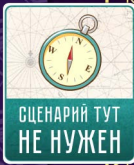


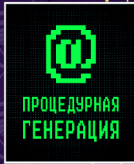
ТИРАНИЯ
ВЕСЕЛЬЯ



КАВЕРЗНЫЙ
РЕЦЕПТ!



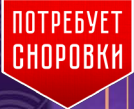
СЦЕНАРИЙ ТУТ
НЕ НУЖЕН



ПРОЦЕДУРНАЯ
ГЕНЕРАЦИЯ



КАКОЙ-ТО
СТРАННЫЙ
/СИ-Е/



ПОТРЕБУЕТ
СНОВОРКИ

Укрытое море

БЫСТРЫЙ
СТАРТ
VOL.1



Ex Nihilum, 2024

NOVEMBER 15, 2024 12:56 PM

Укрытое море

Благословенный прилив

Ваш (не)первый рейс, ч.2

«Ольмское особое»



Элементы для организации
умозрительного
авантюрного плавания
в поисках огромнейших
барышей



ко для эмоцио-
льно зрелых
ходов старше
25 лет



Оглавление

ДИЗАЙН И РЕКОМЕНДАЦИИ	2
Препамбула	2
Степени свободы	3
Ограничения	3
Компоненты	4
Осведомлённость и совместимость	5
МЕСТА НА КАРТЕ	6
Окрестности Глокра	7
Плавучий цирк	7
Станция Роевая	10
Полигон Д17	12
Остров Улфур	15
ОСТРОВ СЛАНК	19
Значимые конфликты	21
Персоны	22
Временная линия	34
ПУТЕВЫЕ ВСТРЕЧИ	38
Таинственный газетчик	39
Ржавая развалина	39
«Неуловимый Д»	39
Подъём с глубины	40
Мигрирующая живность	41
Гнилая туша	41





ОБЫВАТЕЛИ	42
КУРЬЁЗНАЯ ЖИВНОСТЬ	48
РАЗДАТКА	53
Карта для ведущей	54
Карта для игроков	55
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ	56



Добро пожаловать! Олъм трре! Покойной вахты! Это «(Не)первый рейс», ознакомительная версия игры «Укрытое море, ч.1: Благословенный прилив» (далее – УкМ1), где вы сможете выступить в роли отважных и предприимчивых, а также многое повидавших морских торговцев.

В полной версии книги, когда и если она выйдет на русском языке, 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, множество иллюстраций и тому подобное. Конечно же, это всё будет издано только в случае успеха нашей кампании по сбору средств.

Так что присоединяйтесь к нам на сайте укрытое море.рф! Нам важна ваша поддержка!



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: @nmcrrw, @alicablum, @koton9, @dr_feya
Маргиналии: @subkomandante / Иллюстрации: @subrosa
Дизайн и вёрстка: @nmcrrw / Вычитка: @nora_rusty_lizard
Всесторонняя помощь и PR: @evradfae

Лицензирование

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, 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 курьёзным совпадением.

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

В ОФОРМЛЕНИИ КНИГИ ТАКЖЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ:

Символика «Human made» от Hinokodo и «Public domain» от Creative Commons NPO, изображения от Freepik, шрифтовые гарнитуры Beltheder, Beltheder Deco, X Typewriter, PT Serif, PT Serif, PT Madelyn, Schoolbook Uralic, Brokgauz Efron, Behrens, Anime Ace, LeoHand, Bourbon House, Arkturia Deco, Sea Life.



«Ольмское особое» – это набор материалов для короткого вводного приключения в мире игры «Укрытое море, ч.1: Благословенный прилив». В рамках такого приключения мы предлагаем вашему экипажу выполнить небольшой заказ по срочной доставке груза мыла в одну из периферийных колоний Ольмского союза. Ну и, конечно, поучаствовать в ряде авантюр, сопутствующих этой доставке.

Синописис

Болтаясь в доках острова Глокрр, ваша команда ухватила горящий контракт: срочную доставку крупной партии – четырёх гранкилдов за раз – мыла марки «Ольмское особое» в отдалённую колонию, на ранее не посещавшийся вами остров Сланк. Бумаги уже подписаны, обязательства взяты, услуги лоцманки проплачены с запасом, трюм забит на 200 стаунов из 1160 и у вас есть целых 8 вахт на то, чтобы ценный груз оказался в точке своего назначения у кого-то по имени Йогр Трллк, который должен заплатить вам за него целых 50 000 огневиц





Дизайн и рекомендации



Преамбула

Эти декорации и структуры – ни в коем случае не готовое приключение «под ключ». И не жёсткий сценарий, где герои должны проследовать по означенному маршруту, в пути прослушивая заготовленные описания и по графику решая задачки типа «хочет ли ведущая, чтобы я читал это письмо прямо тут», а также «как нам за три хода вкатить 1337 урона вот тому рогатому».

Нет, всё изложенное далее это только заготовки; не пазл, а конструктор «сделай сам», который ваша игровая группа может сложить любым интересующим образом согласно собственному представлению об ужасном, прекрасном и забавном.

Так что использование нашего набора живописных элементов потребует от тебя немалой сноровки, опыта и смелости, для того чтобы отказать от плана, отправиться в полное неожиданностей плавание и сыграть в это не для получения какого-то конкретного результата, а просто, чтобы посмотреть в какую сторону вывернет хорда вашей общей истории. Но для твоей, мы уверены, немалой экспертности в настольных ролевых играх подобная мобильность вряд ли послужит критичным препятствием.

Степени свободы

В рамках предлагаемой далее структуры твои игроки вольны самостоятельно выбирать маршрут, промежуточные пункты пути, степень вовлечённости в проблемы окружающих, величину своих идейности или плюрализма и тому подобное.

И это нормально. Ведь наша игра, что бы ни говорили обзоры её более ранних версий, про твоих игроков с их персонажами. Про их собственный путь среди волн. Про историю именно их экипажа со всеми их выборами, действиями, бездействиями, удовлетворениями и сожалениями. Не ожидай от них чрезмерного. Ведь они в любом случае дадут этой общей истории только то, что смогут, и то, что сами захотят.

Ограничения

Основная условность «Ольмского особого» – то, что ваш экипаж начинает действие «in medias res», уже согласившись на контракт, решив отвезти мыло куда сказали и даже выйдя из порта острова Глокрр без желания в него тотчас же вернуться. Конечно в рамках, например, длительной кампании такая ситуация ненормальна. Но нам надо было как-то ужать всю свободу «Укрытого моря» в рамки короткого демо-материала. В общем, убедитесь, что эту мысль твёрдо усвоили все игроки – ваша «Бежетка» уже покинула порт и теперь однозначно плывёт в направлении о. Сланк. Каким путём – решать уже вам.

Компоненты

Предлагаемые далее элементы поделены на примечательные места, персонажей ведущей, путевые встречи и курьёзную фауну.

Места в масштабе островов или каких-то ограниченных областей посреди моря в процессе игры могут посещаться или не посещаться вашими героями, провоцируя те или иные события, связанные как со спецификой самих мест, так и с их обитателями. Каждое такое место имеет заданный конфликт – какую-нибудь проблему, в решении которой персонажи игроков могут принять участие. А могут и не принять, если просто решать проплыть мимо. Откуда они могут узнать о такой, локальной проблеме? От персонажей ведущей или просто из описаний, которые ты наверняка легко добавишь в игру, основываясь на предоставленных нами сведениях.

Стоит заметить, что приведённые нами здесь места и конфликты расположены на глади моря несколько плотнее, чем они представлены в нашей эталонной карте Веа Туароа. Что, конечно, даёт более интенсивную динамику, отличающуюся от размеренного ритма длительной кампании. Это одна из мер оптимизации, если угодно – баланса, к которой мы вынуждены здесь прибегнуть в связи с компактностью формата «быстрого старта».

Персонажи ведущей населяют вышеупомянутые места и путевые встречи, обладают характерными признаками и поведенческими особенностями, страдают или получают дивиденды от локальных проблем. Дополнительно они имеют те или иные личные интересы, в силу чего могут захотеть от протагонистов помощи или выполнения каких-то просьб. Могут, впрочем, и не захотеть по результатам непосредственного общения. Например, посчитав персонажей игроков крайне ненадёжными контрагентами. В общем, интерпретация их желаний и нежеланий, как и в других играх, – ответственность ведущей.

Путевые встречи нужны для того, чтобы разнообразить монотонность многовахтенных морских переходов и добавить в процесс игры нотки «по-настоящему живого» мира вокруг. В рамках «быстрого старта» мы предлагаем упрощённую относительно правил основной книги систему определения для «случилась встреча или нет», гарантирующую достаточную для короткого сюжета насыщенность путешествия.

Все представленные путевые встречи также не прописаны досконально и потребуют от тебя некоторой доли импровизации. Которая наверняка доставляет тебе такое же творческое удовольствие, как и нам.

Наконец, курьёзная фауна как служит материалом для части путевых происшествий, так и может быть использована тобой с целью подсвечить «инаковость» окружающего мира. Ну или чтобы добавить ярких красок через эпизоды типа «оно свили гнездо в спасательном круге!»

Осведомлённость и совместимость

Здесь и далее мы также предполагаем, что ваша группа уже полноценно ознакомилась с первой частью «Быстрого старта», усвоила правила и детали игрового мира, разобрала предложенных персонажей и морально готова к немедленному отплытию.

Конечно, вы можете попробовать соорудить совсем другое, не нуждающееся в наших указаниях приключение в предлагаемых декорациях. И наверняка даже сможете добавить сюда какие-то свои правила с атрибутами, силу, ловкость, телосложение, зоччикаэдры, богов, королей, эльфов, гномов, драконов, дюймовую линейку и площадные шаблоны, митральезы Гочкиса, цеппелины Цеппелина, моржей, устриц и капусту. Но так как все эти смелые эксперименты совершенно не покрываются нашим дизайном, то и положительных результатов от них мы, конечно, не гарантируем.





Окрестности Глокра

Отправная точка вашего рейса. Место, откуда ваш корабль отправляется в даль сумрачных просторов. Не представляет собой ничего важного в рамках нашего «Быстрого старта», так что здесь мы опустим его подробное описание.

Плавающий цирк

Дом и рабочее место для 36 человек труппы и обслуживающего персонала. Торговое судно третьего класса, выпотрошенное, достроенное и переоборудованное в самоходное увеселительное заведение вместимостью до сотни зрителей разом с аренами, аттракционами и всякими мелкими развлечениями. Выкрашено в яркую полосочку и рябющую крапинку, оснащено мощными громкоговорителями, украшено множеством цветных флажков и фонариков. Давно уже не получало качественного техобслуживания, что, наконец, и привело к поломке ходовой части, цепочке отказов вспомогательного оборудования, пожару и беспомощному дрейфу в темноте.

На момент вашего путешествия медленно перемещается течениями в сторону ближайших отмелей (где рискует остаться надолго, если не навсегда) и непрерывно радирует запросы о помощи, слышимые всем посетившим сектора.

ЗОНЫ И СЕКЦИИ

- **Складские помещения** – лабиринт пыльных декораций, ящиков с реквизитом и вешалок с причудливыми костюмами.
- **Арена для выступлений** – круглые подмости, обрамлённые выцветшими флагами и старыми афишами, где чудится звук аплодисментов и возгласов былых представлений.
- **Технические переходы** – узкие норы с запутанными трубами и кабелями, скрытые меж переборок тайные тропы для тех, кто знает.
- **Пустующая палуба** – просторная площадка с дощатым настилом, кое-где рассечённая частями транспортных ящиков и пирамидами бочек.
- **Полупустые клетки** – ряды сварных каркасов с распахнутыми дверями, где теперь одиноко ютятся только забытые миски и опустевшие подстилки.

- **Захламлённая палуба** – нагромождение старого реквизита, поломанных механизмов и диковинных предметов, каждый из которых хранит свою историю.
- **Центр связи** – небольшая комната с рациями и телетайпами, которые иногда потрескивают или пощёлкивают релейными парами, как будто ведут неспешную беседу.
- **Аттракционы** – переливающиеся гирлянды и медленно покачивающиеся карусели, будто приглашающие на момент забыть о делах и вернуться в детство.
- **Машинный зал** – просторное, полное копоти и разрушений помещение, где механизмы когда-то неустанно трудились в согласии с ритмом судна.
- **Жилые каюты** – уютные, пусть и тесноватые комнатки с развешенными костюмами и личными безделушками.

ЗНАЧИМЫЕ КОНФЛИКТЫ

Далеко не все на борту хотят, чтобы судно добралось до ближайшего порта. Двое из семи недавно нанятых циркачей (см. ниже) на самом деле профессиональные воры (но не убийцы), разыскивающие по всему кораблю спрятанные их бывшей коллегой сокровища. Которые, если им не мешать, благополучно найдут через d6+4 вахты с начала игры, после чего просигналят сообщникам и покинут судно, вероятно – уже намертво севшее на мель. Именно они спровоцировали поломку и будут всячески мешать чьим-либо попыткам исправить ситуацию.

Осложнений при коллизиях: 1

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

- Рекомендательное письмо от владелицы цирка для её старого знакомого, Листера Ррвелла (см. УкМ стр. XX) или
- То самое сокровище – 2d6 шептунов и причудливая шифровальная машинка с нацарапанными на боку координатами острова Пури (УкМ стр. XX).

ЭКОНОМИКА

Покупка: пищевые припасы по цене x2 и машинные части по x4.

Продажа: промышленные партии ежевого пойла по цене 1 к 2, случайные артефакты и диковинки по произвольной цене.

ПЕРСОНЫ

- **Кота Акора** – ва’ро, владелица цирка, заинтересована в минимизации коммерческого ущерба.
- **Хойт Ллогр** – ольмец, цирковой силач и начальник охраны, заинтересован в личном спасении.
- **Войти Умбар** – кансе, гимнаст и зоолог-любитель, заинтересован в поисках первопричин трагедии.
- **Ората Вайу** – ва’ро, жонглёрка и специалистка по замкам, заинтересована в поисках сокровища.
- **Корти Молк** – ольмец, иллюзионист, картёжник и мошенник, заинтересован в поисках сокровища.
- **Ватоки Ока** – ва’ро, механик, заинтересован в том, чтобы не потерять корабль.
- **Клепт Ррск** – ольмец, клоун и радист, заинтересован в том, чтобы покинуть корабль.
- **Джамих Уата** – кансе, укротитель, заинтересован в том, чтобы забыть после потери всех своих питомцев.

Станция Роевая

Понтонная платформа с надводными и подводными корпусами зоологической лаборатории Пищепрома (УкМ стр. XX) размещена на пути регулярных миграций крупных роёв ржавок (см. стр. XX). 6 обитательниц и обитателей (не считая автоматов) этого научного комплекса проводят множество окт в полной изоляции от окружающего мира и собирают сведения, которые могут в дальнейшем стать основой настоящего прорыва в обработке металлов.

Станция построена исключительно из неметаллических материалов и подвергается нашествию ржавок каждые d6 вахт. Для любого современного судна посещение места размещения станции в это время губительно и в такие моменты учёные непрерывно радируют предупреждение, воспреещающее приближение к объекту. В остальное время станцию можно издали заметить по яркой иллюминации на мачте радиовышки

ЗОНЫ И СЕКЦИИ

- **Под-станция** – тускло освещённые отпотевшие проходы и отсеки с номерными ящиками, расставленными вдоль стен.
- **Жилой блок** – ряд тесных кают со спартанской обстановкой и гостиная с диванами, музыкальным автоматом, настолками и множеством книг.
- **Лаборатории** – ярко освещённые комнаты с витающими в воздухе химикатами, уставленные колбами, таинственными аппаратами и микроскопами.
- **Столовая** – просторное помещение с длинными столами, автокухней и вьевшимся запахом вокликового бульона.
- **Радиорубка** – небольшая каюта с блестящими приборами, проволочными катушками магнитозаписей и мерцающими огоньками приборных панелей.
- **Садки** – ряды стеклянных и пластиковых контейнеров, в которых ползает, вьётся и живёт своей таинственной жизнью разнообразная животная мелочь.

ЗНАЧИМЫЕ КОНФЛИКТЫ

Один из учёных (см. далее) втайне пересылает результаты работы на сторону, стеганографическим образом включая их в записи предупреждающих радиопередач. Ещё одна из обитательниц станции – чистильщица с инструкцией по ликвидации всего персонала в случае обнаружения факта утечки данных. На начало игры она ещё не имеет точной информации про шпиона на станции, но уже подозревает его наличие и постарается привлечь к его выявлению любые доступные ресурсы.

Осложнений при коллизиях: 1

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

- Рекомендательное письмо от начальницы станции, улучшающее командную репутацию (УкМ стр. XX) в глазах Пищепрома.

ЭКОНОМИКА

- В целом обитатели станции не заинтересованы в торговле, однако всегда готовы купить d6 свежих газет по цене x5 от ольмской.

ПЕРСОНЫ

- **Аллис Кррмрк** – глава станции и специалистка в области материаловедения, заинтересована в скорейшем закрытии плана по тестам энзимов ржавок.
- **Гдвин Трркс** – специалистка физиологии нервных систем и чистильщица, заинтересована в подтверждении или опровержении факта шпионажа.
- **Аства Гвннд** – специалист по контролю качества, кибернетике и бионике, заинтересован в совместной работе с Аллеком.
- **Аллек Чаррък** – специалист по психологии роя и социальному поведению, источник утечек, заинтересован в дальнейшей передаче данных исследований наружу.
- **Моррн Чаррък** – специалистка по паразитарным инфекциям и филогенезу, заинтересована в переводе со станции.
- **Тока Айора** – специалистка по ремонту и обслуживанию, заинтересована в бесперебойной работе механизмов жизнеобеспечения станции.

Полигон Д17

Секретная зона испытаний передовых средств нелетального воздействия на потенциального противника в обстановке, приближенной к боевой. Формально она охраняется по всей строгости пятого класса секретности. Фактически – стала полем противостояния внутри руководства всей операцией и не охраняется вообще никак. Последнее обстоятельство с вероятностью 1 к 6 может привести к незапланированным испытаниям секретного оборудования на любом судне, посетившем этот сектор.

Материальное обеспечение этого полигона состоит из пяти линейных карсеров (урон 2, прочность 4) и дюжины канонерок (урон 2, прочность 12) охраны, двух экспериментальных кораблей третьего класса с различными установками дальнего нелетального воздействия, включающего комплексы «Тошнота-12», «Ослепитель-7» и «Пузырёк», а также двух буксируемых барж, используемых под хозяйственные и рекреационные нужды. Объектами испытаний при этом служат три разоружённых и оснащённых дистанционными выключателями пиратских люпа вместе с их командами.

ЗНАЧИМЫЕ КОНФЛИКТЫ

Начальник охраны и научный руководитель проекта (см. ниже) находятся в состоянии открытого конфликта низкой интенсивности: научрук (обладающий большим весом в генштабе) считает, что данных пока недостаточно, потому отказывается подписывать акт завершения испытаний. Начальник. охраны., при этом убеждён, что операцию пора прекращать, а её результаты вполне удовлетворительны. Положение осложняется тем, что нижестоящие чины – около двух третей контингента и основной состав охраны – близки к бунту. Их недовольство связано с регулярным и якобы случайным попаданием под воздействие экспериментальных установок. Оставшаяся треть относится к военно-научным подразделениям министерства и обладает очень большой лояльностью к своему руководству.

Авантюрную нотку в происходящее вносит и то, что нанятая вашими героями лоцманка (см. стр. XX) при входе в сектор с Д17 или прохождении рядом с ним покинет судно с целью тихой и эффективной попытки убийства ведущего химика научного отдела. Что, конечно, порядка на полигоне не добавит, а заодно вынудит команду «Бежетки» плыть дальше, полагаясь на удачу своего навигатора.

Осложнений при коллизиях: 2

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

- Рекомендательное письмо, улучшающее командную репутацию в глазах военного крыла Министерства.

ЗОНЫ И СЕКЦИИ

- **Штаб операции** – обширное помещение со множеством карт, полевых телефонов, радиий и телетайпов, в которых постоянно что-то тихо попискивает и пощёлкивает.
- **Спортивная баржа** – оборудованная прямо на палубе площадка для командных видов спорта с канатами, полосой препятствий, скамейками для зрителей и боксёрским рингом по центру.
- **Складские помещения** – настоящий лабиринт из огромного количества пыльных ящиков и бочек с разнообразными полезными на флоте вещами.
- **Оружейный арсенал** – тусклые лампы и ряды массивных запертых дверей, за которыми дремлют запасы средств уничтожения.
- **Крюйт-камера** – множество скудно освещённых стеллажей и тележек с болванками артиллерийских снарядов.
- **Пост наблюдения** – крохотная комнатка на длинном металлическом шесте мачты, с которой открывается вид на всё подсвеченное корабельными огнями пространство полигона.
- **Жилые кубрики** – тесные спальни с низкими потолками и подвесными койками в несколько ярусов, где пахнет портянками, а каждое движение сопровождается скрипом дерева и металла.
- **Офицерские каюты** – компактные и комфортные помещения с фотокарточками любимых, личными сейфами и расставленными по уставу средствами гигиены.
- **Столовая и камбуз** – место, где постоянно кипит работа, съедается бесконечное количество супов и каш, а гомон разбавляется шумом непрерывно кипящих котлов.
- **Комната для инструктажа** – просторное помещение со множеством стульев, старым проектором, кем-то забытой папкой с тактическими схемами и плакатом о технике безопасности на стене.
- **Больничный отсек** – несколько металлических коек и шкафчиков с лекарствами, въевшийся в обстановку запах карболки и давно свернувшейся крови, приклеенная к стене лейкопластырем открытка «Не грусти!»

- **Радиорубка** – забитое аппаратурой помещение со стойким запахом каких-то специй, множеством гудящих вентиляторов и звуками модного шлагера из потолочного динамика.
- **Машинное отделение** – синие лампы, плакаты «Не суй, куда не надо!» и ворочающиеся под массивными кожухами цилиндры, валы, шестерни и передаточные ремни могучих механизмов, приводящих всё судно в движение.
- **Орудийная рубка** – несколько клеёнчатых кресел, множество рычагов, табло и штурвалов, датчиков и циферблатов, дремлющих в ожидании какой-нибудь следующей феерии уничтожения.
- **Тестовые установки** – хаотичные пучки проводов и шлангов, шкафы с лампочками и циферблатами, пульта с непонятными переключателями, гудящие трансформаторы и огромные станины с антеннами, направленными куда-то вдаль.
- **Лаборатории** – металлические столы и стеклянные колбы, гудящие коробки спектрометров и датчики резонанса, клетки с мелкой живностью и средства дезинфекции.

ПЕРСОНЫ

- **Таррк Мффн** – научн. рук. проекта и командующий «Научного отряда 531», заинтересован в максимально полном тестировании спецоборудования.
- **Дожл Кбрр** – нач. охр. проекта, старый вояка, заинтересован в том, чтобы досидеть до пенсии, без записи о мятеже в досье.
- **Айра Тароко** – бригадирка группы обслуживания, заинтересована в похищении документации секретных установок Таррка.
- **Гвдда Аллкс** – заведующая хозяйственной частью, заинтересована в прекращении экспериментов Таррка на личном составе охранения.

ЭКОНОМИКА

- В целом, обитатели полигона не заинтересованы в торговле.
- Однако они всегда готовы закупать массовый алкоголь, обменивая его на топливо и пищевые припасы, по курсу вдвое дороже ольмского.

Остров Улфур

Холмистый и совершенно обыкновенно выглядящий кусок суши. Место расположения небольшого горняцкого посёлка, пары маяков и нескольких фермерских хозяйств, внезапно для себя ставшее центром крупной стройки – возведения фабрики по шельфовой добыче ископаемых. В данный момент местные застарелые обычаи нехотя сдаются и отступают перед напором больших денег и новых людей. Однако и до сих пор Улфур можно считать в хорошем смысле образцом ольмской провинциальности – его размеренная жизнь, умиротворяющие пейзажи и буколическая растительность совершенно не располагают к каким-то особым драмам, кроме драм на основе спорного куска изгороди или заблудшего прола.

ЗНАЧИМЫЕ КОНФЛИКТЫ

Отсутствуют.

ЭКОНОМИКА

- Сырьё для пищевой промышленности на $\frac{1}{4}$ дешевле, а все остальные товары на $\frac{1}{4}$ дороже, чем в Ольме.

ПЕРСОНЫ

- **Закт Гвннд** – хозяин и бармен крупнейшего портового кабака, заинтересован в рекламе.
- **Кайа Тароко** – матрона улфурских ва'ро, заинтересована в литературной переписке с обширным кругом своих родственников.
- **Отара Торава** – глава местной фермерской общины, заинтересована в том, чтобы найдойные слизни не хворали.
- **Морси Дожт** – владелица улфурского консервного завода, заинтересован в расширении сети сбыта.
- **Крун Нинбррн** – чиновник Министерства и начальник порта, заинтересован в сохранении своего поста.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

- Памятник «Грибономка и слизневод», высеченный из цельной скалы-останца на деньги какого-то мецената.
- Музей ферментации с большим количеством методических материалов и маленькой, но полностью автоматизированной линией по производству творожной массы.
- Платформа сверхглубокого бурения (на ремонте после ряда несчастных случаев).



Доброе начало мерцающей жизни

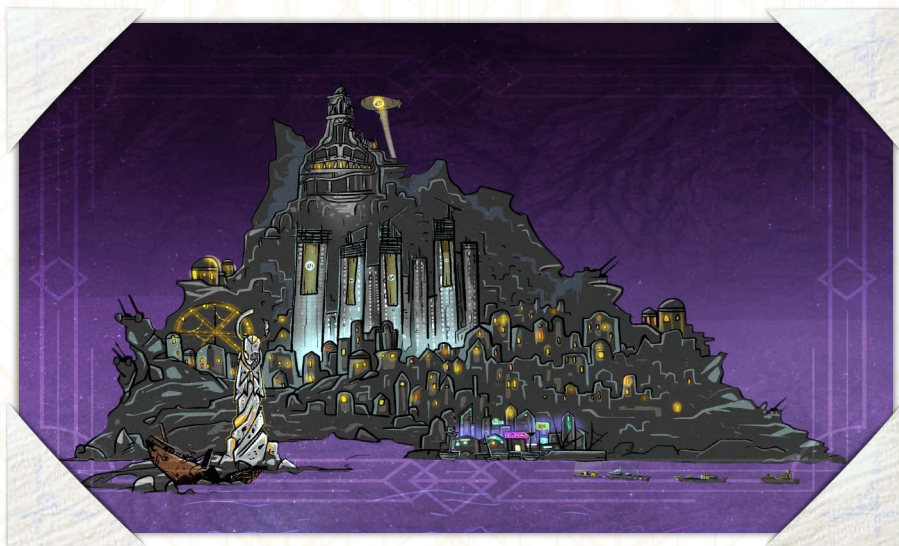


Вамп на Сланке, жизну Дайа'ноко!





Остров Сланк



Следующая часть нашего быстрого старта, набор драматических элементов – персон, мотиваций, мест и временных рамок, связанных с островом Сланк, – не задаёт какой-либо жёсткой конструкции, по которой тебе необходимо прокатить игроков от точки и до точки. Вместо этого мы предполагаем, что ты, как опытная ведущая, давно уже научилась использовать подобные наборы для самостоятельной организации крутого замеса в масштабах провинциального городка. И что смиренная рубашка «готового сценария» тебе бы помешала, тебя бы посмешила и, быть может, даже немного вывела тебя из себя. Если это не так и ты нуждаешься в чётко проложенных сценарных рельсах, то, выходит, наша вольнолюбивая игра и её архитектура не вполне тебе подходят. Во всяком случае, на текущий момент времени.

Остров Сланк – это хорошо обжитая и развитая колония почти на границе Внешней мглы. Одновременно он является составной частью – своеобразным хвостом архипелага Дайа`ноко, частично расположенного на общепризнанных территориях Народа базальта – Ва`ро Рохе. Когда-то никому не интересные, во время войны эти острова стали центром тяжёлого машиностроения в рамках созданного тогда т.н. «производственного тыла», пояса критичных для общества предприятий, расположенных в максимально отдалённых от театров боевых действий областях Союза.

Конечно, в послевоенное время часть размещённых здесь предприятий прекратила своё существование. Однако даже тогда за счёт отлаженных торговых маршрутов между Сланком и Н`те Поа, а также востребованности продукции острова – запчастей, строительной техники, одежды, шельфового газа и пеплосоли – эта колония продолжила процветать, оставаясь одним из общественных центров архипелага. Местный главный порт, по традиции носящий то же название, что и остров, имеет сразу несколько архитектурных памятников, два театра, пару газет, телефонный узел, общественную радиостанцию, несколько синематек и даже одну спортивную арену.

Демография Сланка неоднородна: здесь почти в равных пропорциях смешались беженцы-ва`ро из внутренних областей Веа Туа-роа, коренные обитатели – те же ва`ро, но претендующие на некоторое культурное лидерство – и ольмские переселенцы, массово приезжавшие на строительство военных предприятий, да так и оставшиеся в этих гостеприимных водах. Доля ольмского населения при этом составляет около 40%.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

- Башня-17 – возвышающийся в отдалении от города автономный колосс, возведённый уже почившим магнатом и предназначенный для пережигания глубинных соков на пеплосоль.
- Старый театр – памятник ещё имперских времён, отлично сохранившаяся чаша с рядами скамей, сценой и феноменально хорошей акустикой.

ЭКОНОМИКА

- Пеплосоль (УкМ, стр. XX) по 20 огневиц за унс. Почти на треть дешевле, чем в Ольме!
- Машинные части (УкМ, стр. XX) по 110 ог. за стаунт.
- Промышленные и пищевые товары – по ольмским ценам.
- Досуговые товары на 1/6 дороже, чем в Ольме.

Значимые конфликты

На момент начала игры Сланк, как и весь Дайа`ноко, стоит на пороге общественного и политического кризиса. По результату целого ряда инцидентов, в течение последних нескольких приливов нагнетавших социальное напряжение, в политической жизни архипелага чётко выделилась новая, пользующаяся некоторой поддержкой населения, фракция. Она ратует за размежевание с Ва`ро Рохе и основание собственного, независимого от политики Н`те Поа, по-настоящему народного и республиканского образования, равным образом учитывающего интересы всех этнических групп. До сей поры это называющее себя «(о)полченцами» политическое движение ограничивалось демонстрациями протеста и редкими потасовками с ячейками Нац-Проба (см. УкМ, стр. XX). Однако к моменту начала вашего путешествия, заручившись явной или только анонсируемой поддержкой сразу нескольких остающихся в тени внешних сил, «(о)полченцы» готовятся к чему-то большему.

К чему-то куда более действенному. К собственной попытке перекрыть лицо мира, расписав его лезвием прямого действия. И один из лидеров этого возможного будущего переустройства (см. ниже) является получателем груза, который везёт ваше судно. А само переустройство во многом зависит от того, доставите ли вы этот груз. И от того, оставите ли вы этот груз в его руках

Персоны



ЙОГР ТРЛЛК

Глава местной, насчитывающей несколько сотен человек, ячейки боевого крыла «(о)полченцев». Коренной ольмец, полковник в отставке, ветеран Войны и охраны правопорядка. В силу мягкой формы лица и приспущенных усов выглядит немного растеряно, скорбно и удивлённо. Однако подобное впечатление быстро размывается при личном общении – негромкая, очень уверенная, размеренная и спокойная речь Йогра, говорящего о героизме, достоинстве, исторических ошибках, ценности сохранения себя и неизбежности конфликтов с вызовами нового времени, своеобразным манером очаровывает слушателей. Вынуждает задуматься и над его словами, и над его идеями. И над тем, что наиболее верно будет прямо сейчас этим идеям проследовать. Ради всего хорошего и вечного, а также пренебрегая теми, кто с этими идеями не согласен.

ЙОГР ХОЧЕТ

- проверить, протестировать, принять и оплатить груз вашей грузовой «Бежетки» – крупную партию замаскированной под мыло экспериментальной ██████████;
- отправить эту ██████████ другим ячейкам «(о)полченцев», распределённым по всему архипелагу;
- неукоснительно следовать собственному «кодексу чести офицера» и убеждать в его необходимости окружающих;
- соблюдать договорённости с теми, кто выказывает такую же степень принципиальности и щепетильности.

ЙОГР НЕ ХОЧЕТ

- публичного раскрытия информации о локальной ячейке «(о)полченцев», готовящейся операции и своих цепочках поставок;
- огорчать своих кураторов из, как он думает, ██████████ ██████████;
- преждевременного вмешательства властей Ва`ро Рохе;
- медлить и сомневаться.



ПРРТА ВИДДН

Формально – ольмка из разорённой войной окраинной колонии. Секретарь и правая рука Йогра Тррлка. Была его яркой противницей и даже выступала с обличительной речью «Как нам реорганизовать Йогра» на пятом съезде Союза ветеранов. Впоследствии поменяла точку зрения и уже несколько приливов деятельно поддерживает бывшего оппонента, занимаясь организационной деятельностью полковника, ассистируя во время выступлений и переговоров. Злые языки поговаривают, что существенная часть программных речей Йогра была написана именно Прртой, но это, конечно же, не более чем пересуды.

Ведь, по-факту, все черновики речей Йогра за последние пару приливов обязательно проходят через Пррту, которая улучшает их стиль, шлифует формулировки, расставляет акценты и делает каждый текст максимально эффективным и бьющим в цель – вовлекающим, убеждающим, мотивирующим и призывающим к решительному действию. Надо сказать, это даёт стабильные результаты – ведь Пррта чрезвычайно одарена в подобных вопросах.

Секрет такой действенности прост – вся её жизнь была посвящена психологической обработке и манипулированию окружающими. Ведь и сама Пррта Види от зачатия и до наших приливов является продуктом давно канувшей в море кансейской военной программы. Которая некогда подготовила и забросила в Ольм Нде и Ва'ро Рохе сотни тысяч подобных агентов, не до конца осознающих свою природу, но неустанно следующих ей, повинувшись смутным сигналам из газетных объявлений, радиопередач, почтовых открыток и случайных бесед.

ПРРТА ХОЧЕТ

- избавиться от частых, до двух раз за вахту, провалов в памяти;
- процветания и свободы для всех жителей Дайа`ноко;
- считать себя «дочерью полка» и сиротой войны;
- ширить сеть верных соратников-(о)полченцев.

ПРРТА НЕ ХОЧЕТ

- допускать какие-либо риски для планов Йогра;
- изучать вопрос собственного происхож)дения;
- считать пролов вечными несмыслёнышами;
- демонстрировать слабости и сомнения.



НАЙТА ТОРАВА

Глава города-порта Сланк и председательница Островного совета. Иммигрантка-ва`ро из центральных регионов Веа Туароа (ныне – «Внутренний фронтир», прим. ред.), сумевшая добиться уважения и признания как у коренных жителей Сланка, так и у многих проживающих тут ольмцев. Выглядит типичной представительницей своего народа – обладает широким уверенным лицом, громким голосом и твёрдыми интонациями. Курит традиционную длинную трубку. Работала на подшипниковом заводе, преподавала натурфилософию и основы материаловедения в школе, основала Фонд общественной поддержки и Премию Торавы, позволившие многим одарённым студенткам и студентам продолжить обучение в высших заведениях Н`Те Поа.

Уже несколько приливов подряд занимает должность Главы и председательствует в Совете, находя компромиссы и терпеливо разъясняя как местным матронам ва`ро, так и депутатам ольмской части населения нюансы всё более быстрой и всё более чудной современной действительности.

Уже несколько приливов подряд занимает должность Главы и председательствует в Совете, находя компромиссы и терпеливо разъясняя, как местным матронам ва`ро, так и депутатам олъмской части населения нюансы всё более быстрой и всё более чудной современной действительности.

НАЙТА ХОЧЕТ

- насколько возможно мирно завершить свою карьеру публичной персоны и стать матроной – бросить вызов одной из текущих глав местных семейств ва`ро;
- преумножать свой общественный вес любыми средствами;
- процветания для жителей ставшего ей родным Сланка;
- контролировать то, что думают и что делают люди.

НАЙТА НЕ ХОЧЕТ

- раскрытия своего контроля над средствами массового вещания;
- проявления и уж тем более успеха политических конкурентов;
- вмешательства вышестоящих властей Ва`ро Рохе;
- каких-либо крупных общественных потрясений.



ТРРЙТ (ДОК) НОТ

Местная звезда эфира – знаменитый по всему острову (и немного за его пределами) ведущий развлекательных и музыкальных передач. Уроженец Сланка с ольмскими корнями. Чуть ли не первая (после Найты) по рейтингам популярности публичная персона в местных сообществах. Недоучившийся студент-медик, открывший в себе талант музыкального критика и самозванный «доктор всяческих наук». Балагур, циник, популяризатор лозунга «живи быстро, слушай джез».

На момент начала игры проводит две регулярные радиопередачи – «Сланк, что новенького?» в начале и «Такие дела» в конце каждой вахты. Так что ещё на подходе к острову ваши персонажи имеют все шансы услышать, как он иронически освещает очередное заседание Совета острова и каких-то политических отщепенцев, притащивших свои мутные идентичности и лозунги к городскому Памятнику скорби.

С вероятностью 1 к 2 эта или какая-то из последующих передач будет сопровождаться анонимным звонком от «ветерана и патриота» Йогра Трллка, который вежливо и серьёзно предложит ведущему сначала поближе ознакомиться с тем, что стоит за этими лозунгами, и только потом высказывать мнение по их поводу.

ТРРЙТ ХОЧЕТ

- манипулировать чужим мнением и купаться в лучах славы;
- понять, что за странные рекламные сообщения с неизменным началом «Будь так любезна!» ему спускает рекламный отдел;
- пополнять свою коллекцию музыкальных бутлеггов.
- вырваться из навязанной официальной повестки;

ТРРЙТ НЕ ХОЧЕТ

- оценивать риски до тех пор, пока не уткнётся в них торцом;
- нести ответственность за свои слова и действия;
- давать Найте Тораве повод для недовольства;
- куда-либо уезжать со Сланка.



ВАРКА АЙОРО

Коренная жительница острова и дочь наименее влиятельного из его родов. Ничем не примечательная владелица уютного семейного ресторана и пары кондитерских лавок. Женщина в возрасте, добрая тётушка, уже потерявшая многих сестёр, хорошо помнящая Войну, регулярно посещающая священные конату-тапу и опекающая местный «Кружок родной культуры». А ещё – «узловая» Синдиката (см. УкМ стр. XX) с примерно тысячей человек в подчинении и наиболее ресурсная, влиятельная, безжалостная фигура в криминальных кругах Сланка.

Уже давно, ещё с конца войны, Варка живёт в тесном симбиозе с правящими структурами острова. Она помогает, подкупает, взыскивает долги, решает вопросы, сглаживает углы и делает так, чтобы Сланк... не то чтобы был безопасным, но точно был местом, где шансы потерять кошелёк никогда не выходят за очерченные границы, а любые беспредельщики быстро съезжают на ужин к ракам.

ВАРКА ХОЧЕТ

- и дальше зарабатывать на контрабанде для «(о)полченцев»;
- развивать общественный интерес к культуре своего народа;
- сохранять своё положение и власть в пределах острова;
- как-нибудь благовидно, избавиться от Найты Торавы.

ВАРКА НЕ ХОЧЕТ

- огласки для теневой стороны своего бизнеса;
- нежничать там, где достаточно грубой силы;
- каких-либо неприятностей для Тррита Ннта;
- упускать возможность урвать свой куш.



БРРОВГ УНВН

Нелегально работающий на острове под личиной богатого бездельника следователь «Отдела политического спокойствия» ольмского Министерства (см. УкМ стр. XX). Пользуясь неразберихой в своей организации, Брровг уже несколько октов от острова к острову следует за Йогром Трлком, стремясь выяснить, что именно тот задумал и о каком «большом деле» обмолвился однажды.

Даже сейчас, на чужой территории и за пределами своей юрисдикции, Брровг стремится раскрыть этот, как он его обозначает в письмах для высокопоставленного «дяди», «ужасный заговор, угрожающий самим основам мирного сосуществования Ольма и Н'те Поа». И, как ни странно, этот молодой амбициозный следователь сейчас очень близок к раскрытию заговора. А точнее, к моменту, когда заговор раскроет сам себя и навсегда прекроит те самые устои.

БРРОВГ ХОЧЕТ

- продолжать водить за нос начальство ради собственной выгоды;
- задержать и арестовать кого-нибудь опасного для общества;
- проявить себя, выслужиться, получить повышение;
- выглядеть браво и франтовато.

БРРОВГ НЕ ХОЧЕТ

- казаться несерьёзными и нерешительным;
- отказываться от регулярных попоек;
- раскрытия своей «легенды»;
- терять поддержку дяди.

Временная линия

Этот раздел описывает запущенные прибытием «Бежетки» события в том (маловероятном) случае, когда игроки не предпринимают никаких фортелей с целью всё изменить, не вникают в ситуацию и просто следуют по течению. Ну или когда, выполнив контракт, сразу отбывают восвояси. Вы можете использовать его в вашей игре как источник заимствований, для вдохновения или не использовать вовсе.

БАХТА 0

- Радиопередача «Сланк, что новенького?»
- Прибытие «Бежетки» в порт Сланк.
- Приёмка груза Йогром и Прртой.
- Приглашение протагонистов на трапезу с Йогром.
- Брровг тайно наблюдает за встречами и – опционально – подслушивает разговоры во время трапезы при помощи радиоуправляемого микроавтоматона.
- Приёмка Прртой ещё нескольких грузов того же типа.
- Проверка Прртой качества «мыла». Сопутствующий громкий хлопок вызывает переполох в окружающих кварталах.
- Брровг похищает образец «мыла».
- Радиопередача «Такие дела».

БАХТА 1

- Люди Йогра отгружают и отправляют партии «мыла» на другие острова архипелага.
- Радиопередача «Сланк, что новенького?»
- Варка и Найта получают информацию о «хлопке». Варка посылает людей узнать подробности.
- Конфликт Пррты и людей Варки приводит к жертвам с обеих сторон.
- Найта поручает городской страже разобраться в ситуации, но люди Варки скрывают следы инцидента.
- Брровг узнаёт об истинном назначении «мыла» и (случайно) уничтожает несколько номеров центральной гостиницы Сланка в процессе.
- Городская стража начинает расследование в отношении Брровга.
- Радиопередача «Такие дела».

БАХТА 2

- Йогр решает ускорить старт операции и собирает командиров боевых отрядов на инструктаж.
- Йогр отправляет на другие острова ряд телеграмм с однотипной фразой «Над Дайа'ноко стихла буря».
- Радиопередача «Сланк, что новенького?»
- Пррта совершает анонимный звонок на радиостанцию и в беседе с Трройтом сообщает о присутствии в городе опасного экстремиста с внешними приметами Брровга.
- Найта поручает городской страже поиск Брровга в качестве наивысшего приоритета.
- Пррта совершает анонимный звонок в штаб стражи и указывает в качестве местонахождения Брровга одну из отдалённых ферм, по совместительству – стрельбище «(о)полченцев» с небольшим постоянным контингентом.
- Брровг отправляет своему ольмскому «дяде» мелодраматичное письмо с результатами своей слежки и ролью «Бежетки» во всём этом.
- Брровг является в штаб «(о)полченцев» и пытается взять собравшихся в заложники. В результате короткой перестрелки Брровг убит.

- Ударный отряд городской стражи приезжает на стрельбище «(о)полченцев» и начинает осаду фермы.
- Радиопередача «Такие дела».

БАХТА 3

- Отряд Йогра незаметно для всех выводит из строя телеграфную станцию, лишая остров связи с остальным архипелагом.
- Осада и штурм фермы завершаются безоговорочной победой сил правопорядка.
- Радиопередача «Сланк, что новенького?»
- Найта выступает на радио с официальным заявлением о том, что всё в порядке и острову ничего не угрожает.
- Сразу после этого заявления отряд Пррты берёт под контроль радиостанцию.
- Тррит берёт под контроль Пррту при помощи вербального триггера и случайно вынуждает её убить всех присутствующих кроме себя. Найта мертва.
- Отряд Йогра занимает здание городской стражи, захватывает арсенал и развёртывает временный узел радиовещания.
- Радиопередача «Время что-то менять».

БАХТА 4

- Вспышки массовой паники среди населения, переходящие в оцепенение и тревожное ожидание.
- Отряды Варки успешно штурмуют и зачищают старый штаб «(о)полченцев».
- Радиопередача «Да здравствует Республика!»
- Йогр берёт в плен Тррита, узнаёт от него детали произошедшего на студии ранее и преувеличенно вежливо по радио извещает Пррту о том, что она теперь сама по себе.
- Безуспешная попытка штурма бывшего здания городской стражи силами вернувшейся в город стражи.
- Стража отступает и закрепляется на противоположном конце городской площади, в здании банка.
- Пррта сдаётся в плен и отправляется на допрос к начальнице городской стражи.
- Радиопередача «Такие дела».

БАХТА 5

- Резервный отряд Йогра пытается взять контроль над портом, но встречает ожесточённое сопротивление со стороны людей Варки.
- Радиопередача «Сланк, что новенького?»
- Пррта активирует заранее проглоченные капсулы с «мылом» прямо во время допроса. Временный штаб городской стражи прекращает своё существование. Пррта мертва.
- Люди Варки безуспешно пытаются взять штурмом здание городской стражи.
- Морской десант «(о)полченцев» с других островов вместе с отрядами Йогра берёт под контроль порт и сжигает блок укрепленных зданий, где скрывается Варка. Варка мертва.
- Йогр со своими штабистами занимает здание городской администрации, вывешивает над ним республиканский флаг и созывает заседание Совета острова.
- Радиопередача «Такие дела».

Путевые встречи



Эти встречи предназначены, чтобы разнообразить и сделать более уникальным каждое путешествие вашей «Бежетки» по тёмным волнам на пути от Глокра к Сланку. По сути, это скорее атмосферные декорации и аттракционы, хотя и с отличным от нуля игровым (интерактивным) потенциалом. Часть их, отмеченная символом ✨, дополняет историю социального конфликта на Сланке – демонстрирует интерес внешних для острова сторон и коалиций (см. УкМ, стр XX). Остальные – только добавляют атмосферных моментов и делают впечатление от мира игры объёмнее.

Базовая вероятность каждой такой встречи в любом секторе без прописанного содержимого равна 1 к 2 – кидай кубик и переходи к списку событий в случае чётного значения. Иди по списку от начала до конца, отмечая уже произошедшие встречи. Не трать много времени на каждую – на наш взгляд ни одна из них не заслуживает более одной короткой сцены или, в случае конфликтной коллизии (см. стр. XX первой части «Быстрого старта», одной проверки удачи.

✦ Таинственный газетчик

Разъездной продавец ольмских газет по имени Гарт Коннр. Путешествует в одиночку на крохотном, вместительностью не более четырёх человек, моторном катере маскировочной окраски. При этом, совершенно неясно откуда бы ему взяться вот прямо тут открытого моря. Внезапно появляется из темноты, радостно машет руками и предлагает купить свой товар, хоть поштучно, хоть мелким оптом. В целом, выглядит и ведёт себя подозрительно, но ничего опасного не предпринимает и не собирается.

Ржавая развалина

Медленно дрейфующий в направлении ближайшей отмели и почти ушедший под воду пассажирский лайнер. Населён раками-старьёвщиками (см. стр. XX) и (как на первый, так и на второй взгляд) не представляет для команды «Бежетки» ничего ценного.

✦ «Неуловимый Д»

Пиратское судно первого класса (урон 2, прочность 4), пытающееся перехватить груз вашей «Бежетки». Норовит внезапно появиться из темноты, проигрывая ольмский государственный гимн в сопровождении усиленных громкоговорителем призывов «За Ольм! За союз! Сдавайтесь!». После этого пытается сбросить длинную цепочку плавающих мин прямо перед носом вашего судна. Несмотря на призывы к сдаче, будет стараться потопить «Бежетку», а не взять её на абордаж.

✦ Штурмовик «Шустрый»

Собранный на верфях Глокра в рамках «Проекта 71» ольмский боевой корабль особого назначения (урон 4, прочность 5). Оборудован большим количеством передовых штук – средствами дальнего обнаружения, системами залпового огня и активной маскировки, управляемыми снарядами и подобным, – о которых среди гражданских моряков разве что ходят слухи. Участвует в расследовании (вызванных «Неуловимым Д») проблем с поставками грузов для «(о)полченцев».

«Шустрый» с самого начала путешествия «Бежетки» следует за ней на незаметной для визуального или звукового обнаружения дистанции. Изредка выдаёт себя шифрованными радиопередачами на случайных частотах.

В случае контакта «Бежетки» с «Неуловимым Д» почти сразу ввяжется в драку – под всё тот же государственный гимн выпустит дымовую защиту, осветительные ракеты и отстрелит несколько кассет из систем залпового огня, стараясь скорее повредить судно пиратов, чем защитить протагонистов. При виде такого поворота событий пираты попытаются скрыться, а «Шустрый» будет их преследовать, исторгая вопли «Соппротивление бесполезно!»

Если контакта с пиратами не произойдёт, протагонисты с вероятностью 1 к 2 могут заметить «Шустрый» на границе акватории Сланка, в порт которого штурмовик заходить не будет.

Подъём с глубины

Спецсудно-катамаран пятого класса (урон 0, прочность 8), предназначенное для подъёма затонувших кораблей, в окружении группы армейских канонерок охраны (урон 2, прочность 12). Стоит на якоре и занято извлечением со дна обломков предыдущей жертвы «Неуловимого Д». При попытках сближения сообщает, что это закрытая и охраняемая зона под контролем флота ольмского Министерства, после чего настойчиво предлагает всем сближающимся проследовать куда-нибудь подальше.

Мигрирующая живность

Снующие под самой поверхностью бескрайние скопления светящихся медуз, превращающие море в бесконечную опалесцирующую драгоценность. Несмотря на кажущуюся безобидность, потревоженные медузы способны генерировать сильные электрические разряды, вызывать сбой электрических приборов, а также головные боли и даже ожоги при близком контакте.

Гнилая туша

Огромный, раз в десять больше «Бежетки», и совершенно бесформенный ком плоти, колышущийся среди волн. Его бока изрыты зевами глубоких тоннелей и покрыты выростами, напоминающими то ли огромные буркалы, то ли узлы неведомых желёз. По туше суетливо снуют мириады падальщиков, дерущихся за объедки и старающихся урвать себе кусок плоти до того, как весь этот чудовищный остов развалится и пойдёт на дно.





Обыватели




Несколько примеров проходных персонажей-статистов – обитателей улиц и площадей, городов и деревень Веа Туароа, с которыми ваши протагонисты могут перекинуться парой слов на пути к своим очень важным делам. Без всякого сомнения, они – не самые интересные персоны. Но ведь так и задумано – в нашем опыте слишком интересные персонажи третьего плана размывают фокус повествования и потому не нужны.

Ещё больше подобных персонажей мы планируем включить в нашу «колоду статистов», которую вы можете приобрести на странице кампании – укрытое море.рф



ЙОТАРА ХОТА

Народ: ва`ро

Дост.: стрессоустойчивость;

Нед.: немногословность.

Детали: гильдейская лоцманка, островерхий капюшон, рыбацкие снасти и складное каноэ, шрам через всё лицо.

Секрет: наёмная убийца с заказом на Сланке.



ВЕЙОРА АТОКА

Народ: ва`ро

Дост.: торговая хватка;

Нед.: зудящий сексоголизм.

Детали: уличная торговка, искусственный глаз и нервные, машинальные кивки.

Секрет: переклеивает ярлыки, торгует просрочкой и подделками.



СТЙОК ГВНН

Народ: ольм

Дост.: галантные манеры;

Нед.: патологическая жестокость.

Детали: офицер ольмского военного флота, напомаженные усы, изящные перчатки, щёгольская трость и безупречная вежливость.

Секрет: нежно любимая сестра-пиратка.



КРУТ ВИННУС

Народ: ольм

Дост.: подкупающая харизма;

Нед.: неприятная травма (нет ног).

Детали: бывалый моряк и сказочник, татуировка на всё лицо и лёгкая забывчивость.

Секрет: проклятье бессмертия



ИЙКА ПАФРИ

Народ: кансе

Дост.: сверхъестественная ловкость;

Нед.: запущенная игромания

Детали: воровка-карманница, массивная серьга, бормочет и заговаривается

Секрет: крупный долг перед опасными людьми



ВЕЙОК ОБРА

Народ: кансе

Дост.: инстинктивная скрытность;

Нед.: удивительное легкоеверие

Детали: хулиган, бузотёр и шпана, щербатое лицо, замызганный шарф и ручная могрица.

Секрет: секретный сотрудник городской стражи



ГАТРОП КРРКС

Народ: олъм

Дост.: успокаивающие прикосновения;

Нед.: стойкая безразличность

Детали: профессиональный массажист, сладковатый парфюм, яркий платок в нагрудном кармане и напевная речь.

Секрет: в юности грабил банки.



ВАЙАРА ХОКТО

Народ: ва`ро

Дост.: развитая интуиция;

Нед.: тотальная рассеянность.

Детали: профессиональная механика, серьги-шестерёнки, разноцветные очки, пятна смазки и краски повсюду.

Секрет: подменяет запчасти на менее качественные при ремонте.



ТОЦКА ВННКЕЛ

Народ: олъм

Дост.: отточенная манипулятивность;

Нед.: невероятная болтливость.

Детали: частный журналист, вызывающий макияж, шляпа с веткой коралла, постоянной что-то записывает.

Секрет: оккультистка и участница тайного общества.



ВОКАТА ТУА

Народ: ва`ро

Дост.: чрезвычайная запасливость;

Нед.: раздражающая навязчивость

Детали: продавщица сувениров, пёстрая куртка и множество браслетов, густой акцент.

Секрет: поддерживает больную сестру, задолжавшую бандитам.



РРНКЕЛ БДВИНН

Народ: ольм

Дост.: быстрая обучаемость;

Нед.: беспутная расточительность

Детали: профессиональный музыкант, грязный плащ и мятая шляпа, постоянное настукивание ритмов

Секрет: чудовищный поклонник



ЛОКСТА ДННСОН

Народ: ольм

Дост.: выдающаяся эрудиция;

Нед.: агрессивная самоуверенность

Детали: натурфилософ, зоолог и гербалист, массивные переполненные карманы, хрюкает, кричит, постоянно поправляет очки.

Секрет: поставщик и тестирующий ядов.



ВЛЛТЕР СОММС

Народ: олъм

Дост.: обширные связи;

Нед.: всепроникающая паранойя

Детали: букинист, потрёпанный галстук, пыльная одежда и перхоть, сутливость и плохая осанка.

Секрет: торгует запрещёнкой.



ЙОРТА ТОКОТА

Народ: ва`ро

Дост.: развитая интуиция;

Нед.: химическая зависимость

Детали: городская стражница, щеголеватая фуражка, заказная дубинка с засечками, неуместные смешки.

Секрет: нечаянное убийство.



ЛОККВД ТРННДРР

Народ: олъм

Дост.: безошибочная расчётливость;

Нед.: фатальная нерешительность.

Детали: конторский служащий, многожды чинённые очки, чернильные пятна, монотонные интонации.

Секрет: почтовый шантажист.



Курьёзная живность



Этот раздел также предназначен для доставки в вашу игру некоторого количества атмосферных декораций – живых, дышащих декораций, которые ты можешь использовать для большего погружения игроков в атмосферу этого странного-странного мира.

Ещё больше подобных забавных и/или опасных созданий, а также механику для их использования в драматических коллизиях, вы можете увидеть в УкМ на странице XX.

ЖИВЧИКИ

Комки ярко окрашенных щупалец и глазок, проявляющие огромный интерес к разумным существам. Размером не больше кулака, живчики безобидны, бесполезны и крайне забавны. Они охотно принимают пищу из рук, повторяют простые движения и звуки. Иногда безуспешно пытаются проглотить мелкие предметы. Время от времени встречаются сидящими на каком-нибудь плавучем мусоре. Попытка забрать живчиков с собой приводит к их угасанию и гибели. Чем дальше живчик от места, где его выловили, тем пассивнее и медленнее он становится, вплоть до полной остановки жизнедеятельности.

МОГРИЦЫ

Наиболее многочисленные и наименее любимые повсеместные спутники человека. Всеядные, наглые, быстро плодящиеся, гнездящиеся в технических проёмах, канализационных тоннелях и стенах домов эти некрупные – не более ладони – овальные многоногие создания традиционно считаются символом живучести, хитрости и трусости. Не даром опытные моряки говорят, что первыми с тонущего корабля бегут именно мोगрицы. А последними, как известно – пролы, которым приказали затыкать дыры.

КЕРВЕТКИ

Природные враги мोगриц – очаровательные грациозные создания идеального размера для того, чтобы уместиться на чьих-нибудь коленках. Безжалостные хищницы, внезапно набрасывающиеся на своих жертв (например, на вашу ногу) из засады. Отлично карабкаются, прекрасно плавают, раздувая щёчные мешки, и с характерным тихим стрекотанием напрыгивают сверху. Встречаются повсеместно как в диком (осторожном и пугливом), так и в одомашненном (декоративном и уютном) виде.

МОТЫЛЬКИ

Сводное определение большого количества летающих созданий, в зависимости от породы сильно различных по размеру, интеллекту и повадкам. Все представители семейства обладают мохнатостью, сложными узорами по всему телу, палевой окраской пушистых крыльев и, конечно же, любовью к музыке, которую они выражают танцами по любому удобному поводу. Различные виды мотыльков могут жить в городах, соперничая с могрицами за объедки, забавы ради разбирая облицовку зданий и обгаживая памятники. Или в сельской местности, где играют важную роль – борются с сельскохозяйственными вредителями и с избытками урожая.

Наиболее ценимая вольными торговцами порода мотыльков была выведена для морской разведки – эти крупные, не меньше откормленной керветки, и сообразительные создания способны обнаруживать стационарные объекты на дистанции до одного сектора. И даже сообщать о категории найденного при помощи танцевальных па и особой азбуки на доске с символами.

ПУПЫРЧАТКИ

Юркие, мягкие и приятные на ощупь плавучие звёздочки, фильтрующие воду и непрерывно выделяющие из множества отверстий слизистые пузырьки. Чем мельче и младше особи, тем в больших скоплениях они встречаются и тем ближе держатся к поверхности моря. По мере разрастания пупырчатки костенеют, опускаются на дно в прибрежных зонах и остаются там лежать, производя всё более редкие и всё более крупные облака пузырей. Эти облака даже способны перевернуть шлюпку каких-нибудь незадачливых мореплавателей, неудачно выбравших место для высадки. Всё выпавшее из лодки в таких случаях быстро поглощается этими прибрежными колоссами при обратном «вдохе».

ДОЛМАРЫ

Вытянутые головастые создания раза в три крупнее человека с длинными бахромчатыми плавниками по бокам, широким складчатым ртом и смешной россыпью выпученных глазок на лбу. Стайные хищники, охотящиеся на среднеразмерную морскую живность. Очень любопытны. Умеют менять окраску в целях маскировки. Сообразительны, хорошо поддаются дрессировке и часто выступают в цирках. Умеют петь – издавать длинные мелодичные рулады различных тонов. Встречаются исключительно группами. Нередко заплывают на мелководье и охотно идут на контакт с людьми. В зависимости от возраста, размера стаи и близости следующего прилива могут быть как чрезвычайно дружелюбны (вплоть до спасения тонущих), так и чересчур игривы, что часто приводит к человеческим жертвам.

НАДОЙНЫЕ СЛИЗНИ

Одна из наиболее важных пород сельскохозяйственных животных – источник в высшей степени полезного молока, из которого производится огромное количество разнообразных пищевых продуктов. Крупных, пунцовых, мягких и неторопливых, этих сухопутных увальней можно встретить практически на любом обжитом острове. Единственной сложностью в обращении с ними является неутолимый голод – без внешнего контроля они едят хотя и очень медленно, однако практически непрерывно, лишь ненадолго прерываясь на обмен генетическим материалом и последующий отёл.

ВОКЛИКИ

Суетливые, постоянно что-то лопочущие щетинистые, кожистые и длинношейные создания ростом чуть ниже колена. Всеядны, живучи, неуклюжи, неприхотливы, социальные, феноменально глупы. Основной источник мясных продуктов на столе обитателей Веа Туароа. В зависимости от диеты могут менять пол и окраску, размер или даже количество конечностей. В силу неприхотливости часто выступают социальными компаньонами у различных рабочих-вахтовиков – смотрителей маяков, ремонтников ихорных и почтовых станций и т.п. Делают кладки в густой растительности или специальных лотках, однако отложенные яйца тошнотворны и совершенно не годятся в пищу для человека.

РЖАВКИ

Мелкие, размером с фалангу пальца белёсые жучки, большую часть времени занятые рытьём нор и рыхлением почвы. В целом они не доставляют проблем окружающим, даже наоборот – делают полезное дело, улучшая аэрацию прикорневых слоёв и ускоряя созревание разной сельскохозяйственной продукции. Однако до нескольких раз за прилив эти крохи расправляют крылья, собираются в огромные рои и мигрируют от острова к острову, танцуя в воздухе, спариваясь и с огромной скоростью поедая и превращая в труху любые сплавы железа, до каких только могут добраться. В силу этого ржавки повсеместно считаются вредителями и безжалостно уничтожаются, вытесняются с территории обжитых островов в отдалённые и глухие уголки моря.

РАКИ-СТАРЬЁВЩИКИ

Крупные, размером с собаку, ракообразные с очень прочными панцирями и клешнями, способными резать металл. Крайне коллективны и территориальны. Быстро обживают любое севшее на мель судно, превращая его в бесформенный, постоянно достраиваемый улей, полный всякой всячины, запасов подгнившей пищи и останков разных незваных гостей. Согласно ряду теорий конспирологов-маринистов, наиболее старые и крупные особи старьёвщиков даже способны к примитивным формам коммуникации, однако это, так же как истории о т.н. «рачьих скрижалях», конечно же не может вызвать у образованного человека ничего кроме смеха.

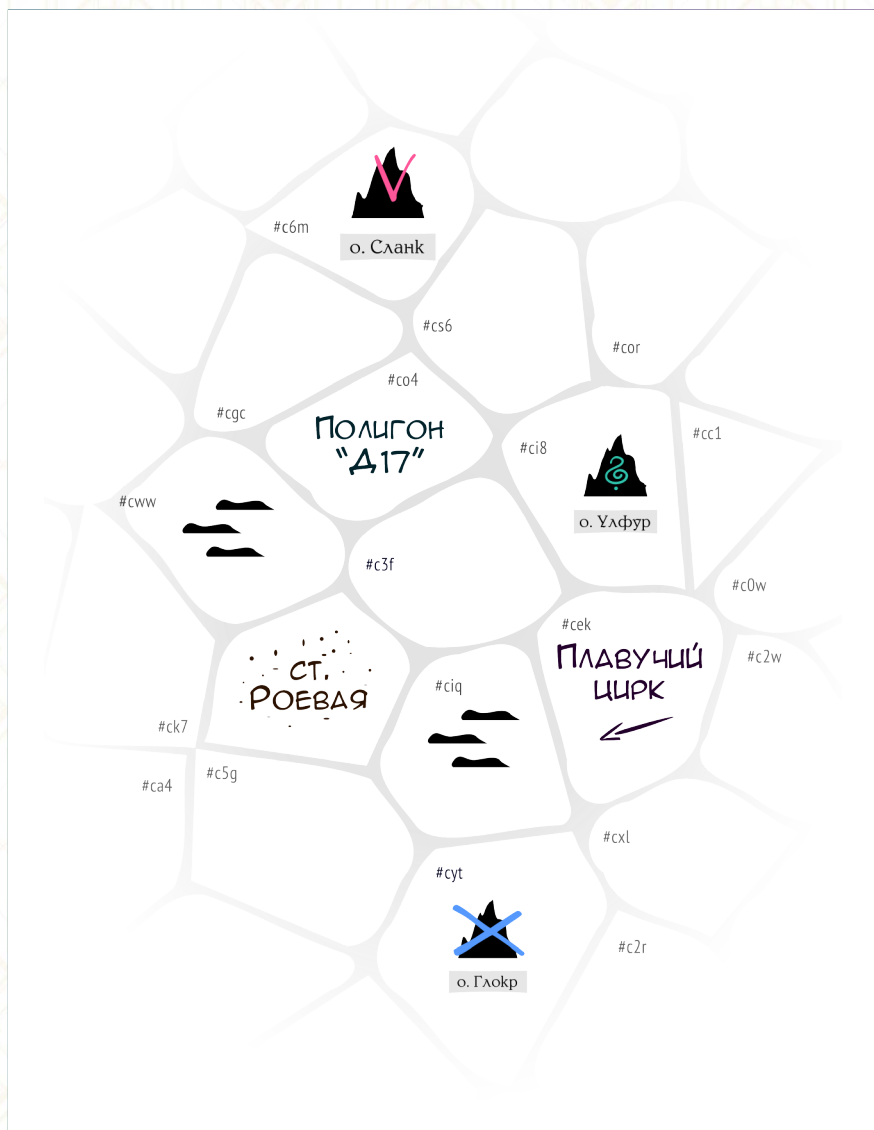




Раздатка



Карта для ведущей



The diagram shows a network of cells, each with a unique identifier (hashtag), a name, and a specific icon representing a mountain or landscape feature.

Hashtag	Name	Icon Description
#c6m	о. Сланк	Black mountain with a pink checkmark
#cs6		
#cor		
#cgс		
#co4		
#ci8	о. Улфур	Black mountain with a green spiral
#cw		Three black horizontal bars
#c3f		
#ck7		
#ca4		
#c5g		
#c0w		
#c2w		
#cxl		
#c2r		
#cyt	о. Γλοκρ	Black mountain with a blue X

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@exnihillum.info или в Telegram [@exnihillum](https://t.me/exnihillum).

???

- 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?



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.