напрасны, он тратит свою метку удачи. Это безоговорочный успех, так что игрок теперь может описать как его персонаж, в режиме спринта преодолевший все трудности, существенно подранный и покрытый какой-то жижей не суть важного происхождения (ползучее непотребство? не интересно, проматываем!), радостно бежит к своему судну с карманами, полными чьих-то фамильных ценностей. Ему ещё только предстоит узнать, что на борту идёт ожесточённый бой, что кто-то подпалил склад топлива, а командная смута вплотную подобрался к критическим 25-ти пунктам. Но это уже совсем другая история.

## ПРИМЕР КОЛЛИЗИИ: ПРО РЕВЕРСИВНЫЙ МОРСКОЙ РАЗБОЙ

Судно протагонистов, «Бежетка», споро плывёт в направлении острова Сланк, чтобы доставить совершенно необходимый какому-то чудаку груз особо качественного мыла. Однако где-то на пути протагонистов ждёт засада. Там, погасив огни и соблюдая режим тишины, притаились на своём корабле «Неуловимый Д» иронические (считающие себя патриотами и борцами за правое дело) пираты. Когда протагонисты оказываются совсем близко, пираты включают мощные прожектора и, выкрикивая в мегафон «За Ольм! Сдавайся или тони!», бросаются наперерез «Бежетке». А персонажи игроков оказываются в ситуации вынужденной коллизии. Ведь пираты (так получилось по результату предыдущих действий) уже были тут, заранее имели информацию о предполагаемом маршруте своей цели и твёрдо намерены избавить героев от наличных ценностей (количество которых пираты, впрочем, переоценили). Ну а персонажи игроков эти ценности предпочли бы сохранить.

Здесь команда «Бежетки» могла бы и уступить – дать пиратам обыскать судно, стерпеть иронические шпильки по поводу неликвидного груза, позволить отобрать излишек карманных денег у завхоза. А потом, конечно же, получить в награду целых четыре метки удачи – по одной на каждого пострадавшего от пиратского произвола офицера.

Но, предположим, что команда решила драться. Или хотя бы показать кукиш морскому бандитизму. Посовещавшись, игроки назначают своего завхоза капитаном и спасателем ситуации. Помимо базовых четырёх кубиков на стороне завхоза все остальные офицеры (+3d6), его огромная эрудиция (+d6) и его карманные деньги – 720 огневиц, которые он решает разменять на +4d6. К тому же, завхоз уже накопил целых три метки удачи и готов их потратить в случае провального броска. Против завхоза – неожиданность и, следовательно, тактическое превосходство пиратов, дающие целое одно осложнение. Подорванное здоровье завхоза и изношенный корпус его судна ситуационными осложнениями (пока) не являются, поэтому на бросок не влияют.

Риском здесь группа определяет получение «Бежеткой» двух половов – столько за одну коллизию может нанести ей «Неуловимый Д». Ставкой делает серьёзные, вынуждающие противников отступить повреждения для судна пиратов (два полома из четырёх). Ну а неприятностями, на случай частичного успеха, выбирается «нанести супостатам ущерб и получить-таки свои два полома».

Игрок завхоза бросает все набранные 12d6. Результат – 6, 2, 2, 3, 5, 6. Одна из шестёрок тут же съедается осложнением. Оставшаяся даёт частичный успех. Однако кроважидному завхозу этого недостаточно. Он сливает метку удачи на дополнительную шестёрку и наносит «Неуловимому Д» запланированные повреждения, без последствий для себя. Затем сливает вторую метку и, по согласованию с ведущей, добавляет условие «и ещё – два полома, чтобы точно их уничтожить». Затем, подумав, игрок тратит последнюю метку на более миролюбивое дополнение «и ещё – чтобы не было взрыва, а они медленно тонули, умоляя о спасении в обмен на всё награбленное».

После этого игрок на правах победителя рассказывает, как хитрым манёвром, описанным в мемуарах адмирала Влогга, «Бежетка» подставляет «Неуловимого Д» его же торпедам, как гремит взрыв, как судно пиратов медленно оседает, как слышатся мольбы о помощи. И, конечно, как протагонисты арестовывают негодяев, реквизируют ценности, после чего отправляются дальше, навстречу приключениям.



# СОБАЧЬЯ ТУША В ПЕРЕУЛКЕ ПОУТРУ

Ранее мы не раз упоминали нуар (film noir, book noir) как важный элемент смыслового квинтета нашей книги. Но что такое этот «нуар» – художественный жанр, визуальный стиль, изысканный симулякр, алкоголики-детективы в шляпах, роковые женщины в бархате, города, которые уже не спасти? И что из этого многим знакомого винтажного флёра переиспользует «Укрытое море»? Пройдёмся по основным пунктам.

Во-первых, нуар – изначально нечто большее, чем визуальный стиль. Это формат повествования, набор сюжетных ходов и приёмов из американской «крутой литературы» 1930-х, появившийся как минимум на десятилетие раньше формирования знаменитой чёрно-белой картинки с глубокими тенями, первой лезущей нам в головы при упоминании явления. И так как наше хобби, наше совместное творчество куда ближе к литературе, чем к кинематографу, то и те карманные «круто сваренные детективы» с мягкими обложками и дрянной бумагой для нас куда более ценный источник, чем операторская работа и мизансцены «Окна во двор».

## ДРАМАТУРГИЯ И ОБРАЗНОСТЬ

Классический литературный нуар (Корнелл Вулрич, Дэшил Хэммет и другие) это совокупность наиболее выпуклых стереотипов об американской преступности 30-40-х. Мерзкий, отталкивающий, скрывающийся в тенях книжный Хайд при блистающем экранном Джекиле – золотой эре Голливуда. Там – прекрасные



счастливые люди строят сказочную Америку, тут – такая же не до конца реалистичная, оборотная, близкая и понятная каждому дитя улиц, Америка подворотен. Кризис, нищета, разлука, алкоголизм, этнические столкновения, коррупция, безнадега, разбавленная мимолётным sagre diem, подавляемая, сублимируемая, запретная сексуальность. Литературный нуар сосредотачивался на частных историях, на свидетельствах непосредственных участников событий, будь то спивающиеся ветераны войны с детективным значком, мелкие гангстеры, жертвы мошенничества или последний честный коп в оскотинившемся околоте. Если объединить все эти сюжеты, то окажется, что нуарный миф снова и снова рассказывал о жертвах несправедливого устройства общества. О циниках, отщепенцах, подонках, бедняках, париях и отверженных. Какие выстраивают между собой сложные, опасные, болезненные отношения. Ввязываются в сомнительные авантюры. Пытаются если не преуспеть, то хотя бы остаться при своём и протянуть до завтра. Разочаровываются, отчаиваются и сходят с ума. А также умирают, умирают, умирают.

При этом они иногда ещё и занимаются расследованиями. Но совсем не в духе Конан Дойла и Кристи – улики находятся сами, мотивы злодеев подсказывает пьяная интуиция, а потенциальные свидетели либо бесполезны и норовят внезапно скончаться, либо выбалтывают всё сразу. И никакого пиксель-хантинга, как в Call of Cthulhu TTRGP.

### ПРИЧЁМ ТУТ УКРЫТОЕ МОРЕ

Всё описанное в крутом американском чтиве 1930-х наверняка имеет место в окутанных алхимическим смогом и усеянных мусором портовых городах Веа Туароа. Здесь недавно была война – такая же бессмысленная и беспощадная, какой она была у многих нуарных ветеранов-в-отставке. Здесь под неоновыми вывесками кабачков играет джез и дамы танцуют фокстрот. Здесь вы можете использовать для полотна игровой кампании всё богатство нарративов, накопленное TV Tropes на странице Film Noir. И наиболее рекомендованными тропами здесь будут указанные далее.

• **Все смертны.** В этом мире полно людей и явлений, которые убивают походя, без особого труда и мотива, так что любой ваш знакомец на этих улицах и волнах лишь ненадолго. И очень скоро его, а возможно и ваша кровь прольётся на эту брусчатку. Так уже было и так будет.

• **Серая мораль.** Здесь неоткуда взяться безупречным рыцарям в сияющей броне. Любой благодетель имеет немало грязных тайн и неприятных мотивов. Как и вы. Как и я. И поэтому главное – удержаться, не скатиться на самое дно. Не стать теми, кем вы поклялись никогда не становиться.

• **Внутренние монологи.** И здесь мы имеем в виду не только философствования ведущей! Каждый игрок до, после и даже вместо заявок типа «Ну, я иду и делаю» может говорить о том, что думает его персонаж. Что он переживает. Почему он так часто пьёт. Почему общество не заслуживает спасения. И откуда взялись эти странные пятна на брюках...

• **Этот мир прогнул.** Система ломает каждого (и уж ваши-то персонажи с этим прекрасно знакомы!) Люди делают плохие вещи только потому, что это их залог выживания. Законы защищают только богатых. И, конечно же, даже протагонисты не виноваты в своих злодеяниях – смотрите, зловещие капиталистические кукловоды угнездились там, наверху!

\*\*\*

В упомянутом TV Tropes есть и множество других элементов, каждый из которых способен подсветить кампании толикой мертвящего света неоновых вывесок. Заимствуйте, творите, экспериментируйте. Почаще оглядывайтесь по сторонам, ведь эти города никогда не спят, тени становятся всё глубже, а некто незримый уже сел на ваш метафорический хвост.

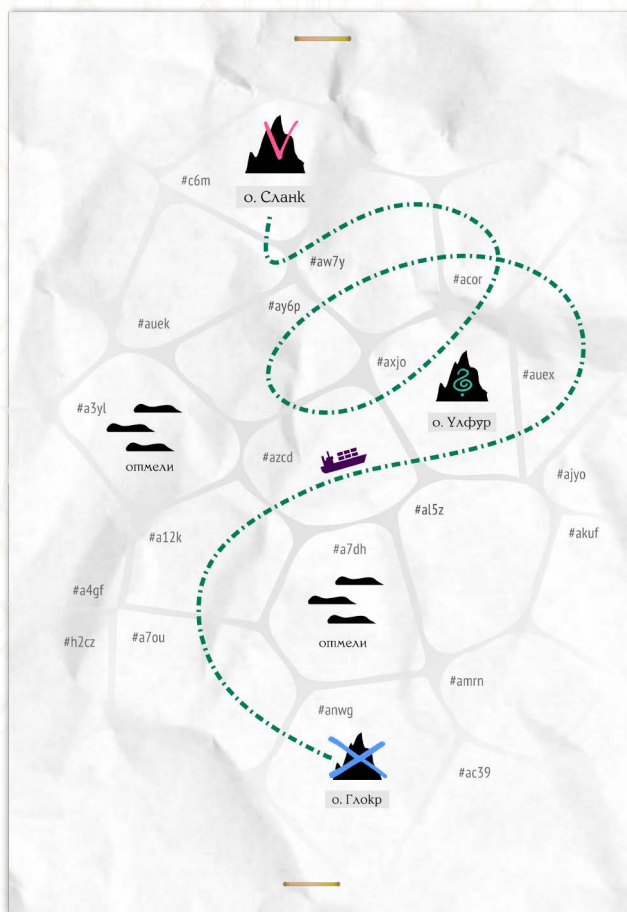
Ну и не забывайте, что наша игра – вовсе не процедурный детектив, а значит одной проверки удачи вполне хватит на то, чтобы покрыть (успехом или пучком новых проблем) целый этап типового расследования.

\*\*\*

*Hayasaka Reika*



# Морская логистика



Каждый  
сектор это  
маленький и  
(НЕ)приятный  
сюрприз.

## Секторы

Вся доступная для путешествий игровая карта поделена на отдельные участки – секторы. В каждом впервые посещённом секторе вас может ждать ранее неизвестный протагонистам остров, неожиданная встреча с чем-либо или совершенно пустая водная гладь. Впрочем, некоторые из расположенных в таких секторах объектов могут быть вам заранее известна из тех или иных источников – слухов, консультаций, найденных или купленных данных и подобного.

В начале игры вы получаете бланк карты моря, который ваш навигатор посекторно заполняет в процессе плавания. Перед выходом из порта вы намечаете по этой карте маршрут и демонстрируете его вашей ведущей. В свою очередь ведущая сверяет маршрут со своими записями и рассказывает вам обо всём, с чем вы встречаетесь по пути.

Вы можете изменить свой маршрут в любой момент, однако и вы, и ведущая всегда должны представлять, на территории какого из секторов вы находитесь.

## Навигация

### ГЕОМЕТРИЯ НАПРАВЛЕНИЙ

Доступный всем и наиболее проблематичный способ попасть куда-либо – геометрическая навигация – проста, как солевой червь: навигатор рутинно высчитывает направление согласно известным ориентирам, берёт азимут и старается, чтобы судно плыло ровно по прямой всю дорогу до предполагаемого конечного пункта.

Очевидными минусами является абсолютная невозможность точной корректировки курса за пределами ранее изученных гексов с постоянными ориентирами, а также влияние факторов случайности: погрешности в расчётах, бурных морских течений, ~~алкоголизма, сексоголизма и шизофрении~~ небрежности рулевого и т.п.

Назовём это  
\*ФАКТОР  
РУЛЕВОГО\*.

ЛОЦМАНКИ,  
ЭТО НЕ ТОЛЬ-  
КО ПРЕКРАСНОЕ  
ПЕНИЕ, НО И  
СПОКОЙНЫЙ  
ПУТЬ, БЕЗ  
ВОЗМОЖНОЙ  
УЖАСНОЙ  
СМЕРТИ.

## ГИЛЬДИЯ ЛОЦМАНОВ И ПЕВЧИХ

Общепризнанно надёжным и коммерчески применимым решением для путешествия в какое-нибудь отдалённое, но известное место на просторах Веа Туароа служит профессиональная интуиция представительниц Гильдии лоцманов и маячных певчих народа ва'ро. История этой организации теряется в глубинах седой древности, а ольмские пока так и не смогли объяснить, на каких натурфилософских явлениях и законах основаны предлагаемые Гильдией способы навигации. Однако факт остаётся фактом – если вам будет известна конечная точка и вы заплатите гильдейской лоцманке, она приведёт вас туда, куда вам надо. Ну, если не сядет в своё складное каноэ и не покинет вас на полпути в случае какого-нибудь конфликта.

## ТЕЧЕНИЯ

Бурные течения Веа Туароа чрезвычайно своенравны. Именно их никому не подвластная и неукротимая мощь часто приводит к тому, что странствующие суда сбиваются с изначально намеченного пути, отклоняются от курса и блуждают во тьме.

Однако их можно применять и для собственной пользы. Так, в случае потери всех запасов топлива или поломки двигателя посреди нигде, вы можете опустить за борт самодельный или комплектный подводный парус и просто ждать, пока течения со скоростью один сектор за четыре вахты не вынесут вас куда-нибудь.

Говорят, давным-давно, во времена Империи ва'ро это даже было одним из основных способов путешествий. И, при наличии гильдейской лоцманки, вы всё ещё можете использовать его целенаправленно, меняя глубину постановки паруса согласно её указаниям и медленно, но верно дрейфуя в нужном направлении.

Звучит как  
отличный  
способ  
групповой  
смерти.

## Скорости и запрапы

Обычно, при работающем двигателе, пересечение каждого сектора занимает одну вахту (семь склянок) и расходует один стаунт (стр. 33) топлива. При необходимости вы можете форсировать двигатель и идти на пределе его возможностей, двигаясь в два раза быстрее. Конечно же это приведёт к двойному расходу топлива и потребует проверки удачи вашего механика. Риском для такой проверки будет крупная, эффектная и добавляющая +1 полом (см. стр. 92) неисправность ходовой части судна.

На старте при нулевом классе судна (см. стр. 92) вы также тратите одну меру провианта за каждый пройденный сектор, но можете сэкономить вдвое, если матросов на борту – только половина от максимальной вместимости (с округлением в меньшую сторону, например 5 матросов для нулевого класса, см. «Справочник», стр. 84). Однако будьте осторожны! В том случае, если количество матросов внезапно окажется меньше половины от доступного максимума (4 и менее на старте игры), скорость вашего судна точно так же уменьшится вдвое.

Наконец, вы можете использовать матросов в качестве провианта (в пропорции 1 к 1), однако каждый тайно съеденный матрос увеличит смуту (см. след. стр.) на 3 единицы. Каждый матрос съеденный без какой-либо секретности поднимет смуту сразу на 10 единиц и приведёт к судебному преследованию, а затем и штрафу за антиобщественное поведение, в первом же порту, в котором об этом станет известно.

ЗА ПОЕДАНИЕ БЕАНОГО ПРОЛА ЛИШЬ ШТРАФ. ЭТО ПЕЧАЛЬНО И ГРУСТНО. ДАЖЕ КУСОК В ГОРЛО НЕ ЛЕЗЕТ.

## Фуражировка

Фуражировка, как вы, вероятно, знаете из других игр про путешествия, представляет собой процесс поиска припасов на местности. Конечно же она возможна и в нашей игре. Например, команда, заявив именно такую ставку в коллизии, может завладеть некоторым количеством рационов после поимки и умерщвления какой-либо морской живности, топлива и запчастей – после обыска встреченных во время путешествия мест и т.д. и т.п.

## Морская смута

Зыбкая тьма Укрытого моря не создана для уроженцев суши. Каждая вахта плавания по тёмно-фиолетовой глади вдали от хорошо освещённых и обжитых портов давит на психику, лишает воли, провоцирует развитие психозов и усугубляет фобии. Когда негативные эффекты в той или иной степени касаются вашего экипажа, на корабле, как некая невесомая эманация, начинает копиться нервное напряжение. Или, как его чаще обозначают во флоте, – смута.

Конечно, полновесные мореходы вроде ваших протагонистов умеют держать себя в узде и бороться со стрессом, однако более простые души – рядовые матросы, пролы (см. стр. 23) – куда уязвимее. В их случае скопившаяся смута может и будет прорываться наружу вспышками истерии, насилия и самоубийств. И, как давно известно, даже полная смена команды вам тут не поможет – попав на борт, свеженабранные пролы будут нервничать в той же степени, что и предыдущие. Однако способы сбросить смуту всё же существуют и они перечислены ниже.

- ◆ Базовое значение смуты на борту в начале игры равно нулю.
- ◆ Каждый пройденный сектор карты увеличивает значение смуты на единицу.
- ◆ Некоторые события (встречи с непреодолимой опасностью, сцены жестокости или беспомощность перед лицом злого рока) также могут увеличить значение смуты на количество определяемое ведущей.
- ◆ В то же время позитивные события, например показательное избегание неминуемых рисков и ужасных опасностей, могут уменьшить смуту на значение, определяемое ведущей.
- ◆ В качестве наиболее типового решения вы можете уменьшать смуту, отпуская команду на берег для посещения местных пабов (возможны дезертирства), посещая различные увеселительные заведения (может привести к незапланированным приключениям) или проводя профилактические беседы с матросами от лица вашего медика (см. ниже).

ЧЕЛОВЕК-  
ПАРОХОД.  
МЕДИК-  
ПОЛИТРУК.

Вам кажется  
что капш-  
тан, хочет  
уесть вас в  
очередной  
авантюре?  
Вы хотите  
поговорить  
об этом?

## О ПРОФИЛАКТИЧЕСКИХ БЕСЕДАХ

Каждую чётную вахту ваш медик может организовать для всех не занятых матросов терапевтическое собрание, чтобы сбить уровень стресса через мотивирующие беседы, групповые практики, психодраму и подобное. Всё перечисленное сопровождается специфической, лишённой рисков, проверкой – броском 4d6 со всеми полагающимися модификаторами. В случае полного успеха этой проверки, смута снизится на d6 единиц, в случае частичного – на d6/2. И, в силу отсутствия рисков, эту проверку нельзя будет заменить торгом (см. стр. 41).

## ПРИМЕРЫ ИЗМЕНЕНИЙ МОРСКОЙ СМУТЫ

- ◆ -2d6 за посещение офицерами танцевального салона, см. стр. 86;
- ◆ -d6 за посещение офицерами дурманного притона, стр. там же;
- ◆ -d6 за отправка матросов на одну вахту в паб, там же;
- ◆ -d6 преодоление опасностей и значимый триумф над стихией;
- ◆ -d6 (или -d6/2) за успешную профилактическую беседу;
- ◆ +1 за каждую вахту пути во время морского путешествия;
- ◆ +1 за смакование мрачных тем вслух или перебранку офицеров;
- ◆ +d6 за показательную жестокость по отношению к окружающим;
- ◆ +d6 за поведение, косвенно подвергающее людей опасности;
- ◆ +d6 за каждую склянку в пугающих и опасных условиях;
- ◆ +d6 за каждого разумного пассажира или члена команды, втайне переработанного на провиант;
- ◆ +2d6 за намеренное и вопиющее пренебрежение безопасностью, жизнями и здоровьем окружающих;
- ◆ +3d6 за каждого разумного пассажира или члена команды, без какой-либо секретности переработанного на провиант.

## ШКАЛА (ОПЦИОНАЛЬНЫХ) ЭФФЕКТОВ НАКОПЛЕННОЙ СМУТЫ

	Эффекты накопленной смуты
2-4	Матросы ведут себя нормально и с готовностью выполняют свои обязанности.
5-9	Матросы чуть более беспокойны и суетливы, чем обычно
10-14	Матросы суматошны, в их разговорах часто проскальзывают бредовые фантазии.
15-19	Матросов беспокоят кошмарные видения. По кораблю прокатываются их странные шепотки. Кто-то из не переставая ноет, кто-то причитает или истерически смеётся прямо во время работы.
20-24	Матросы подавлены и почти забросили свои обязанности. Каждую вахту d6 матросов пытается свести счёты с жизнью.
25+	Матросы уже за гранью безумия. Их разум матросов окончательно ломается и они поднимают бунт. Возможно через посулы, обещания, самопожертвование или непомерную жестокость вам удастся справиться с этим бунтом. В таком случае уровень смуты снизится на d6 единиц.

ФАНТАЗИИ НА  
ТЕМУ "ВЛАСТЬ  
ПРОЛАН!" И  
"ОФИЦЕРЫ НАС  
НЕ ЛЮБЯТ И  
НЕ БЕРЕГУТ".

ПОДАВИТЬ  
БУНТ – ПЛЕТ-  
КОЙ, РОМОЙ И  
РАЗГОВОРОМ  
С МЕДИКОМ.

## ФИКСАЦИЯ СМУТЫ: ПИРАТСКИЙ МЕТОД

Те морские разбойники, которые вообще держат в команде матросов-пролов, давно нашли свой метод борьбы за дисциплину – добавляя к вахтовому провианту по унсу курной зомы (см. «Справочник», стр. 196) на десять пролов, они замедляют накопление смуты вдвое. Побочными эффектами являются 1-к-6 шанс потери, в результате отравления и острой диареи, одного прола каждую вахту, а также невозможность опустить смуту до значения менее 5-ти.

ТАБЛИЦА ПУТЕВЫХ РАСХОДОВ (НА СЕКТОР)

	Базовые расходы	Иллюминация	Форс. режим*
Более половины команды	-1 топлива, -1 провизии, +1 смуты	-2 топлива, -1 провизии, +0,5 смуты	-1 топлива, -0,5 провизии, +1 смуты
Половина команды	-1 топлива, -0,5 провизии, +1 смуты	-2 топлива, -0,5 провизии, +0,5 смуты	-1 топлива, -0,25 провизии, +1 смуты
Менее половины команды	-2 топлива, -0,5 провизии, +1 смуты	-4 топлива, -0,5 провизии, +0,5 смуты	-2 топлива, -0,5 провизии, +1 смуты

*\*Требуется регулярной проверки навыков механика*

## ИЗБРАННЫЕ ПОРТОВЫЕ АКТИВНОСТИ

**Пабы:** при стоянке в любом мало-мальски обжитом порту вам достаточно выделить матросам 50 х класс судна огневиц и отправить их в паб. После примерно пяти склянок попойки количество смуты снизится сразу на d6 единиц. Минусом данного решения будет то, что при изначальном значении смуты более 10 пунктов d6/2 (от одного до трёх) матросов наверняка не вернутся на борт.

Ночи въ  
пляскахъ,  
возлиньяхъ  
да утехъ  
плотскихъ...

**Танцевальные салоны:** встречаются только в крупных портах – Хольме, Н’те Поа, Салайфе, Сурге и Костегрызе, а также на Кораре, Вае, Каркасе, Сланке и плавучих посёлках. Здесь всего за 100 ог. и три склянки ваши офицеры могут окунуться в культурный досуг и насладиться изящным искусством чувственного танца, понизив смуту сразу на 2d6 единиц.

## ДЕТИ КАПИТАНА ШВЕЙКА

Помимо заигрываний с нуарными мотивами и лязгом дизельных wunderwaffen «Укрытое море» частенько склонно следовать тропами плутовского романа. И это, конечно, может озадачить людей, не фамиллярных сему достойному литературному течению. Как так? Все эти роковые незнакомцы, неоновые вывески, джез, разруха и роскошь, тайные организации, шпионы, шагающие механические колоссы — и всё это какая-то история про проидох?

Попробуем внести ясность. Плутеской роман, пикареска — сложившийся к XVI веку жанр литературы, описывающий похождения «пикаро», то есть плутов, жуликов и (да-да!) прагматичных авантюристов. Его герои — люди без определённого места жительства, отличающиеся гибкостью морали и предприимчивостью. К беспутной жизни их толкают социальные обстоятельства (хотя в более поздних романах появляются «плуты по призванию», для которых она становится средством достижения социальной свободы). Звучит знакомо, не правда ли?



Эти профессионалы мутных схем всегда стремятся выбраться из грязи в князи за счёт риска, беззастенчивости, хитрости и острого ума. А также умения когда надо нарушать правила. Фактически пикареска была криминальным романом задолго до рождения такого понятия. Но криминальным романом позитивным, обаятельным, пряным и жизнелюбивым, несмотря на реалистически отображённую разруху умов, сердец, социального строя и экономики.

Совсем не удивительно, что подобная литература снискала немалую и долгую популярность, породив Тиля Уленшпигеля, Жюль Блэза, Павла Чичикова, Молли Фландерс, Бекки Шарп, Йозефа Швейка и Остапа Бендера. Впоследствии перебравшись на экраны синемаатографа, она же дала нам Дэнни Оушена, Фрэнка Абигнейла и Филиппа Бэнга.

## ПРИЧЁМ ТУТ «УКРЫТОЕ МОРЕ»

Ваши протагонисты — одни из множества вольных торговцев, люмпенизированной прослойки ведомых жаждой денег и (опционально) славы проходимцев. Им не сидится на одном месте. Они хитры и находчивы. У каждого из них есть выдающиеся достоинства, не менее значимые пороки и неоднозначные биографии. Безусловно, они ценят риск (иначе бы не ввязались в Программу) и свободу — иначе бы предпочли карьеру внутри одной из влиятельных коалиций. Они ловят удачу за хвост, даже если этого хвоста нет. Мир вокруг них жесток и мрачен, он принципиально сильнее. С ним вряд ли стоит бодаться, куда лучше и надёжней будет его перехитрить.

Ну а ситуаций, в которых можно показать свою смекалку на просторах Веа Туароа будет предостаточно — дурачьте буржуа, стройте интриги, пощипывайте самоуверенных толстосумов, не упускайте выгод и не становитесь объектами публичного скандала. По возможности. Ведь это вредно для здоровья.

И, наверняка, вокруг вас тут будет полно примеров для подражания, которым как будто неведома смута и отчаяние. Которые срывают огромный куш в шашечных баталиях и собирают овации в клубе капитанов. Бороздят просторы

моря, сбегая от кредиторов. Устраивают сеансы одновременного гипноза и лотерейные розыгрыши. Собирают взносы «Клуба анонимных любителей жгутицы» и продают неизданные части «Шёпота раковины». Об их проделках ходят слухи в Олъм Нде, Ва'ро-Роке и Кансе Ткути, в плавучих посёлках и маленьких безымянных колониях. Хотите ли вы присоединиться к ним, встать с ними в один ряд? Или хотите обойти их всех, заставить говорить о вас с уважением и завистью? Решать вам, ведь мы тут — только о ваших персонажах и только ваших амбициях.

Однако преуспеть среди бурных перипетий местной общественной кухни, и не стать при этом плутом означает сильно ухудшить себе жизнь. Не то чтоб это было советом □ А, впрочем, неважно! Удачного плавания! Постарайтесь обмануть злодейку-судьбу и не сойти с ума от обилия возможностей. по крайней мере, в ближайшие пару рейсов.

\*\*\*

*Hayasaka  
Reika*



## Судно и его экипаж



### Комплектация

Согласно правилам и уложениям, а также Акту Хомы-Гакса (стр. 105), каждое судно ольмской флотилии должно быть укомплектовано как минимум четырьмя гражданскими офицерами – специалистами четырёх основных флотских специальностей: навигатором, завхозом, механиком и медиком.

Эти как минимум четыре человека – т.н. старший экипаж – заодно являются торговым кооперативом, владеющим данным судном.

Каждый из четвёрки может быть как личным персонажем кого-либо из игроков, так и разделяемым персонажем всей группы, т.н. «ассистентом» (см. стр. 91).

Заполненные бланки готовых к использованию персонажей-протагонистов вы можете найти в конце этого документа или скачать на странице нашей игры, по адресу [укрытое море.рф](http://укрытое море.рф).

ВЫБЕРИТЕ  
КАПИТАНА,  
ЧТОБ У  
ВАС БЫЛ  
КОЗЁЛ  
ОТПУЩЕНЦА.

## ВАШ КАПИТАН

Капитан это не профессия, а гендер переходящая роль. Ни одно судно не отправляется в плавание без капитана. Именно капитана в первую очередь слушают ваши матросы. Именно с капитаном ведут официальные переговоры портовые чиновники и другие представители власти. Именно капитан стоит у штурвала и совершает опасные манёвры. Поэтому вам тоже необходимо иметь кого-нибудь на этой должности.

Выберите одного из ваших персонажей и торжественно вручите ему (или ей) капитанскую фуражку. Теперь этот персонаж – ваш капитан или капитанка. В дальнейшем в рамках коллективного стговора вы эту фуражку можете и отобрать, а потом назначить нового капитана. Впрочем, подобные перестановки возможны не чаще одного раза за игровую встречу.

## Достоинства и недостатки

И ваши персонажи, и ваше судно имеют некоторое количество достоинств и недостатков – обстоятельств и свойств положительно или отрицательно влияющих на проверки удачи (см. стр. 43). При этом достоинства отличаются тем, что вы можете выбирать, применять их или нет, а вот недостатки вы не контролируете и они влияют на ход повествования при любом удобном (для них) случае.

## Личные вещи и сбережения

Каждый из ваших героев начинает игру с 4d6x10 огневиц в кармане, а также набором персональных мелочей, инструментов и одежды, определяемых его специальностью и жизненным багажом.

Все эти личные предметы при необходимости умещаются в небольшой дорожный саквояж, а их суммарная продажная стоимость не превышает 200 огневиц. Другими словами, на момент начала игры ваш персонаж откровенно небогат, хотя и не бедствует.

Мы не считаем необходимым приводить здесь точный состав этих немногих персональных пожитков, так как подобная скрупулёзность совсем не в духе нашей игры. При желании вы справитесь с таким уточнением и самостоятельно. Вы можете дотошно указать их все на листе описания персонажа, ограничиться только наиболее важными или вообще не писать ничего, извлекая всякое-разное из карманов по мере необходимости. Мы предполагаем, что основным ограничением по составу, объёму, весу и подобным деталям здесь вам на-отличненько послужит мнение и чутьё остальных игроков.

ВСЁ ЧТОБ  
БЫСТРО  
ЗАСЕЛИТСЯ  
НА КОРАБЛЬ.  
ИЛИ СБЕЖАТЬ  
С КОРАБЛЯ В  
ТЕЧЕНИИ 2-Х  
МИНУТ, ЕСЛИ  
КАПИТАН ОКОН-  
ЧАТЕЛЬНО ПО-  
ЕДАЕТ КРЫШЕЙ.

## Ремесленные ресурсы

Находясь на своём судне, ваш герой имеет доступ ко всем базовым орудиям своего ремесла. Навигатор обладает своими картами, логарифмическими линейками и путевыми документами. Механик – верстаком, чуланом с запчастями и ящиком с инструментами. Медик имеет доступ к шкафчику с лекарствами и саквою с хирургическим набором. Завхоз – к своим бухгалтерским записям, измерительным инструментам и справочникам нормативов. Ну а капитан (кто бы в этот момент ни занимал его роль) – к судовому журналу, рулевому колесу и команде, готовой выполнять приказы.

Мы не считаем, что для выбранного нами жанра игры есть необходимость в тщательной детализации всех этих наборов для повседневной активности. Ну а для случаев, когда игроки сомневаются в наличии какого-нибудь инструмента или запчасти, мы предлагаем делать проверку удачи (стр. 41) со ставкой «искомые ресурсы найдены и помогли вам в той рискованной задаче, где были нужны» и риском «искомых ресурсов нет ни в каком виде, это провал». Как нам кажется, подобного вполне достаточно.

Искомые ресурсы в описи числятся, но завхоз делает страшные лица и утверждает, что это ошибка.

На старте игры качество и количество всех этих запасов среднее и достаточное для выполнения типовых профессиональных задач. Разумеется, вы всегда можете что-то из них вынести с корабля – например, для авантюрных береговых походов. Однако учтите, что всё утерянное останется утерянным и потребует потом приобретения.

## Ваши ассистенты

Иногда, при недостаточном для заполнения всех четырёх судовых специальностей количестве игроков, вам может понадобиться несколько героев второго плана – ассистентов. Например, если вас только двое, а выйти из порта хочется уже сейчас, без ещё одного раунда кадровых поисков, вы можете просто дополнить экипаж двумя ассистентами.

Ассистенты устроены проще основных персонажей игроков и имеют собственный бланк описания (см. стр. 97-106). Помимо того учтите, что ассистенты не обладают метками удачи и вряд ли будут вам помогать в разрешении коллизий (см. стр. 39) пока находятся под контролем ведущей (см. ниже).

АССИСТЕНТ  
И ПРЕДМЕТ  
ОБЩЕ-  
СТВЕННОГО  
ПОЛЬЗОВА-  
НИЯ.

### ИГРА ЗА АССИСТЕНТОВ

В отличие от привычных нам всем персонажей ведущей, играть за которых рядовым игрокам не полагается, ассистенты принадлежат всей игровой группе, причём рядовым игрокам – в первую очередь. Однако ассистент не является ничьим личным персонажем и вся группа может действовать от его лица по очереди или по какой-то более сложной договорённости.

Ведущая может действовать от лица ассистента только тогда, когда в деле замешан его недостаток. В такие моменты она может перехватить контроль и до конца условной сцены, понимаемой здесь как драматургическое единство места и времени, использовать этого вашего «второстепенного персонажа» на своё усмотрение.

## Ваша репутация

Ваш экипаж начинает игру не с пустого места. И речь даже не про материальные ценности – у вас есть та или иная рыночная репутация, основанная на удачно совпавших персональных качествах коллектива. Этот незримый флёр сопровождает вас как во время групповых действий, так и в моменты сольных предприятий.

УДАЧНО И НЕУДАЧНО  
СОВПАВШИЕ  
КАЧЕСТВА КОЛ-  
ЛЕКТИВА, СО-  
ЗДАЮТ ФЛЁР,  
КОТОРОГО  
ВЫ СОВМЕСТ-  
НО БУДЕТЕ  
СТЫДИТЬСЯ.

Мы не находим целесообразным здесь, в рамках «Быстрого старта», приводить полные правила по выбору такой репутации, способам её изменения и подобному. Так что ваш экипаж обладает репутацией ничем не выдающихся «заурядностей», игромеханические детали которой указаны на заполненном нами бланке описания экипажа и судна в конце этого документа.

## Ваше начальное судно

Вашей команде, как торговому кооперативу, принадлежит небольшое гражданское судно начального – т.н. нулевого, согласно ольмской судовой классификации – класса, рассчитанное на 4 офицеров и 10 матросов. Оно укомплектовано шлюпкой, оборудовано жилыми помещениями для офицеров и матросов, а также грузовыми отсеками объёмом в 1160 стаунтов.

ПОСЛЕ ПО-  
ЛУЧЕНИЯ 3  
ЕДИНИЦ УРОНА,  
ВАШЕ СУДНО  
ЭЛЕГАНТНО  
ПРЕВРАЩАЕТСЯ  
В ПОДВОД-  
НУЮ ЛОДКУ.

Запас прочности этого судна составляет 3 т.н. полома: оно может поглотить за раз или в несколько приёмов три единицы урона от столкновений, взрывов, покусывания крупной морской жутью и т.п. Обычно урон, который может нанести тот или иной источник при провале одного броска, в пределах одной коллизии строго лимитирован и указан в описании такого источника (см. вторую часть «Быстрого старта»). Что как минимум даёт вам и критерии оценки рисков и длительную передышку «на подумать», даже если ваш обидчик вдруг начал преследование.

В случае необходимости определить количество поломов случайным образом, мы рекомендуем использовать результат броска одного или двух d6, без остатка поделенный на 3 или 2, в зависимости от величины, характера и драматичности угрозы.

Помимо того, на палубе судна размещены две станины для палубного оборудования – погрузочных кранов, промысловых снастей, металлических приспособлений и подобного. Одна из этих станин уже занята пневматическим и плюющимся брикетами топливного шлака орудием гражданской модели.

Это орудие, как и двигатель вашего судна, использует для работы так называемую температурно-прекурсорную возгонку — алхимическую процедуру, разработанную самой Бренхи около 200 пл. назад, черпая энергию прямо из морской влаги и небольшого количества твёрдого каталитического топлива. В народе двигатели такого типа называют «тепловыми», а орудия – «шлакомётами».

В качестве стартового груза у вас в трюме хранятся 10 стаунтов топлива и 10 мер провианта, а в корабельной казне болтаются 150 огневиц на оперативные расходы.



Заполненный бланк готового к использованию судна вы также можете найти в конце этого документа или скачать на странице игры, по адресу [ukrytoemore.ru](http://ukrytoemore.ru)

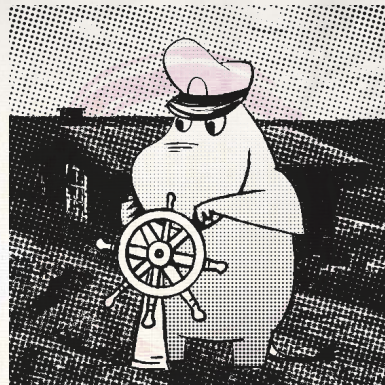
## ЭЙ, ЗВЕРЯТКИ, ЗАВЯЖИ-ТЕ БАНТИКОМ ХВОСТЫ!

Аллегория (также известная как ино-сказание) – художественное представление идей и прочих абстракций посредством конкретного образа или диалога. В свою очередь, аллюзия (лат. *allusio* «намёк, шутка») – это художественный и риторический приём содержащий указание, аналогию или намёк на некий литературный, исторический, мифологический или политический факт, закреплённый в текстовой культуре или в разговорной речи. Пост- и метамодерн, неотъемлемой частью которых являются эти наши настольные ролевые игры, по определению полны как аллюзий, так и аллегорий.

\*\*\*

Однако иносказание иносказанию рознь, и чтобы прояснить, какого рода плотвица ловится в укрытиях морской водицы, мы тут распишемся в своей любви к творчеству знаменитой аполотетки бостонского брака Туве Янссон.

В самой первой новелле о шерстяных бегемотиках муми-троллях, написанной Янссон во время Зимней войны, Муми-мама с сыной-корзиной пытаются релоцироваться куда-нибудь в поисках нового дома. Что произошло с предыдущим – уже не важно. Наверное, что-то случилось. Вероятно, обратно им дороги нет. И вот они ищут тёплое, солнечное, приятное для жизни местечко, но регулярно упираются в то, что либо на новом месте нет солнца, либо у новых знакомых очень своеобразные представления о нём, о жизни и о социальных нормах. С точки зрения ребёнка это звучит как странная сказочка. С точки зрения взрослого человека этих наших ревущих 20-х... Звучит несколько подозрительно.



Дальше в творчестве Янссон идут другие истории о волшебных, ну совершенно не человеческих существах с их совершенно нечеловеческим обществом – «все совпадения случайны, никаких отсылок к Рязанскому сахару»©. Например, там описывается Снусмумрик (имя которого можно перевести как «Табаков-Понюшкин») – бродяга, люмпен и хулиган. Он канонично ненавидит стражей правопорядка. А в «Опасном лете», считай, устроил сквоттерский захват – присвоил зону, подконтрольную Сторожеу парка. И всё логично – с чего бы вольному страннику любить защитников госмонополии на газоны?

Или вот: самое близкое к готической литературе произведение Янссон, «Филифьонка в ожидании катастрофы», рассказывает, как одна крайне тревожная особа поселяется в неприятном месте. Её мучают беспочвенные (?) предчувствия катаклизмов, однако окружающие тревог не разделяют. А все попытки объясниться откровенно пугают соседей. Однако когда шторм наконец-то уничтожает имущество героини, она осознаёт – ~~имея много мыла,~~ можно взорвать что угодно лишь утратив всё до конца мы обретаем свободу.

«Папа и море» с «Тайной хатифнаттов» посвящены кризисам идентификации и желанию сбежать от обрыдлой рутины. «Волшебная зима» – процессу принятия чьих-нибудь желаний за пределами пузыря нашего эго. Её логическое продолжение – «Ёлка» – описывает (слегка паническое) непонимание условностей нового для нас сообщества. «Весенняя песня» говорит о том, как легко и безвозвратно совершаются некоторые социальные ошибки. «Дитя-невидимка» последовательно рассуждает о ПТСР и проживании травмы насилия.

Мы это к чему? Муми-тролли родились в очень интересные времена. И были написаны взрослой женщиной с проблемами, которые она пыталась таким образом осмыслить. Это уже ближе к 1960-м они стали вылизанной (и немного охолощённой) медиа-франшизой для детишек. А до того и Муми-дол и типы, его населяющие, во многом отражали флёр (пред/после) военного времени, ощущение угрозы, неопределённости будущего, разрушительности перемен и неприкаянности. А также опыт простых радостей и домашних хлопот, противостоящих безжалостному Zeitgeist.

В этом качестве творчество Туве Янссон служит прекрасным образцом сочинительского эскапизма – изысканной игры, набрасывающей вуаль на окружающий мрачненький, но оставляющей его отчасти узнаваемым. И потому интересным для достаточно зрелых, чтобы улавливать подобное двоемыслие, читателей.

И ровно таким же образцом можно (если вы склонны к подобному) считать нашу книжку – ребячливую, забавную, ироничную, шутливую. А ещё содержащую таких персонажей, как военный преступник Мамат, снафф-порнограф Мэйли Ффлнг, пламен-

ная охотница на деградантов Мррава Брнтт или «Снусмумрик на максималках» – Таика Катоа. Ну и ряд, там, социальных явлений и акторов, с этими типами связанных.

Заметим, что протагонисты «Укрытого моря» также имеют немало общего с героями муми-саги: не слишком-то жалуют прогнившие властные структуры, выстраивают быт и хозяйствуют, осознанно ищут приключений, часто обзаводятся новыми знакомыми, много путешествуют и даже иногда впадают в спячку (см. правила по развитию персонажей на стр. 65 «Справочника коммерсанта»!)

Наконец, т.н. «реализм» здесь настолько же (не)важен, насколько он (мало)значим в описаниях пересохшего от приближения Кометы моря. Важны люди. Важны их взаимоотношения. Важны конфликты и вызовы окружающего мира. А остальное – и здесь и в Муми-доле – только декорации. Сочинительский приём. Вуаль, аллюзия, аллегория, маска, глазурь: колер, прибаутка и побасёнка.

\*\*\*

Hayasaka  
Radfae  
Reika



## Раздаточные материалы



*Готовые к использованию персонажи,  
их командная репутация,  
уставные документы,  
бенефиты репутации,  
корабль и так  
далее.*

## НАВИГАТОР: ЭЛЕЙЗ МРРРР



КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ: [ 200 ] ог.  
ПЕНСИОННЫЙ СЧЁТ: [ 0 ] ог.  
МЕТКИ УДАЧИ: [ X ] [ ] [ ] [ ]  
РАНЫ: [ ] [ ] [ ]

### ЗАВЕТНАЯ МЕЧТА

Дожить до окончательного примирения народов моря.

### ИСТОРИЯ НАЙМА

Предоставил толстую стопку рекомендательных писем – вы профессионально подделываете чужой почерк и официальные печати.

### НЕДОСТАТОК: РЕГУЛЯРНАЯ ЗАБЫВЧИВОСТЬ

Контракт заключён, деньги уплачены, а товар так и не погрузили на корабль – вы заметите это только после отплытия. И ваш кошелёк куда-то запропастился, наверное, выпал из прорежи в кармане. Ох, кажется, накладной карман и вовсе отвалился от пиджака, а вы не можете вспомнить, как и когда это случилось. Память вас настолько подводит, что товарищи всё реже доверяют вам важную работу. А вы привычно огорчаетесь и в очередной раз отправляетесь к пролу-прачке просить ещё одну смену белья. Ведь ваше куда-то опять задевалось.

### ДОСТОИНСТВО: ЗАСЛУЖЕННАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ

Ваше доброе имя узнают во многих уголках Веа Туароа, а ваша репутация часто даёт вам немалые преимущества. Благодаря общепризнанным (реальным или вымышленным) заслугам, вы часто можете получить помощь или скидку за толику внимания и автограф. И, более того, одна весть о том, что вы прибыли в порт, может открыть для вашего экипажа немало запертых дверей.

### ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Колода краплёных карт; фальшивый аттестат о высшем образовании; оловянная фляга для бренди; каркасный амулет на цепочке; блокнот с вырванными страницами; табакерка и портсигар; карманная пепельница; подкрученные кубики.

## В ПРОШЛОМ: ИГРОК

Ведомый не только азартом, но и хищным расчётом, Глейз много приливов посвятил изучению тонкостей игровых правил и оттачиванию навыков блефа. Вашим хлебом стали выигрыши, крупные и не очень, вы досконально изучили все нюансы спортивных шашек, боёв слизней и морского кардо. Но в какой-то момент один трагический случай заставил его оставить игорный бизнес и турниры ради (ха-ха!) куда более честного и предсказуемого дела – вольной торговли.

### Плюсы:

Плюсы: профессионально и качественно разбираетесь в специфике множества азартных игр от спортивных шашек и турнирного кардо до пород бойцовых слизней и ставок на гонки катеров. Имеете +d6 в проверках, связанных с азартными играми, и +d6, когда нужно откуда-нибудь быстро сбежать. Одеваетесь с щегольской небрежностью и умеете себя подать.

### Минусы:

- ♦ В силу, как наследия прошлого, так и профессиональных суеверий полагаетесь на бросок кости (с вероятностью 1/2), для решения участвовать ли в азартном предприятии или пари;
- ♦ Никогда не отказываетесь от заключённых пари или сделанных ставок;
- ♦ Если нет денег на что-либо, бездумно и безответственно влезаете в долги;
- ♦ Обязательно посещаете хотя бы одно (если их несколько, то самое лучшее) злачное заведение в каждом порту;
- ♦ имеете 1/6 вероятности в каждом из таких заведений повстречать, как минимум одного старого кредитора или должника; бросьте d6 и определите детали такой встречи:

### Встречи в игорном доме

1. Должник, готовый прямо сейчас отдать d6x100 своих последних огневиц (и, без предупреждения, застрелиться);
2. Должник, готовый прямо сейчас расплатиться (ворованной) ювелиркой на сумму d6x1000 огневиц;
3. Кредитор, требующий немедленной уплаты d6x100 огневиц и угрожающий жалобой местным представителям правопорядка;
4. Кредитор, требующий немедленной уплаты d6x1000 огневиц и подкрепляющий своё требование кивком в сторону 2d6 громил;
5. Сразу двое – кредитор и должник, первый готов выплатить 4d6x1000 огневиц, а второй требует уплаты 4d6x1000 огневиц долга;
6. Брось ещё два раза и объедини выпавшие результаты.



## ЗАВХОЗ: УНДИ ВОЙ



КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ: [ 800 ] og.  
ПЕНСИОННЫЙ СЧЁТ: [ 0 ] og.  
МЕТКИ УДАЧИ: [ X ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
РАНЫ: [ ] [ ] [ ]

### ЗАВЕТНАЯ МЕЧТА

Найти и толково похоронить пропавшую сестру

### ИСТОРИЯ НАЙМА

Почему-то никто не помнит, как так вышло, что контракт был подписан, но всем было весело – вы профессионально рассказываете шутки и, при некоторой удаче, гипнотизируете людей.

### НЕДОСТАТОК: ПОДОРВАННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Война, несчастный случай, недавняя эпидемия или детская хворь – что-то в прошлом безнадёжно подточило ваше здоровье. А до ухода на покой вам ещё далеко, вот и приходится ходить по морю не в самом лучшем состоянии. Вы посещаете каюту доктора чуть ли не чаще, чем свою. Любые перенапряжения, ушиб или бессонная склянка могут угрожать вам куда более серьёзными последствиями, чем более здоровым товарищам. А на решительные действия может банально не хватить сил, особенно если вы пропустили приём пищи или лекарств

### ДОСТОИНСТВО: ВЫДАЮЩАЯСЯ ЭРУДИЦИЯ

Сложно найти область, в которой вы не обладаете хотя бы теоретическими знаниями, будь то устройство судовых корпусов, спаривание молочных слизней, этикет правящих элит ва'ро или биографии героев Войны. Товарищи по экипажу высоко ценят ваш интеллект и часто обращаются за советом. Может ваши знания и не системны, но зачастую их хватает, чтобы улучшить ситуацию.

### ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Портсигар с семейным гербом; неправый бронзовый свисток; баночка с освежительными леденцами; книга «Курс на богатство» с автографом автора; ключ от семейного поместья; высушенный мотылёк в рамке; подшивка финансовых сводок.

## В ПРОШЛОМ: ОБДЕЛЁННАЯ

Настоящая фамилия Унди слишком известна, чтобы называть её кому-то, кроме товарищей по экипажу. Её род славится как один из богатейших в Ольм нде, да вот беда – наследников у этого рода слишком много. Унди же посчастливилось родиться в младшей, да ещё и побочной семейной ветви. И пока старшие родственники делят фабричные активы, она в качестве наследства довольствуется любимым портсигаром, несколькими безделушками и фамильной честью. Как бы не пришлось пустить с молотка её тоже, если следующий рейс не окупится...

### Плюсы:

Обширные знакомства среди торговой аристократии, пятикратный бюджет стартовых средств.

### Минусы:

Пренебрежение, презрение или жалость со стороны всех бывших однокашников и знакомых из высшего общества. А также две весьма мешающих жить неприятности из вот этого списка справа.

### Проблемы родовитых осов

(выбери две)

- ☐ малохолизм – уже две, а не три как у остальных, раны приводят к смерти;
- ☐ вендетта – регулярные, с вероятностью 1/6 на игровую встречу, покушения на вашу жизнь;
- ☐ лёгкая мишень – регулярные, 1/6 на игровую встречу, попытки похищения с целью выкупа;
- ☐ знаменитость – регулярные, 1/6 на игровую встречу, попытки окружающих использовать вас и вашу громкую фамилию в какой-нибудь афере;
- ☐ привередливость – регулярные, 1/6 на игровую встречу, приступы различных и многообразных аллергий;
- ☐ нарколепсия – приступы долговременного, не менее склянки, и сложного в прерывании забытья, при провалах проверки души.



## Медик: Билфа Оньтти



КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ: [ 170 ] ор.  
ПЕНСИОННЫЙ СЧЁТ: [ 0 ] ор.  
МЕТКИ УДАЧИ: [ X ] [ ] [ ] [ ]  
РАНЫ: [ ] [ ] [ ]

### ЗАВЕТНАЯ МЕЧТА

Найти театральную столицу древней империи.

### ИСТОРИЯ НАЙМА

Рассказала чудовищную (во всех смыслах) байку со спецэффектами – один раз за три игровых встречи сочиняет историю ужасов, которую потом может продать в какую-нибудь газету за 6x1000 огневиц.

### НЕДОСТАТОК:

#### ХИМИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

Вы не представляете себе жизни без меняющей восприятие химии: алкоголь, экзотические специи или алхимические соли – всё идёт в дело, когда на сцене появляетесь вы! «Ни вахты без дурмана» – вот ваш девиз! Сопротивляться влечению? Незачем, пустое! Ведь вы и так всегда можете остановить этот волнующий спуск по нисходящей спирали многоцветного водоворота химического удовольствия. Но вы просто не хотите. Наверняка просто не хотите, да-да.

### ДОСТОИНСТВО:

#### БЕЗУПРЕЧНЫЙ ВКУС

Вы – утончённая эстетка, и это заметно. Ваш костюм недорог, но настолько изящен, что приковывает взгляды и делает вас ходячей рекламой хорошего вкуса. Разборчивость и чутьё могут подсказать вам, какие произведения искусства заслуживают самой высокой цены. Зачастую ваш товар тщательнейшим образом отобран и показан с выгодной стороны, а покупатель остаётся доволен не только им, но и вашими полезными советами в области стиля.

### ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Термоингалятор; карманный сборник стихов; неисправные часы-луковица; банка порошкового стимулятора; проволочный диктофон; алхимическая зажигалка.

## В ПРОШЛОМ: АРТИСТКА

Билфа с юности презентовала себя как творческую личность. Её художества, вирши и выступления производили впечатление на некоторую часть публики, открыв дорогу в богему. Там она прогуливала семейное наследство и приобщалась к разнообразнейшим излишествам. Однако плоды её трудов никак не приносили настоящей популярности. Ну а сама Билфа всё глубже вязла в своей зависимости, которая однажды чуть её и не сгубила. После реанимации и реабилитации она решила взяться за ум, а творческую жилку приберечь до выхода из Программы.

### Плюсы:

В связи с непростым прошлым и запутанной сеткой связей, ваша артистка получает +d6 в любом социальном конфликте где пытается уладить дело миром, а также имеет 1/6 вероятности, один раз за сцену, обнаружить своим давним поклонником и добровольным союзником любого выбранного игроком ольмца. Вдобавок, просто обронив пару знакомых имён она наверняка найдёт общий язык с друзьями артистами и будет тепло принят в соответствующих местах – от галерей изящных искусств до съёмочных площадок какой-нибудь киностудии.

### Минусы

Разгульная жизнь богемы может принести с собой множество проблем и закрыть множество путей, что и произошло в итоге с вашей артисткой, а значит...

- ♦ ваш запас здоровья ограничен всего двумя ранами;
- ♦ в любом порту крупнее деревни найдётся как минимум один активный противник ваших работ и, с вероятностью 1/6 он будет обладать достаточной властью, чтобы строить козни;
- ♦ вероятность найти такого недоброжелателя в любых местах посвящённых искусству подскочит до 1/3.

### Всех на терапию!

Каждую чётную вахту вы можете организовать для не занятых матросов терапевтическое собрание. Цель такого собрания – через мотивирующие беседы, групповые практики, психодраму и подобное (сопровожаемое проверкой удачи – броском 4d6 + модификаторы) несколько сбить уровень стресса. Ставкой здесь будет уменьшение смуты на d6 единиц (половина этого значения при частичном успехе). Риском – сохранение смуты на прежнем уровне.



## МЕХАНИК: ХЭНКИ ЧАФФ



КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ: [ 130 ] og.  
ПЕНСИОННЫЙ СЧЁТ: [ 0 ] og.  
МЕТКИ УДАЧИ: [ X ] [ ] [ ] [ ]  
РАНЫ: [ ] [ ] [ ]

### ЗАВЕТНАЯ МЕЧТА

Написать книгу о море, людях и всяком таком.

### ИСТОРИЯ НАЙМА

На спор, съел пресс-папье и запил стекломоем – яды действуют только в половине случаев, а несъедобных вещей для Хэнки попросту не существует.

### НЕДОСТАТОК:

#### ФАТАЛЬНАЯ НЕРЕШИТЕЛЬНОСТЬ

Когда от вас требуются быстрые действия, вы впадаете в ступор. Неожиданный поворот событий способен парализовать вашу волю. Решительно прыгнуть с горящего хога в гребку – проблема, а тонущий товарищ – повод глубоко задуматься. Прежде чем заломить цену на востребованный товар, вы взвесите всё дважды. И трижды. И ещё два десятка раз, пока возможность не отпадёт сама собой. Нерешительность уже не раз вставала на вашем (и экипажа) пути к успеху. Не исключено, что однажды она просто-напросто убьёт вас.

### ДОСТОИНСТВО:

#### ОБШИРНЫЕ СВЯЗИ

В любом, даже самом отдалённом порту у вас может найтись кто-то, готовый поделиться информацией или необходимыми товарами по вкусной цене. Ну или кто-нибудь, чтобы замолвить за вас словечко перед кем надо. И вам не всегда потребуется оплачивать услуги – этот рынок во многом живёт за счёт взаимных одолжений и долговременных негласных обязательств.

### ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Половина парного медальона; пудреница с зеркальцем; резная флейта из рога; прочный кожаный шнурок; похабная фигурка; упаковка презервативов; огрызок карандаша; блокнот с записями о клиентах; заковыристый мультитул.

## В ПРОШЛОМ: ПЕРЕКРОЕННЫЙ

Десятки приливов каторжного труда – таким было наказание Хэнки за совершённые преступления. Он был уверен, что никогда больше не увидит свободы, учитывая рецидивы и нарушения правил. Однако экспериментальная хирургия сотворила чудо – его социально-девиантное поведение было откорректировано умелыми докторами, а сам он получил условно-досрочное освобождение. Азы прежней профессии пригодились и в морской торговле. Благо, здесь никто не интересуется его прошлым, а тюремные метки можно скрыть под форменным комбинезоном.

### Плюсы:

Профильные знания в самых разных областях юриспруденции, +d6 при попытках кого-либо убедить или обмануть с опасностью для себя, чёткое понимание где в любом городе можно найти нелегальных или просто мутных перекупщиков, половинная скидка при посещении дурманных притонов и бойцовых ям, глубокое знание криминальных арго и этикета.



### Минусы

В силу проведённой на мозге операции, Хэнки мучается частыми головными болями и всегда либо подчиняется прямым приказам облечённых в мундир представителей власти либо теряет сознание при попытке сопротивления. Помимо того, в каждом порту имеет 1/3 вероятности спровоцировать внеплановую проверку со стороны таможни и, дополнительно, 1/6 вероятности встретить бывшего поделщика, который обязательно попробует втянуть его в...

1. совершенно незаконную, чрезвычайно выгодную, и в целом, безопасную операцию типа «постоять на стрёме», «пошофёрить», «передать что надо кому надо» и подобное;
2. похищение и вымогательство, на позицию временного сторожа «объекта»;
3. поджог частного дома, вместе с предварительно и надёжно обездвиженными жильцами;
4. плохо организованный саботаж с воровством промышленных товаров;
5. защиту марша трудовой солидарности от профсоюзных провокаторов;
6. массовую драку с непропорционально бастующими рабочими.

# КООПЕРАТИВ "ЗАО Н'ТАКОЭ"

\*«Н'такоэ» — расхожее выражение торгового наречия (база), присказка, точный смысл которой во многом зависит от контекста применения, но в целом сводится к «всё как обычно, стабильно, без существенных изменений».

## УЧРЕДИТЕЛИ:

Навигатор — Глейз Трргр

Завхоз — Унди Войг

Медик — Билфа Онътпп

Механик — Хэнки Чадд

СУДОВАЯ КАЗНА: [...<sup>150</sup>...] от.

ЗАЙМЫ: [...<sup>???</sup>...] от.

## РЕПУТАЦИЯ: ЗАУРЯДНОСТИ

Основное ваше отличие от конкурентов, которое исправно работает на вас в глазах пусть и специфической, но крепко прикипевшей к вам аудитории — вы не выпендриваетесь и не пытаетесь непременно выудить златого укря из глубины. Вы просто делаете своё дело. Средне. Надёжно. Не вликая в неприятности. За умеренную цену. Без скидок и торгов.

- Вы получаете +d6 действуя правильно, шаблонно и в рамках того, что от вас ожидает общество.
- Вы получаете -1 успех при попытках импровизировать и действовать нестандартно.
- Ваши заказчики всегда платят по средней рыночной стоимости, но каждый выполненный заказ, сразу после завершения, приводит ещё один того же типа.

## ОБЩИЕ ВОСПОМИНАНИЯ: УЖАСНАЯ ТАЙНА

У вашего экипажа есть тайна. Она настолько ужасна, что будучи раскрытой наверняка сделает вас изгоями и последним отребьем в глазах общества, как минимум — в масштабах вашей родины, Ольм нде. Вероятно, на вас даже объявят охоту — если не власти, то какие-нибудь народные мстители. Возможно, такая ситуация вас гнетёт, а возможно вы просто принимаете её как данность. Как бы то ни было, откуда тайна не покидает пределов вашего коллектива, она вам не угрожает.

Эта ваша тайна несложна: в своё самое первое плавание вы доставили на отдалённый остров тяжёлый ящик. Ещё в процессе плавания вы узнали, что в ящике содержится странно пахнущее человеческое тело. Но вы ничего не сделали и просто доставили груз, как вам и полагалось по контракту. И поплыли дальше. В дальнейшем на острове назначения — некогда процветавшей колонии с населением в сотню тысяч человек — был объявлен строжайший карантин. Что-то страшное произошло там. И вы точно знаете, что имели к этому отношение. И вы даже помните, кто именно передал вам ящик. И теперь надеетесь, что тот отправитель не помнит вас.

## ТОРГОВОЕ СУДНО «БЕЖЕТКА»

Ничем не примечательная посуда, переделанная из какого-то минного катера или канонерки. Металлические, много раз перекрашенные борта, потеки ржавчины на стыках, регулярно чихающий и кашляющий двигатель – вот то самое «бесплатное средство производства», которое обещало вам государство на входе в Программу. Оно не так уж и плохо – еплывёт, куда надо, делает что надо, и оставляет желать лучшего, при всём при том. Рабочая скотинка моря – не больше и не меньше.

КЛАСС: [ 0 ]

ПОЛОМЫ: [ ] [ ] [ ]

ТРЮМ: [ 220 / 1160 ] ст.

МАТРОСЫ: [ 10 / 10 ]

СТАНИНА №1: [ ..... *шлакост* ..... ]

СТАНИНА №2: [ ..... ]

СМУТА: [ 0 / 25 ]



### Грузы:

♦ *мыло "Ольмское особое", 200 ст.*

♦ *топливо, 10 ед.*

♦ *провант, 10 ед.*

### Недостатки

♦ Изношенный корпус – наверняка даст течь и будет работать как осложнение при первом же повреждении.

♦ .....

♦ .....

### Достоинства

♦ Шумоизоляция – даёт преимущество при попытках остаться незамеченными.

♦ .....

♦ .....





# АКТ О ВОЛЬНОЙ ТОРГОВЛЕ

«Тринадцать статей кодекса Вольных Торговцев Олъм Нде»


(не имеет силы на территории РФ)



## СТАТЬЯ 1. ПРЕДМЕТ РЕГУЛИРОВАНИЯ НАСТОЯЩЕГО ЗАКОНА


Настоящий закон регулирует отношения, связанные с приобретением и лишением статуса вольного торговца, а также отношения, связанные с осуществлением вольным торговцем своей свободной до установленных законом ограничений деятельности.

## СТАТЬЯ 2. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В НАСТОЯЩЕМ ЗАКОНЕ

Для целей настоящего закона используются следующие понятия:

1. море – вся территория Веа Туароа, входящая в юрисдикцию Олъм Нде/Олъмского союза (включая Базальтовые территории и Особую олъмскую зону);
  2. торговая деятельность – экономическая деятельность по приобретению товаров и услуг на одних островах по цене ниже цены планируемой реализации таких товаров на других островах и последующей рыночной реализации таких товаров;
  3. вольная торговля – государственная программа, направленная на повышение темпов развития государства, общества и отдельных граждан, в рамках которой вольным кооперативам предоставляются базовые блага и средства производства для осуществления торговой деятельности;
  4. вольный торговец – гражданин Олъмского союза; предприниматель, осуществляющий или желающий осуществлять торговую деятельность;
- 


- 
- 
5. вольный кооператив (кооператив) – объединение из не более чем пяти вольных торговцев, сформированное для получения в своё распоряжение торгового судна за счёт средств Ольмского союза с целью осуществления совместной торговой деятельности;
  6. накопительный счёт – специальный банковский счёт вольного торговца, который он может пополнять в результате торговой деятельности с целью накопления целевого значения в размере двухсот сорока тысяч (240 000) огневиц. Снятие денежных средств до достижения указанной суммы на счёте не допускается;
  7. биржа вольных торговцев – специальная организация с филиалами во всех крупных портах Ольмского союза и Базальтовых территорий, созданная в рамках программы вольной торговли для содействия установлению деловых контактов между вольными торговцами;
  8. катализатор торговли (далее КаТорг) – государственная программа, одобренная Бренхи и Советом, направленная на освобождение граждан Ольмского союза от тягостей прав собственника. Целью программы является создание трудовых резервов и осуществление трудовой деятельности на бесплатных началах в проектах повышенной социальной важности.




### Статья 3. Правовые основы вольной торговли

- 3.1 Торговая деятельность осуществляется в целях развития экономической системы Ольмского союза и с благословения Её Величества Бренхи.
- 3.2 Благословение Бренхи считается полученным в случае принятия гражданина в государственную Программу вольной торговли и подписания соответствующего контракта.
- 3.3 Вольным торговцам следует направлять дополнительные прошения о получении индивидуально-определённого благословения Бренхи только при желании перевода просителя в программу КаТорг.
- 3.4 Основные права и обязанности вольных торговцев регулируются настоящим законом, а также иными актами, в том числе – не подлежащими разглашению, праздничными, окказиональными, символическими и прочими, принятыми Главным советом в части осуществления гражданами беспрепятственной торговой деятельности.

### Статья 4. Государственный контроль вольной торговли


- 4.1 Каждый вольный торговец должен вести индивидуальный реестр вольных кооперативов, членом которых он являлся. Такой реестр оформляется по форме, установленной Главным советом. Копия реестра вольного торговца служит приложением к реестру вольного кооператива.
  - 4.2 Все участники вольного кооператива вносятся в реестр кооператива, который является приложением к судовому журналу судна кооператива. Копия реестра кооператива сдаётся в порт приписки судна.
- 




4.3 Начальник каждого порта ведёт реестр реестров вольных кооперативов наряду с иными реестрами, ведение которых входит в обязанности начальника порта. В реестре начальника порта, содержащем информацию о кооперативах, указывается информация о всех членах кооператива, для целей чего начальник порта получает у каждого члена кооператива копию реестра вольного торговца на основании письменного запроса не реже, чем один раз за прилив, но не чаще, чем один раз за тридцать три вахты.

4.4 Губернаторская канцелярия каждого острова вносит в свой реестр выписку из реестра начальника порта о реестре каждого вольного кооператива с приложением данных из индивидуального реестра вольного торговца. Выписка из реестра начальника порта передаётся начальником порта в реестр губернаторской канцелярии не реже, чем один раз в прилив. Выписка из реестра вольного кооператива с указанием номеров индивидуальных реестров вольных торговцев, входящих в такой кооператив, и номером реестра начальника порта, в который внесена запись о кооперативе, передаётся любым членом кооператива не реже, чем два раза в прилив для внесения в реестр губернаторской канцелярии.

4.5 Реестры губернаторских канцелярий вносятся в государственный реестр. Непредоставление выписок из реестра губернаторской канцелярии с указанием номера реестра начальника порта, в который внесена информация о вольном кооперативе с приложением выписок из индивидуального реестра вольного торговца, входящего в такой кооператив служит основанием для рассмотрения специальной комиссией вопроса о переводе в программу КаТорг всех участников процесса внесения информация в государственный реестр.







## Статья 5. Требования к участникам вольной торговли

Для участников программы вольной торговли устанавливаются следующие обязательные требования:


1. иметь гражданство Олѣм Нде не менее пяти пр. подряд;
2. не иметь неснятых и непогашенных судимостей, а также не являться участником программы КаТорг или владельцем домашних керветок породы кроссет-клог;
3. иметь бутылку вина, входящего в реестр одобренных вин, для проведения процедуры «отправного окропления» корабля, а также уметь проводить указанную процедуру;
4. обладать глазами одинакового цвета или только одним глазом с хроматическим диапазоном не менее 5.3 нп.

## Статья 6. Приобретение статуса вольного торговца

- 6.1 Статус вольного торговца приобретается путём вступления в программу вольной торговли при соблюдении ограничений, указанных в статье пять настоящего закона.
  - 6.2 Приобретённый статус вольного торговца предоставляет гражданину доступ в любое отделение Биржи вольных торговцев
- 




## Статья 7. Порядок осуществления деятельности вольных торговцев



- 7.1 Вольная торговля осуществляется в рамках деятельности вольного кооператива.
  - 7.2 Ольмский союз предоставляет вольному кооперативу во владение торговое судно, а также доступ к необходимым программам профессионального обучения для всех участников кооператива.
  - 7.3 Ольмский союз выделяет вольному кооперативу базовый набор провианта, топлива, жейловой краски и денежных средств для начала осуществления торговой деятельности.
  - 7.4 Провиант, топливо, краска и денежные средства, указанные в части третьей настоящей статьи, предоставляются вольному кооперативу на безвозмездной основе.
  - 7.5 Вольные кооперативы формируются на добровольной основе. Вступление в вольный кооператив после даты его формирования допускается только по коллективному сговору членов такого кооператива.
  - 7.6 Ольмский союз создаёт и определяет порядок специальных бирж труда, где вольные торговцы в результате переговоров и заключения неформальных соглашений формируют кооперативы.
  - 7.7 Вольные торговцы, которым не удалось достичь указанных в части шестой настоящей статьи договоренностей, вправе искать на бирже труда возможности присоединения к ранее сформированным кооперативам.
  - 7.8 Вольные кооперативы, из участников которых по каким-либо причинам выбыл вольный торговец, вправе искать нового участника кооператива на бирже труда.
- 




## Статья 8. Права вольных торговцев


8.1 С даты приобретения гражданином статуса вольного торговца наступают следующие последствия:


1. гражданин освобождается от обязанности уплаты налогов, таможенных и портовых сборов на следующие за днём приобретения статуса вольного торговца пять приливов;
  2. гражданин освобождается от бремени права на свободный труд и может заниматься только торговой деятельностью;
  3. гражданин на весь срок участия в программе освобождается от бремени права владения собственностью. Вся его собственность, включая контрольные пакеты в организациях или недвижимость, переходят в безвозмездное управление государства.
  4. В целях стимулирования экономического развития государство не взимает с вольного торговца платы за услуги по такому управлению;
  5. гражданину даруется неограниченное право нахождения в море, а также гражданин освобождается от бремени права нахождения на суше за исключением случаев, установленных в статье десятой настоящего закона;
  6. гражданин в составе вольного кооператива приобретает право покупки любого корабля в течение окта в случае выбытия предыдущего корабля из владения вольного торговца или кооператива.
  7. В случае, если корабль выбыл из владения вольного торговца или кооператива по обстоятельствам, не зависящим от воли такого торговца или кооператива, то торговец или кооператив приобретают право на безвозмездную замену торгового корабля.
  8. Факт и обстоятельства выбытия корабля из владения вольного торговца или кооператива устанавливается и оценивается специальной комиссией, порядок формирования и деятельность которой определяется Постановлением Главного совета. До вступления в законную силу такого Постановления вольный торговец или кооператив вправе приобрести новый корабль за счёт собственных средств и имеет право на бесплатное ожидание на бирже до вступления в законную силу указанного Постановления;
  9. гражданин приобретает право беречь переданный ему корабль, а также производить его структурные улучшения на сертифицированных государством верфях за свой счёт.
- 

- 
- 
- 8.2 При достижении на накопительном счете баланса, равного тридцати, шестидесяти, девяноста, ста двадцати, ста пятидесяти, ста восьмидесяти и двухсот десяти тысяч огневиц, вольный торговец получает право на дополнительное снабжение едой, постельными принадлежностями, комплектом одежды, канцелярскими принадлежностями, а также иными благами, включая оплачиваемый государством отпуск продолжительностью не более ста двадцати семи вахт, предоставляемыми государством без взимания платы при достижении каждой из указанных в данной статье сумм.
- 8.3 Вольный торговец вправе заменять, а также вносить изменения в объекты, указанные в части пятой статьи девять настоящего закона.
- 8.4 Неосуществление вольным торговцем своих прав является основанием для рассмотрения комиссией вопроса о переводе такого торговца в программу КаТорг.



## Статья 9. Обязанности вольных торговцев

- 9.1 Вольный торговец обязан вести торговую деятельность честно и не подрывать государственное и общественное благосостояние своей деятельностью.
  - 9.2 Вольный торговец обязан предпринимать все необходимые действия для приобретения товара или услуги по максимально низкой рыночной цене.
  - 9.3 Вольный торговец обязан предпринимать все необходимые действия для реализации ранее приобретённого товара или услуги по цене, превышающей цену приобретения такого товара или услуги.
  - 9.4 Вольный торговец обязан хранить коммерческую тайну и не раскрывать контрагентам информацию о деталях и особенностях торговой деятельности.
  - 9.5 Вольный торговец обязан бережно относиться к переданному в его распоряжение торговому судну, а также к другим вольным торговцам, входящим в вольный кооператив.
  - 9.6 Вольный торговец обязан поддерживать не менее двадцати процентов поверхностей корабля в устойчивом жёлтом цвете с целью поддержания высокой скорости мореходства торговых судов Ольмской флотилии.
  - 9.7 Вольный торговец обязан способствовать сохранности жизни корр и иных мотыльковых, обитающих в море.
- 



## Статья 10. Порядок выхода торговца из членов кооператива


10.1 Каждый вольный торговец имеет право выхода из вольного кооператива по соглашению с иными участниками такого кооператива, включая форму соглашения, не содержащую мнения иных участников кооператива. В таком случае получение компенсации покидающим кооператив вольным торговцем из средств кооператива исключается.


В случае согласия всех участников кооператива об исключении одного из членов на добровольной основе, все участники кооператива, включая исключаемого, определяют порядок выплаты исключаемому компенсации с возможностью полного отказа от такой выплаты.

10.2 Члены кооператива могут исключить одного из членов такого кооператива по предварительному сговору в составе организованной группировки членов кооператива.

Исключённому таким образом вольному торговцу полагается денежная компенсация в размере, определяемом ежеприливо Главным советом в соответствующем указе.

В случае невозможности выплаты компенсации из средств кооператива, государство выплачивает денежные средства исключённому вольному торговцу из средств соответствующего бюджета и приобретает право требования долга с вольного кооператива, включающее проценты за пользование государственных денежных средств.





## Статья 11. Порядок выхода торговца из программы свободной торговли


- 11.1 Каждый вольный торговец в случае получения инвалидности приобретает безальтернативное право на бессрочное проживание в государственном доме престарелых.

В случае попадания вольного торговца в дом престарелых до накопления таким вольным торговцем суммы в размере двухсот сорока тысяч огневиц на своём накопительном счёте, накопленные денежные средства поступают в бюджет Ольмского союза.

- 11.2 С момента накопления денежных средств в размере двухсот сорока тысяч огневиц на накопительном счёте, вольный торговец приобретает право на выход из программы вольной торговли и на право собственности в отношении денежных средств, внесённых им на этот накопительный счёт.

- 11.3 При выходе из программы вольной торговли каждый вольный торговец получает государственную награду размером, весом и достоинством соответствующую утверждённому Главным советом регламенту системы официальных наград.








## СТАТЬЯ 12. КОДЕКС ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЭТИКИ

- 12.1 Вольные торговцы, в соответствии с требованиями законодательства Ольмского союза, в целях поддержания профессиональной чести, развития традиций морской торговли и сознавая нравственную ответственность перед обществом народа моря, принимают определяемый ими самими Кодекс профессиональной этики.
- 12.2 Вольные торговцы вправе в своей деятельности руководствоваться нормами и правилами Кодекса, поскольку нормы Кодекса не противоречат законодательству о вольной торговле.
- 12.3 Кодекс не является нормативным законом, а выступает лишь сводом правил.
- 12.4 В Кодексе обязательно должно быть указано основное правило разрешения любого спора – любые споры решаются громкой безоружной перебранкой между вольными торговцами, а последнее слово остаётся за неформальным главой кооператива.

## СТАТЬЯ 13. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

- 13.1 В случае нарушения вольным торговцем или вольным кооперативом положений настоящего закона, к такому торговцу или кооперативу могут применяться следующие меры гражданской ответственности: штраф; конфискация; перевод в программу КаТорг, предусмотренные соответствующим законодательством о гражданской ответственности.
- 13.2 Порядок применения указанных мер ответственности определяется соответствующим законодательством.
- 13.3 Иные меры гражданской ответственности, не указанные в части первой настоящей статьи, не могут быть применены к вольному торговцу или вольному кооперативу.
- 



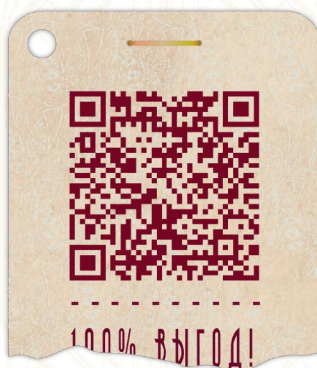
И вот по таким  
правилам нам приходится  
жить эту жизнь, мой капитан.  
Не то чтоб они были zelo спра-  
ведливы или гуманны, однако  
они такие какие есть и нам  
остаётся только действовать в  
их рамках, уповав на то что  
утлейка ударя не забудет мах-  
нуть перед нашим носом своим  
серебристым хвостом.

# Обратная связь

Мы будем рады, если прочитав или поиграв в это суповой набор для приключений, вы пришлёте нам ответы на вот ниже лежащие вопросы, на email [mb@exnihilum.info](mailto:mb@exnihilum.info) или в Telegram [@exnihilum](https://t.me/exnihilum).

???

- ◆ Насколько понятно ли вам содержимое этого документа?
- ◆ Хорошо ли, на вашей игре, работали предложенные компоненты?
- ◆ Как часто и в какие моменты вам этих компонентов не хватало?
- ◆ Каким выражением вы можете описать получившуюся историю?
- ◆ Возникли ли у ваших игроков сложности в обращении с подготовленными нами компонентами? Если да, то какие?
- ◆ Какие элементы этого набора вам в игре негодились?
- ◆ Вносили ли вы какие-то изменения? Если да, то какие?
- ◆ Хотите ли вы что-нибудь добавить от себя?



# Итак, ты - автор

Ты придумал мир. Прописал механики. Соткал полотно основы для приключений. А теперь сидишь перед экраном – думаешь, где бы найти иллюстратора, как сверстать получившийся текст, и кто вообще сумеет на/переписать художественные куски в стиле «должно звучать как будто рыжий гном шепчет это во сне»?

*Мы готовы тебе помочь. И хоть мы – не титаны индустрии, а просто очень маленькое, но бойкое издательство...*

## МЫ ОЧЕНЬ ДАЖЕ МОЖЕМ:

- ★ нанять для тебя иллюстратора, который не скажет «нет-нет, вместо вот этого я буду рисовать Пита Бёрнса», а потом проверить, что он сдал именно то, именно так, именно в том количестве и качестве, в котором тебе и твоему проекту нужно;
- ★ найти редактора, который не только примет твоё ТЗ, но и учтёт его;
- ★ подобрать соавтора, корректора, верстальщика, литературного сопроводителя, тестировщиков, переводчика, юриста, источники идей и ходов, а также того, кто знает как оформить титульный лист, пресс-релиз и выходные данные;
- ★ помочь с вёрсткой, стилем, обложкой, подготовкой к печати, вебсайтом и доменом, социальными сетями, фирменным саундтреком, рекламным видео, проведением крауда, нарративами и креативами.

И всё это – с душой, страстью, вкусом, смелостью, энергией, ресурсами, уважением к тебе и к твоему продукту.

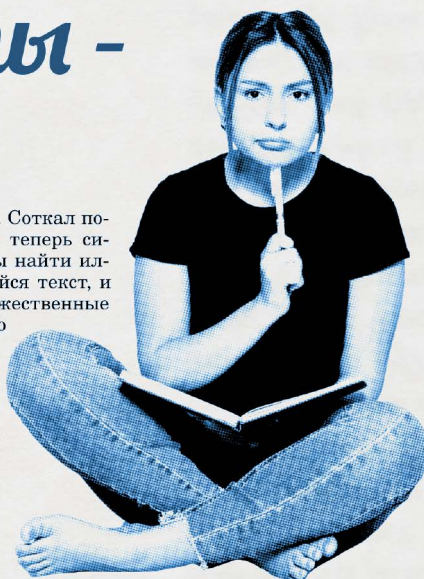
В общем, если ты автор, и тебе нужны не абстрактное «сообщество», а команда, не подрядчик, а соавтор и соучастник, не какие-то обобщённые (и ничего не гарантирующие) доброжелатели, а надёжные плечо и трудоспособность – мы тут, рядом.



mb@exnihilum.info  
.....





@exnihilum  
.....












НЕСЁТ  
НИКАКОГО ДРУГОГО СМЫСЛА. ВЫ МОЖЕТЕ АККУРАТНО ВЫРЕЗАТЬ ЕЁ, ЗАКЛЕИТЬ СТИКЕРАМИ, ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ КАКИХ-  
НИБУДЬ СВОИХ ЗАМЕТОК. LIVE FREE, DON'T JOIN, RIP THE SYSTEM//

# ПОМОГАЕМ ДЕЛАТЬ ИГРЫ

## ЧЁТКО, ВЫГОДНО, В СРОК И ПО ТЗ

-  Если ваш продукт уже в производстве, но чего-то (или кого-то) не хватает – мы подключим-ся и поможем тогда и там, где вам нужно.
-  При этом, обойдёмся без формализма, диктата, самодурства и оформим всё на выгодных вам условиях.

## МОЖЕМ УСИЛИТЬ ВАШ ПРОЕКТ:

-  Иллюстрациями и графдизайном;
-  Доработкой, проработкой, редактурой;
-  QA, тестированием и документацией;
-  Вёрткой и подготовкой к печати;
-  Разработкой электронных дополнений;
-  Адаптацией для международного рынка;
-  Маркетингом и работой с обратной связью;
-  HR и комьюнити-менеджментом.
-  Развёрнутыми консультациями  
(по любому из перечисленных пунктов).



## КАК МЫ РАБОТАЕМ:

- Подключаемся к команде – временно или на всё время проекта;
- Ведём учёт, отвечаем за контроль своих задач, процессов и сроков;
- Несём ответственность – и официально, по договору и по человечески;
- Готовы трудиться анонимно, безымянно и скрытно (но это дороже);
- Умеем как в малое, так и в объёмное, а также серийное производство;
- Когда надо, можем в гибкий и очень творческий подход.

## ДА, МЫ (СКОРЕЕ ВСЕГО) НЕ СПАСЁМ ПРОВАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Но мы можем сделать ваш труд комфортнее, эффективнее, спокойнее и проще. Напишите нам и расскажите о своём продукте – а мы покажем, что умеем.



mb@exnihilum.info  
.....



@exnihilum  
.....

# ЕСТЬ РАБОТА!

## И НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ПРОФИ

Мы – микро- (digital и smallprint) издательство, выпускающее всякое в условиях ограниченных ресурсов, высококонкурентного рынка, распределённых команд, перипетий жизни в иммиграции и неизбывной любви к настольным ролевым играм.

## МЫ АКТИВНО ИЩЕМ:

Сочинителей, редакторов, геймдизайнеров, художников, верстальщиков, пиарщиков, контентщиков, SMM-щиков, мемологов, тиктокеров и просто способных стабильно работать людей, которые умеют делать всякое с текстом, структурой, медиаконтентом, визуальными образами, нарративами и всеразличными повестками.



## МЫ УВЕРЕННО ПРЕДЛАГАЕМ:

- 📖 Атипичные и трансгрессивные проекты с плотной атмосферой, выверенной лексикой и совершенно аутическим вниманием к деталям;
- 🔗 Оплату, отбалансированную по рынку и запросам исполнителей;
- 📁 Гуманистические, но при этом упорядоченные рабочие культуры и коммуникации.
- 🤝 Долгосрочные взаимоотношения (если сойдем по курсу и протоколу);

## ПИШИ НАМ, ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ:

- Практический опыт и желание стабильной, регулярной работы за деньги;
- Предметное знание НРИ (система не имеет значения!) и всего, что вокруг них;
- Охота делать что-то новое, необычное и (уж это непременно!) запоминающееся.



mb@exnihlum.info  
.....



@exnihlum  
.....

# ПЫЛАЮЩАЯ ИМПЕРИЯ

Когда боги были молоды и ещё ходили среди людей.

DESIGNED FOR USE WITH  
**OLD-SCHOOL  
ESSENTIALS**



Sword & Sorcery  
Fantasy

[empire.exnihilum.info](http://empire.exnihilum.info)



Ваш груз  
проблемен,  
ваш курс неясен,  
карты неточны,  
ставки высоки,  
а каждый  
новый порт  
полон историй.

Совсем скоро  
эти тёмные  
воды получат  
новых героев.

И, возможно,  
ими станете  
вы.