

Пираты-вампиры (~~... from outer space~~)

Тема: Возрождение (ключевые слова: Море, Война, Утро)

Основные референсы: Пираты карибского моря, Vampire: the Masquerade, Star Traders — Frontiers, Sid Meier's Pirates, Apocalypse World.

Введение

Никто не помнит, при каких обстоятельствах на корабль погрузили тот злополучный гроб, но каждый “выживший” навсегда запомнил сентябрьский шторм, когда потревоженный носферату покинул свое обиталище. Как оказалось впоследствии, навсегда. Несколько десятков английских моряков оказались в буквальном смысле не по зубам древнему кровососу. Однако, когда тучи рассеялись, адмирал флотилии недосчитался одного фрегата, и уцелевшие корабли дали прощальный залп в память ушедших товарищей.

На самом деле, разумеется, корабль не пошел ко дну, хотя и пострадал в буре. После ночи резни и безумия, захлебнувшиеся кровью моряки обнаружили себя стоящими над телами своих же товарищей, и далеко не все из них пали под атакой проклятого гостя. Гораздо более страшным оказалось понимание того, что не все убитые пожелали оставаться таковыми. Когда же первый луч восходящего солнца огнем прошелся по палубе, вызывая крики и ругань, стало ясно, что не спасся никто.

Целый день фрегат беспомощно дрейфовал, пока сохранившаяся часть команды пережидала солнечный день в летаргической спячке, а следующей ночью, после того, как была смыта кровь и убраны расчлененные тела, прошел совет. Это не было похоже на обычное офицерское совещание, ведь на этот раз высказаться мог каждый из немногих уцелевших. Большинством голосов а также после нескольких локальных стычек, дополнительно сокративших население судна, был утвержден короткий кодекс.

Во имя Господа нашего, во благо рода людского и ради чести и достоинства английского моряка, клянемся:

- Не покидать надолго корабль, а покидая — возвращаться.*
- Не распространять свое проклятие без крайней нужды.*
- Все проклятые — часть команды. Если ты проклят и не принадлежишь команде — ты будешь уничтожен.*
- Не причинять вред Английской короне.*
- Не ступать на Английскую землю, а также не входить в крупные порты союзников, дабы не испытывать искушение покинуть корабль и разнести свое проклятие.*
- Направить все силы на поиски исцеления.*

С этого момента и начинается история, в которой игрокам предстоит выступить в качестве офицеров проклятого судна. Их корабль будет рассекает воды карибского бассейна, преследуя разнообразные задачи, и далеко не всегда они будут совместимы с интересами короны или даже просто с христианской моралью.

О чем эта игра

Это игра в псевдо-историческом антураже золотого века пиратства, когда крупные морские державы, снабдив своих капитанов каперским патентом, отправляли их на разбой во имя воинской славы и золотых дублонов. Этот мир относительно близок к реальной исторической эпохе, но с приправой в виде оживших легенд: загадочные колдуны, артефакты, ожившие мертвецы, корабли-призраки и морские чудовища — все это действительно можно найти в здешних водах. Маленькая рекомендация: мистических событий и объектов не должно быть слишком много, чтобы они не стали скучной обыденностью. В остальном, баланс исторической достоверности, серьезности и веселого трэша остается на усмотрение игроков и ведущего.

Несмотря на общую договоренность о поисках лекарства, стоит также учитывать дополнительные два мотива, свойственные всем проклятым, и подспудно искажающие волю каждого члена экипажа: *жажда крови* и *жажда власти*. Каждый проклятый по своей натуре кровожаден и только значительное усилие воли может сдерживать эту жажду и направить ее в относительно более конструктивное русло порабощения мира. Как минимум, это означает стремление к славе и богатству, которое еще можно представить в благородном свете служения идеалам английского флота.

На другой чаше весов находится опьяняющая личная власть, которая приходит вместе с пониманием и освоением вампирских сил, которые, к сожалению, связаны с одновременным отрицанием своей человеческой сущности. Иными словами, развивая сверхъестественные умения, персонажи ставят под угрозу саму возможность вернуться к прежней жизни. *Но так ли это важно, если ты бессмертный всемогущий вампир, скопивший несметные сокровища на борту неуступчивого фрегата!*

Итак, в этой игре подразумевается три с половиной возможных окончания истории. Первый вариант — это (бес?)славная гибель всего экипажа (да, здесь вампиры, несмотря на изрядную живучесть, смертны). Второй — коллективная победа путем исцеления... но вопрос в том, насколько кровавый след останется за кормой, и хватит ли награбленных сокровищ, чтобы утопить воспоминания в достаточном количестве рома. И, наконец, третий вариант — индивидуальная победа одного из офицеров, достигшего вершины своего нечеловеческого развития путем обмана и предательства своих проклятых товарищей. Третьим с половиной вариантом можно назвать режим бесконечной игры, когда цель игроков просто поразвлечься старым-добрым разбоем, не задаваясь моральными вопросами.

Как в нее играть

Для начала игроки должны выбрать свою роль в команде и стартовые навыки, а также определить свое отношение к произошедшему (в дальнейшем оно может измениться).

Капитан (Бой +1, Командование +1) — новоизбранный формальный лидер команды, за которым остается последнее слово. Это ответственная и непростая роль, особенно на корабле, полном кровожадных монстров. Капитан должен воодушевлять и вдохновлять, одновременно не допуская падения в бездну животного безумия и жестокости. *Или нет...*

Старпом (Бой +1, Сделки +1) — этот человек лучше всех знает корабль и команду, в его задачу входит наблюдение за состоянием судна и поддержание порядка на борту во время плавания. Старший помощник — это второе лицо после капитана. *Или теневой лидер команды...*

Навигатор (Навигация +1, Ученость +1) — офицер, способный разобраться в хитростях старых карт и в еще более древних морских байках и приметах. Он сумеет сориентироваться в открытом море и провести корабль в самый узкий пролив, который ему укажут. *Или куда он сам решит повести судно...*

Судовой врач (Медицина +1, Ученость +1) — человек, услугами которого хотя бы раз пользовался каждый член команды. Прежде он вытаскивал товарищей с того света, а теперь удерживает их по эту сторону бытия. *Возможно, теперь стоит взыскать долги...*

Священник (Интуиция +1, Ученость +1) — духовный наставник и утешитель, его услуги востребованы даже в проклятой команде. Особенно в проклятой команде. И пускай сейчас его душа отравлена, он все еще является проводником слова Божьего. *Не так ли?..*

Каждый персонаж также может выбрать четыре **различных** умения из общего списка и добавить бонусы к соответствующим значениям (выбранные на этом этапе навыки могут дублировать навыки офицерской специализации): **Бой, Ловкость, Командование, Навигация, Артиллерия, Медицина, Выживание, Переговоры, Сделки, Ученость, Интуиция, Язык (Испанский, Французский, Португальский...)**.

Несколько пояснений к данному списку. Командование — подразумевает как лидерскую способность отдавать приказы, так и стратегические навыки. Ученость — это общие гуманитарные и технические знания, не связанные с узкой специализацией, нечто вроде эрудиции. Интуиция — это совокупность внимания и эмпатии в смысле считывания собеседника, она одинаково применяется, например, для обнаружения засад и выявления лжи.

Знание языков — особый пункт, с которым может быть связано множество интересных сюжетных моментов. Дело в том, что по умолчанию морякам доступен только родной английский язык. В чужих, даже союзных портах это может приводить к “недопониманию”. Кроме того, книги, карты и слухи — ценная игровая информация — могут в итоге оказаться доступными только персонажам с хорошим пониманием соответствующего языка.

Помимо этих основных параметров, каждый персонаж также имеет запас в три хита и три единицы крови, которые тратятся на применение особо могущественных вампирских умений. В отличие от большинства новообращенных, офицеры обладают исключительными личностными качествами, что открывает им доступ к набору сверхъестественных навыков.

Конкретная форма и отыгрыш этих навыков остаются на усмотрение игроков, которые могут придумать более-менее любые способности, адекватно укладывающиеся в соответствующий антураж.

Что же касается содержания и масштабов используемых сил, то есть пять градаций-уровней вампирских умений: 1 — легкие воздействия, влияющие непосредственно на самого вампира (регенерация, сверхсила); 2 — локальные небольшие мистические силы (индивидуальный гипноз, разговор с животными); 3 — значительные магические способности (превращение в стаю летучих мышей, облако тьмы, телепатия); 4 — масштабные силы (спрятать корабль в тумане, создать зомби, массовый гипноз); 5 — огромные силы (погрузить город во тьму, вызвать вспышку болезни).

Масштаб умений, доступных конкретному персонажу — это закрытая информация, о которой не принято спрашивать даже в кругу своих. *Да и есть ли “свои” среди этих кровососов...*

Развитие обычных человеческих навыков происходит в рамках сюжетного обоснования, после длительного плавания: мастер выдает очко умений, которое можно использовать, согласно следующему правилу: на каждое умение верхнего уровня должно приходиться как минимум одно умение уровнем ниже (т.е., например, нельзя имея одно умение на +2 взять второе умение на +3).

Вампирские же уровни берутся либо в рамках особой сюжетной арки, либо при антуражном действии соответствующего масштаба, явно противоречащем принципу гуманности. Т.е. необходимо отыграть свое падение во тьму, связанное с обретением вампирской силы. *Например, устроить массовое жертвоприношение с демоническими ритуалами или уничтожить десяток человек проклятым кинжалом...*

Конфликты решаются по следующему принципу: производится бросок 2к6 с учетом модификаторов (значение навыка, либо параметра, плюс дополнительные факторы на усмотрение ведущего и игроков), после чего значение сравнивается с таблицей сложности.

10+ — это безусловное решение проблемы. Игрок может описать как элегантно конфликт был разрешен, бонусы на усмотрение ведущего.

7+ — решение проблемы малой ценой. Ведущий может предложить осложнение или заставить потратить ресурс для разрешения ситуации.

6 и менее — провал или решение проблемы большой ценой. Ведущий может обострить ситуацию или потребовать значительных трат ресурсов.

Корабль и команда

Под ресурсами, помимо упомянутых личных запасов хитов и крови, подразумеваются также общие параметры корабля, которые могут быть задействованы в глобальных конфликтах. А именно:

Корпус — мера целостности судна по шкале от 1 (почти утонул) до 5 (в превосходном состоянии),

Команда — количество головорезов под вашим предводительством (от 1 до 5, в масштабе примерно 1 к 10),

Пленники — то есть, глобальный запас крови (1...5, примерно 1 к 3),

Мораль — настроение команды от 1 (угрюмо-агрессивное, на грани бунта) до 5 (превосходное),

Человечность — грань, отделяющая мятущиеся проклятые души (5) от кровожадных демонов (1).

Падение параметров Корпуса, Команды или Человечности до нуля подразумевает окончание Кампании, соответственно: в результате гибели в пучине океана, в связи с невозможностью дальнейшего плавания, либо по причине превращения всех участников истории в озверевших существ, одержимых лишь примитивным жестоким инстинктом.

В том случае, если до нуля опускается Мораль команды — это, вероятнее всего, означает бунт, который можно подавить различными способами и с разнообразными исходами. Этот эпизод необходимо отыграть.

Кроме того, если запас Пленников меньше, чем состав Команды, то каждые сутки совершается проверка: на 10+ плавание продолжается в обычном режиме; 7+ — команде не хватает крови и от этого на единицу падает Мораль; 6 и менее — разгоряченные вампиры сокращают количество Пленников и теряют Человечность.

Есть еще два дополнительных глобальных параметра, которые отражают успешность действий экипажа: **Богатство** и **Слава**. Они в значительной степени являются украшением, неким аналогом “победных очков”, хотя также могут и выступать в качестве ресурсов или двигателя сюжета. Например, высокий показатель Славы, в частности, означает возможную охоту на мистически удачливых пиратов. У этих параметров нет верхнего предела.

Слава начисляется за каждый ограбленный/потопленный корабль, в размере 1-3 единиц, в зависимости от класса корабля. Аналогично можно получить пункты Славы за взятие фортов, разграбление поселений, разыскивание сокровищ или выполнение значимых сюжетных действий.

Богатство считается в дублонах, золотых испанских монетах, весом примерно в 6,5 грамм. Условно, стоимость дублона = 60 шиллингов, две месячные зарплаты простого матроса или месячная жизнь семьи с двумя детьми. Соответственно, можно

предполагать, что за один дублон покупается практически любая безделушка, за 10 дублонов — условная единица условно среднего товара, 100 дублонов — стоимость дома в городе, 1000 дублонов — поместья. Вовсе необязательно буквально следить за ходом каждой монеты в процессе игры, но приключение может стать значительно веселее и антуражнее, если заставить офицеров буквально распределять доли каждого члена экипажа. Стоит также периодически вводить события, связанные с кражами, спонтанным дезертирством и побуждать игроков самим создавать клады.

Игра начинается со следующими значениями глобальных параметров: **Корпус = 2, Команда = 1, Мораль = 2, Пленники = 0, Человечность = 5**. Богатство и Слава на старте равны нулю.

История начинается

Совещание заняло изрядную часть ночи, и команда уже начинает ощущать легкий голод, когда раздается стыдливо-ликующий голос: “Парус!” И все уже понимают, что это значит...

Это первая ночь, с которой начинается приключение, и первая жертва должна, в конечном итоге, достаться игрокам, чтобы они имели возможность получить хотя бы минимальный “стартовый капитал”. Дальнейшее описание погони и боя дается в учебных целях, и не обязательно к использованию (можно сразу перейти к дележу добычи).

Персонажи имеют запас **Ночи** равный 3 (обычно 4) — на свои действия. Каждая единица этого времени примерно равна двум часам и обычно тратиться, если предпринимается достаточно глобальное действие.

Встреченный корабль — неуклюжее пузатое торговое судно одной из фракций, активно действующих в карибском бассейне (испанцы, французы, голландцы, англичане). Взаимоотношения между фракциями не обязаны соответствовать реально-историческим, и даже желательно, чтобы они периодически произвольно менялись, внося дополнительную интригу в сюжет.

Предположим, что это испанский бриг, также потрепанный бурей и отбившийся от своего торгового флота. Его параметры Корпуса и Команды равны 2.

Погоня начинается на **Дистанции** = 3 (x2 морских миль), используется проверка Командования:

10+ — выберите два, либо потратьте часть Ночи и выберите три пункта из списка: Дистанция сокращается на 1 (можно выбирать больше одного раза), Вы избегаете залпа вражеских орудий (относится к одному противнику, можно выбирать больше одного раза), Вы оказываетесь в удобной позиции для артиллерийского залпа (аналогично).

7+ — выберите один пункт из списка того же списка.

6 и менее — выберите один пункт из списка и мастер добавит осложнение (длительная погоня может занять часть Ночи, вражеский корабль может разорвать дистанцию, неудачный маневр может подставить борт под удар вражеской артиллерии — безусловная потеря единицы Корпуса).

Корабль, увеличивший Дистанцию до 5 считается ушедшим от преследования.

В том случае, если корабль игроков вышел на позицию для атаки, либо не ушел от всех потенциальных вражеских атак, производится проверка Артиллерии. Она проводится по одинаковым правилам как для корабля игроков, так и для вражеских кораблей.

12 — выберите три пункта из списка (можно выбирать один пункт несколько раз): единица урона Корпусу, единица урона Команде, повреждение снастей (снижает скорость).

10+ — выберите два пункта.

7+ — один пункт.

6 и менее — досадный промах.

Если в процессе погони Дистанция сокращается до нуля, происходит абордаж. Модификатор, используемый для броска равен разнице Команд двух кораблей, +1 за каждого офицера, участвующего в драке. Вампиры значительно сильнее людей, но без руководства они слишком легко поддаются инстинктам, теряют строй и начинают действовать хаотично. Поэтому без офицерского участия, команда упырей ненамного превосходит сплоченных врагов.

10+ — успешный и стремительный захват вражеского судна полностью подавил врага. На выбор: либо +1 Пленники, либо +1 Команда.

7+ — идет жестокая битва, вражеская команда сокращена вдвое (если Команда = 1, то это победа). Чтобы добить врага необходимо потратить часть Ночи, либо совершить повторную проверку.

6 и менее — Это был тяжелый и длительный бой, потрачена часть Ночи. Команда врага сокращена вдвое, но не сдается. Чтобы добить врага нужно предпринять отчаянные действия (Команда -1), либо рубиться с максимальной жестокостью (Человечность -1). Альтернативой будет дополнительная проверка.

Каждый офицер, участвующий в драке совершает проверку Боя. В абордажной свалке персонажам приходится биться сразу против многих врагов, поэтому дополнительные модификаторы тут неприменимы. В случае же одиночного противника, каждый проклятый имеет бонус, равный его вампирской силе.

10+ — чистая победа (в одиночном бою это означало бы победу над несколькими врагами без получения повреждений).

7+ — трудный бой, персонаж получает один хит урона. В одиночном бою это означало бы победу над одним противником или победу над несколькими ценой урона.

6 и менее — персонаж еле справляется с натиском врага, 2 хита урона. В одиночном бою это гарантированный хит урона и возможная победа над одним противником ценой еще одного хита.

После победы над вражеским судном остается подвести итоги и собрать трофеи. Игроки получают золото в размере $100 \cdot X + 10 \cdot X \cdot 2k6$, где X — модификатор богатства

жертвы по шкале от 1 до 5. Начиная с третьего уровня богатства в трюме также можно обнаружить товары соответствующего уровня редкости:

3 уровень — обычные товары (железо, дерево, соль... — стоимостью около 10 дублонов за единицу), в количестве 10*2кб единиц.

4 уровень — см. предыдущий пункт, плюс редкие товары (рабы, оружие, инструменты... — стоимостью около 20 дублонов) в количестве 2кб единиц.

5 уровень — см. предыдущий пункт, плюс уникальные товары (алмазы, жемчуг специ... — стоимостью около 50 дублонов) в количестве кб единиц.

Кроме вышеперечисленного, бросок ведущего (без модификатора) определяет дополнительный приз от захвата:

10+ — два пункта на выбор (можно повторяться): +1 Команда, +1 Пленники, +1 Мораль.

7+ — один пункт из вышеперечисленных пунктов на выбор.

6 и менее — без дополнительного приза, либо один пункт берется с потерей единицы Человечности.

Также ведущий может подбросить дополнительную сюжетную зацепку в виде слуха, куска карты или редкой книги. Такие сюжетные элементы выписываются отдельно и используются для дальнейшего повествования. Это может быть, например: история о тайном мистическом знании, о редком артефакте, кусок карты с пиратскими сокровищами, информация о торговом маршруте, политических связях того или иного капитана, слух об уникальном корабле или волшебном замке, затерянном в песках Африки.

Не всегда полученного кусочка информации будет достаточно для дальнейших действий, но игроки могут заняться целенаправленным сбором фрагментов составного слуха, как, например, это обстоит с историей про исцеление от вампиризма. Звено за звеном, сплетня должна раскручиваться, увлекая персонажей в путешествие. При этом нужно стараться придерживаться следующего принципа: чем больше шагов, тем выше награда.

10+ — фрагмент редкого слуха с большой наградой. Например, кусочек истории про старика на одном из островов, чьи сыновья тоже подверглись нападению вампира. Или сплетня про огромный французский галеон, курсирующий почти без охраны.

7+ — совсем маленький кусочек истории с высокой наградой (например, сказка про волшебный клинок) или среднеполезная сплетня (про высокие цены на дерево в одном из портов и т.п.).

6 и менее — нет полезной информации.

Выше описаны примеры использования основного принципа игры для реализации авантюры и генерации сюжета. Примерно в таком ключе и следует вести историю.

Дополнительная информация

Глобальное перемещение осуществляется при помощи навыка Навигации, от него зависит скорость и точность движения. При правильном выборе направления, за ночь корабль делает примерно 50 морских миль в сторону цели. В длительном путешествии могут происходить разнообразные события: капризы природы, встреча с кораблями и чудовищами, судовые ошибки, агрессия в команде, попытки бунта и т.п.

Важным элементом истории является необходимость вампиров скрываться от солнечного света. Они имеют в запасе около 10 часов на активные действия, после чего вынуждены прятаться, впадая в спячку. В море это означает, что корабль становится неуправляемым и сносится в сторону от выбранного курса. Игроки могут преодолеть сонный паралич и выйти на дневной свет — с большими штрафами и риском для жизни.

Периодически даже проклятый корабль будет останавливаться в портах. Морякам будет нужна разгрузка, и она может нести неожиданные последствия: дезертирство, непреднамеренные убийства, проблемы с властями — все это можно и нужно использовать при создании сюжета.

Исцеление от вампиризма — непростое действие. Помимо сложности непосредственной реализации, команде непобедимых пиратов не просто отказаться от прежней жизни. Процесс необходимо отыграть, по желанию добавив схватку между членами команды.

Если же игра заканчивается путем достижения одним из персонажей пятого уровня вампирской силы, то аналогичным образом необходимо отыграть, уничтожение неподчинившихся.

По желанию игроков, для создания интриги можно использовать дополнительный индивидуальный параметр Влияния на команду, который является скрытым, и определяет вес мнения соответствующего персонажа при голосовании офицеров по поводу дальнейших действий. Этот параметр по умолчанию равен вампирской силе, но также подвержен сюжетным модификаторам. Так появится дополнительный сюжетный стимул для падения во тьму даже заведомо гуманных персонажей, а у злодеев появится мощный рычаг давления.

Также опционально можно “запретить” возвращение к обычной жизни персонажей начиная с 4го уровня силы.