

На дне чернильного моря

«На дне чернильного моря» - стартовая ситуация для игры в «Клинки во тьме», подходящая для команды негодяев, только-только начинающих свой непростой путь. События происходят в Даскволе, а также в море на подходе к городу. В стартовой ситуации даются предыстория событий, формирующих сюжетные коллизии для игры, описания организаций и персонажей, вовлечённых в эти коллизии, а также краткие формулировки первых задач и дел, позволяющие вовлечь в сюжет команду негодяев, за которую действуют игроки. Сразу две стороны конфликта мечтают о возрождении своих ценностей - но что имеет шанс на возрождение и высвобождение на самом деле?

Использованные ключевые слова: море, учёный, театр.



Источник иллюстрации: «Клинки во тьме»

Общеизвестная предыстория

Совсем недавно из ирувианской Яркой Гавани в Дасквол направился корабль «Ковчег Соблазнов» - и не дошёл до цели, затонув невдалеке от Дасквола. жители Шёлкового Берега описывали странные вспышки над морем. Одни говорили о чудовище, поднявшемся из чернильных вод и затопившем корабль, другие - о пожаре, третьи - об искрах и призраках над водой.

К затонувшему кораблю споро рванули лодки из обслуживающего левиафанобой портового флота, а охранять их направлены имперские катера. Частным судам приближаться к зоне кораблекрушения строго запрещено, но из-за постоянной темноты возможность военных ловить нарушителей ограничена.

Тайная предыстория

«Ковчег Соблазнов»

На «Ковчеге соблазнов» везли дар от ирувианских владык лично лорду-губернатору Дасквола: «сосуд вечности», стоивший лорду-губернатору немалых денег и сложных договорённостей. «Сосуд вечности» - плотно запечатанный золотой кубок с таинственным содержимым, состав которого известен только ирувианским демонам-правителям. Отведавший этого напитка обретает силы, похожие на демонические, навсегда меняя свойства своего тела и многое в своей природе. Лорд-губернатор давно мечтает о могуществе и бессмертии, видя в уподоблении ирувианской элите свой шанс. На второй подобный дар он не рассчитывает - и оттого готов вложиться в розыск, используя всё, дабы поднять груз «Ковчеха Соблазнов» и вернуть кубок.

Организация поисков

На счастье исполнителей приказа лорда-губернатора, оказалось возможным приобрести у Искрильщиков несколько экспериментальных автоматов, приспособленных для подводных работ: они ненадёжны в работе и могут преподнести немало сюрпризов. Хотя ранг имперской армии и левиафанобоев как организаций крайне высок, охраняющие место поисков патрульные лодки - далеко не лучшая часть флота. С точки зрения встреч в море, эти лодки считаются как противник ранга II.

Большинство ищущих остатки кораблекрушения совершенно не в курсе, что именно требуется добыть и почему это важно. Они только знают, кому и с какими предосторожностями следует передавать любые поднятые со дна моря трофеи. Зато в ирувианском посольстве Дасквола есть целый ряд людей,

осведомлённых про «сосуд вечности» и договорённости лорда-губернатора - но именно ирuvianские дипломаты деликатно держатся подальше от поисков.

Но груз с «Ковчега Соблазнов» ищет не только лорд-губернатор.

Леди Мальва Хэвенли

Аристократичная, внимательная, хищная

Богатство, охрана, штат слуг и связи леди Мальвы Хэвенли делают её главой организации 2 ранга со слабым контролем. Если ситуация такова, что у неё есть возможность обратиться за поддержкой к другим аристократам, то она может получить доступ к ресурсам организации «горожане Самоцветов».

Леди Мальва, аристократическая обительница района Самоцветов, имеет постоянных и внимательных соглядатаев в Белой Короне - она знает про то, что именно везли лорду-губернатору и чем оно может быть ценно. Увидев в кораблекрушении свой шанс, она вознамерилась добыть «сосуд вечности» раньше лорда-губернатора. Не имея возможности просто послать армию или левиафанобоев, она поступила иначе: обратилась к Икуарто Кассу, учёному из Старого Университета, океанологу, занимающемуся шельфом чернильного моря и постоянно обивающему пороги аристократов в поисках грантов. Они достигли следующей договорённости: если Икуарто Касс, не раскрывая личности своей нанимательницы и сохраняя свою деятельность по возможности втайне, доставит «сосуд вечности» Мальве Хэвенли, она предоставляет большое финансирование для его исследований по рыбам, кальмарам и водорослям.

Икуарто Касс

Жаждающий признания, эрудированный, многословный

Сам по себе Икуарто Касс является одиночным специалистом, однако в любой задаче, где он может обратиться к помощи леди Хэвенли (например, сообщив о действиях конкурентов в поисках или странных шпионов), он может временно получить доступ к её ресурсам (II ранг).

Икуарто Касс - учёный с плохо финансируемой и всеми забытой кафедры океанологии в Старом Университете, член общества «Пламенного Круга», далёкий от его верхушки. Постоянно страдающий от всеобщего пренебрежения к его деятельности и исследования, он вцепился в шанс, предоставленный Мальвой Хэвенли: это позволит ему возродить свою кафедру и поднять её к вершинам научной славы! Однако он специалист по рыбам и водорослям: у него нет простого способа найти или достать что-то с морского дна. За подсказкой

для поисков он обратился к Маргарет Пифианс, другому члену Пламенного Круга, признанной гадалке и медиуму. Та сообщила, что люди лорда-губернатора неверно оценили, где именно затонул корабль, и что искать на самом деле надо в другом месте. Место находится на расстоянии от основного района поисков: не настолько близком, чтобы патрульные лодки сразу и немедленно наткнулись на ищущих, но всё же по соседству от зоны основных поисков. Воодушевлённый полученными сведениями, Икуарто Касс ищет дальнейших помощников в деле: он осведомлён об автоматах Искрильщиков, которые открыто не продаются, но которых он всё же надеется получить, хоть одного. И, конечно же, ему понадобится наёмный кораблик, хотя бы гондола, с помощниками в плавании. Он не намерен изначально объяснять им, кто именно его нанял и как именно было определено место поисков. С гораздо большим энтузиазмом он предпочтёт рассказывать о сложном положении океанологии и о том, как много его исследования могли бы дать полезного для Дасквола и Империи, если океанология наконец была признана как важная наука и вступила в период своего возрождения.

«Речной Театр»

Организация I ранга, адепты, жёсткий контроль.

Не только Икуарто Касс заинтересован в грузе «Ковчега Соблазнов». Среди действующих в Даскволе странных культов есть почитатели древнего божества по имени Тысяча Масок, мечтающие о его возрождении и проявлении в мире. Ядро адептов составляет «Речной театр», вполне открыто выступающий на каналах Шёлкового Берега и использующий в качестве базы свою особую самоходную баржу. Руководитель этих актёров-адептов, **Анитта Шари** (*артистичная, соблазнительная, фанатичная*), видит порой вещие сны. По ним она сделала вывод, что на «ковчеге соблазнов» везли кубок-сокровище её веры, обретение которого поможет приблизить древнее божество к последователям и возродить его в этом мире. Помощники Анитты постоянно заняты сбором сведений по городу: в частности, им удалось выведать у Маргарет Пифианс про поиски Икуарто Касса и то, что Маргарет Пифианс сказала ему о затонувшем корабле. Теперь Анитта убеждена, что ей и её театральному культу нужно первыми добыть то, что ищет учёный: ведь это кубок Тысячи Масок! Её адепты ничего не знают об устройствах Искрильщиков, в их планы вместо этого входит магическое подчинение морских тварей, чтобы осьминоги и кальмары сами подняли им со дна сокровища. Для этого, разумеется, требуется провести обряды на берегу или в море, предварительно достав необходимые ритуальные предметы и напитки, а также принеся жертвы.

Древнее Хранилище. К несчастью и для Икуарто Касса, и для «Речного Театра», Маргарет Пифианс сообщила им неверные сведения. «Ковчег Соблазнов» затонул примерно там, где его ищут люди лорда-губернатора. Зато на том месте, что подсказала гадалка, находится Древнее Хранилище со скованным в золотом сосуде морским демоном. Это место создано ещё до Катаклизма и о нём было намеренно оставлено мало сведений, дабы никто не попытался найти и освободить демона. Сейчас печать на сосуде сильно ослабла, её можно легко повредить даже случайно, просто вынимая сосуд из воды или транспортируя его. Разумеется, если Икуарто Касс, Анитта или особенно предприимчивая команда негодяев достанут сосуд и нарушат печать, они освободят древнего и могущественного демона в нём.

Маргарет Пифианс (*душевная, материнская манера давать советы, больная, увлекательно рассказывает*).

Известна как гадалка с незаконченным университетским образованием и с изумительными способностями, которую выжигает её уникальный дар и оттого, увы, ей постоянно требуется много денег на лекарства. Является членом Пламенного Круга. На деле никакими особыми способностями не обладает, связываться с духами сторонится, является опытной мошенницей на доверии.

Описывая Икуарто Кассу место в море, где якобы на самом деле затонул «Ковчег Соблазнов», Маргарет просто выбирала слова, которым, по её мнению, клиент поверит. О том, что в этом месте лежит на самом деле, Маргарет ничего не знает - но всегда готова что-нибудь придумать, если это сулит выгоду или защитит её от опасности!

Вступление команды игроков в приключение

Наиболее удобный способ втянуть в приключение команду игроков - это найм их Икуартом Кассом либо «Речным Театром» для решения задач соответствующей стороны. Как правило, почти любые действия команды привлекают внимание противоположной стороны (и хорошо, если не имперской армии, или шпионов лорда-губернатора). Это почти неизбежно втягивает их в конфронтацию не только на море, но и на суше. Вряд ли хоть одна сторона справится со своей задачей за один или даже два рейса. Последнее означает, что Икуарто Касс и «Речной Театр» заметят друг друга до окончания проекта и будут вынуждены что-то делать с конкурентом за подводные сокровища.

Задачи Икуарто Касса

Примечание: любая из перечисленных ниже задач может быть использована как начало дела для команды - или же быть выполнена за кадром персонажами ведущего, с применением счётчика на 4-6 делений, если не сказано иначе.

Добыть (купить, не раскрывая своей личности, или украсть) у Искрильщиков автоматов, способных работать под водой. *В этом ему может помочь команда барыг или теней.*

Отправиться на лодке к указанному гадалкой месту и добыть со дна то, что он опознает как «сосуд вечноности». *В этом Икуарто Кассу может помочь та же команда, что на предыдущем этапе, или перевозчики. Это сложная задача, со счётчиком на 8 делений, вероятно неосуществимая за один рейс.*

По обнаружении деятельности Речного Театра, уйти от прямой конфронтации и найти способ избавиться от конкурентов - тут годится любой саботаж или погром, но снова нужны наёмники. *В этом деле ему могут помочь многие виды команд, включая душегубов, бандитов или теней.*

В случае нахождения Древнего Хранилища - пережить столкновение с тем, что оттуда явится. *В этом ему вынужденно помогает любая команда, оказавшаяся с ним в одной лодке в буквальном смысле слова.*

Задачи «Речного Театра»

Достать редкие обрядовые предметы для заклинания подчинения морских тварей. *В этом им могут помочь барыги, тени или перевозчики.*

Выйти в море на своей барже к указанному гадалкой месту и добыть со дна при помощи подчинённых морских тварей то, что будет опознано как сокровище Тысячи Масок. *Это сложная задача, со счётчиком на 8 делений, вероятно неосуществимая за один рейс. Хотя «речной Театр» в принципе может справиться сам, им может пригодиться кто-то, кто будет отвлекать патрульные корабли или оказывать иную косвенную помощь.*

По обнаружении деятельности Икуарто Касса, уйти от прямой конфронтации с неизвестными и выяснить, кто они и насколько опасны. *Тут лучше всего подойдёт команда теней, но варианты легко допустимы.*

Найти способ избавиться от конкурентов - тут годится любой саботаж или погром, но снова нужны наёмники. *В этом деле им могут помочь многие виды команд, включая душегубов, бандитов или теней.*

В случае нахождения Древнего Хранилища - пережить столкновение с тем, что оттуда явится. *В этом ему вынужденно помогает любая команда, оказавшаяся с ним в одной лодке в буквальном смысле слова.*

Остальные возможные дела, возникающие на базе стартовой ситуации, ведущему рекомендуется подбирать исходя из того, что случилось в игре. Возможно, леди Мальва Хэвенли подошёл убийц к тем, кто попытался помешать Икуарто Кассу или вычислить его нанимателя. Возможно, что «Речной Театр» будет вынужден отвлечься от совершения обрядов и что-то делать с Синими Мундирами или любопытными обитателями Шёлкового Берега, приметившими, что развлекательная баржа обзавелась привычкой зачем-то выходить в открытое море и скрываться из виду. Возможно, Икуарто Касс привлечёт помощь других членов Пламенного Круга, или же в «Речном Театре» в самый неловкий момент конфликта окажется богатый и могущественный развлекающийся посетитель. И уж точно освобождение морского демона, одержимого тёмным желанием, обеспечит немало новых задач для всех, кто оказался поблизости и выжил!