













Укрытое море

ч.1: Благословенный прилив

МЕТОДИЧЕСКИЙ РЕКОМЕНДАТОР

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ex Nihilum, 2025

MAY 31, 2026 4:05 AM

В ЭТОМ PDF
PRINT FRIENDLY
ЕСТЬ СЛОИ

Укрытое море

ч.1: Благословенный прилив







Правила, справочные материалы и каталоги объектов для помощи в огранизации игровой кампании.

Рекомендовано опытным и слегка утомлённым вот этим всем ведущим «далеко за 30»





СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Добро пожаловать! Олъм трре! Покойной вахты! Это – «Методический рекомендатор», третья книга из комплекта «Укрытое море, ч.1: Благословенный прилив» (далее – УкМ:БП), полноразмерной игры в мире Веа Туароа, где вы сможете выступить в роли отважных, но расчётливых и рассудительных, а также многое повидавших морских торговцев.

В этой книге вас ждут: механизмы работы с внутриигровыми объектами, в том числе – на длинной дистанции; структуры для дальних путешествий и продолжительной торговли; расширенные списки забавных (не) зверей и прочих объектов, которые можно встретить в море; готовые проходные персонажи; дополнительные коммерческие схемки и темки; расширенный каталог торговых островов и тайных гаваней с их конфликтами – заготовками для сюжетов; крайне малое количество иллюстраций, ретроградная вёрстка и тому подобное.

Всё это в сочетании остальными частями комплекта – «Справочником коммерсанта» и «Карманным путеводителем», а также вашим творческим вкладом наверняка поможет составить продолжительную, весёлую и увлекательную или чудовищную, но тоже увлекательную, прерываемую только регулярными рабочими отпусками протагонистов игровую кампанию.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Тексты: @subkomandante, @alicablum, @koton9, @nikulionok, @clareambo, @dr_feya, @nmcrrw

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

Литредактура: [НЕ ПРОИЗВОДИЛАСЬ] / Первичная корректура: @nora_rusty_lizard

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

Всесторонняя помощь и PR: @evradfae

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

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

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

В ОФОРМЛЕНИИ КНИГИ ТАКЖЕ ИСПОЛЬЗОВАНЫ:

Символика «Human made» от Hinokodo и «Public domain» от Creative Commons NPO, изображения от Freepik, шрифтовые гарнитуры Akrobat, Arkturia Deco, AWKNG Map Glyphs1, Basic Bullets, Behrens Antiqua, Beltheder, Beltheder Deco, Bogart, Botanika, Bourbon House, Brokgauz Efron, First Time Writing, Flow Ext, Gogol, GOST, Hamiltone, Inspiration, Jacky Black, Leo Hand, Little Venice, Madelyn, Minion Pro, Mugwort Maximum, Murano Deco, Noto Emoji, OuW25Glyphs, PT Mono, PT Sans, PT Sans Narrow, PT Serif, Rodchenko, Samson Deco, Schoolbook Uralic, Sea Life, Serdolik Modern, Southbank, Tkachenko Sketch, XTypewriter.

Оглавление

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ 3
Условность личного опыта 3
Парадокс бесполезности наставлений 4
Краткое содержание раздела 5
Про реестры и перечни 6
ПРО ИДЕОЛОГИЮ ДИЗАЙНА 7
Намеченный опыт 7
Рассматриваемые темы 8
Драматические жанры 9
Художественные детали 9
Сквозные принципы правил 10
Трансгрессивность и альтерация 11
Избегаемые и не поддерживаемые активности 12
Про пользу «метагейма» 15
Принципы организации игровой кампании 16
НУЛЕВАЯ ВСТРЕЧА 27
Необходимые инвентарь и ресурсы 28
Роли участниц 29
Акт 1 30
Акт 2 34
Акт 3 40
ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА 43
СТРУКТУРЫ И ЦИКЛЫ 46
Инвентарь журналирования 46
Создание вызовов и препятствий 47
Пропущенные возможности 47
Игра в последствия 48
Список заслуг 49
Долговременные отношения 50
Жизнь других 51
Окружающие просторы 53
Ход времени 62
Ключевые рейсы 63
Развитие персонажей (и структура кампании) 64
Чередование персонажей 64
Естественный финал 65
ПРОСТРАНСТВА ПУТЕШЕСТВИЙ 66
В родных водах 73
Неразмеченные части 74
Дальние переходы 75
Особые тайны 77
Внешняя мгла 79
Блуждания 83
Суда и другие мобильные объекты 83
Флорафауна 86
ПУТЕВЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ 121
ЕЩЁ РАЗ ПРО ПОРТЫ (А ТАКЖЕ ГАВАНИ) 145
Пиратские грёзы 147
Центры влияния 157
Полисы 160
6d6 Портов 163
6d6 Гаваней 195
ПРОХОДНЫЕ ОБЫВАТЕЛИ 239
БИЗНЕС НЕ ДЛЯ ВСЕХ 252
Заказные грузоперевозки 252
Пассажирские перевозки 276

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Авторское предисловие

Установка на некритичность в отношении принимаемой информации
и на размывание рациональных оснований своей деятельности –
вот что внушает Спектакль своему потребителю.

— Олег Киреев, «Поваренная книга медиа-активиста»

Как видите, это уже третья, для самых упорных и ответственных, часть одной и той же книги – и третий символический, с повышенной персональностью, предваряющий текст для неё. Полагаю, что, как основной её автор, я могу предположить – добравшиеся сюда читательницы и читатели сделали это не просто из желания напихать в себя побольше текстов.

Хотя этот мотив, как и обычное любопытство можно не исключать, вероятно вы посетили сей «методический рекомендатор» вовсе не с праздной целью. Вероятно, вы здесь в поисках ранее не обнаруженных ответов. Или помощи в ситуациях, которые вы пока не знаете как разрешить. Что же, в ряде подобных случаев, всё далее изложенное действительно может помочь. Но даже если наши тексты не решат имеющую место проблему, вы как минимум получите материал для размышления и дискуссии, небесспорные примеры решений и подобное, что, как ни крути, тоже может оказаться значимым шагом вперёд.

И, да, во всём этом многовато «если», «может быть», «вероятно» – но ведь ни один текст на свете не является абсолютным решением любого вопроса для всех и каждого, верно? А те, кто пытаются использовать какую-нибудь книжку именно таким образом частенько создают для себя и окружающих много проблем.

Так что читайте больше и разного, думайте над тем, что читаете и никогда не останавливайтесь в поисках разминки для ума. Ну, до тех пор, пока можете.

— 1 320 день ожидания, всё та же осень,
всё тот же город.

ОБРАЗЕЦ
Академия ролевая

Для владычицы морской



ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Для того, чтобы самое банальное происшествие превратилось в приключение, достаточно его рассказать.

Жан-Поль Сартр

В устроенном нами недавно опросе про «что вы не хотите видеть в разделе для ведущих» на момент написания этих строк пункт про определение «хорошего мастера» занимает первое место. И действительно, занесение в настольно-ролевой продукт каких-то обособленных рассуждений, обобщающих чьи-то личные проекции о том, кто принципиально хорош, а кто плох в рамках хобби, мы находим неуместным. Так что вместо подобных классификаций, а также для затравки вкинем тут пару тезисов об относительности сущего, ловушках восприятия, самокритичности, компетентности и том, как это всё может быть связано с нашей игрой.

УСЛОВНОСТЬ ЛИЧНОГО ОПЫТА

Где-то выше мы уже писали, что УкМ:БП подойдёт только многоопытным ведущим. Но игровой опыт любой ведущей условен – он может как помочь, так и помешать при взаимодействии с новой информацией. Один и тот же набор навыков, интересов, знаний может оказаться недостаточным, «в самый раз» или избыточным в тех или иных ситуациях.

К чему это мы? К тому, что вне зависимости от твоего количества лет в хобби, количества прочитанных, ~~пропитых~~ прописанных прожитых, ~~проданных~~ проигранных настольных ролевых игр ты можешь оказаться как достаточно, так и недостаточной опытной и странной для этого конкретного странного-странного произведения. Потому, что только (практические) тесты покажут. И потому, что игровой опыт бесполезно мерить «по головам». Это комплексное явление, не выразимое какой-то одной метрикой. Его разнообразие, например, может в лёгкую компенсировать недостаток непрерывного стажа. А раскачанный аналитический подход (ну, когда без шаблонных догматизмов) наверняка перебьёт оба упомянутых фактора. Так что дерзай. Тебе уже хватило «опыта», чтобы дочитать до сих мест. И значит у тебя есть отличные шансы на успешное использование изложенного далее для создания вместе с твоими чертовски крутыми игроками чертовски крутой игровой кампании.

***

ПАРАДОКС БЕСПОЛЕЗНОСТИ НАСТАВЛЕНИЙ

Как до этой страницы, в предыдущих двух книгах – «Справочнике коммерсанта» и «Карманном путеводителе», так и далее мы расположили множество идей. И отражающих эти идеи концептуальных механик. И не менее концептуальных деталей повествовательного контекста. Все они могут показаться (вполне возможно, что у тебя уже сложилось такое мнение) созданными только для того, чтобы сказать тебе, как «единственно правильно», «истинно», «безупречно» делать то и это. Однако мы не стремились и не стремимся к подобному. Ведь любые наставления и советы парадоксально бесполезны в момент их изложения – если они подтверждают сложившуюся точку зрения, их принимают с одобрением (но без пользы). А если они противоречат убеждениям, то вызывают немедленное отторжение, кажутся чушью и отбрасываются. Таким образом, польза от новых идей если и возникает, то только со временем – на длинной дистанции, на практической апробации, после периода первичного переваривания, усваивания, трансформации и синтеза.

Так что в общем смысле мы не учим тебя играть (по-новому). И не напихиваем какой-либо «философией». Мы демонстрируем ряд тезисов и предлагаем системный инструментарий для реализации определённого игрового опыта. Причём и тезисы, и инструментарий с высоким шансом уже показались тебе непривычными. Контрастирующими. Спорными. Неудобными. Неподходящими. Возможно, даже возмутительными и неподобающими.

Не оспаривая само это (возможное!) впечатление, заметим, что: во-первых, практически любое «новое», если оно по-настоящему свежо и только-только из «Азбуки вкуса», вне зависимости от объективных качеств (например, полезности), вызывает у нас – Homo Sapiens Sapiens – подобные чувства. Непосредственно перед тем, как стать привычным, понятным и (кто знает?), может даже, комфортным. И что, во-вторых, там, прямо по курсу, будет ещё более чем всякого трансгрессивного контента. Присаживайся поудобнее. Уютного чтения.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА

Всю эту часть троекнижия мы разбили на следующие логические блоки:

- «Про идеологию дизайна». Занимает стр. 7–25, явно и более подробно, чем это уже было сделано раньше, рассказывает о целевом опыте, рассматриваемых темах, художественном стиле и сквозных принципах правил;
- «Нулевая встреча» на стр 27 и «Первая встреча» на стр. 42 – сразу два блока, с правилами для подготовки и начальной стадии проведения игровой кампании.
- «Структуры и циклы», стр. 46–65. Даёт инструкции для начала вашей игры, т.н. «нулевой» и первой игровых встреч, а также формализует регулярные последовательности действий, через которые будет проходить группа в процессе кампании – посещение портов, гаваней и островов, улучшение или ухудшение публичного облика экипажа, обновление новостной повестки, работа с календарём и подобное;
- «Пространства путешествий» на стр. 66–144. Углублённо рассказывает про географические регионы Вея Туароа и морские странствия с точки зрения ведущей, а также даёт инструменты для их организации вокруг экипажа;
- «Ещё раз про порты, а также гавани», стр. 145–238. Отдельно от глобальной карты даёт (в продолжение уже ранее описанного) список из множества цивилизованных портов и чуть меньшего количества диких гаваней вкупе с помогающими в использовании этого богатства правилами;
- «Проходные обыватели», стр. 239–251. Предоставляет развёрнутые список готовых к применению малопримечательных и третьесортных персонажей.
- Наконец, «Бизнес не для всех» стр. 252, рассказывает о различных нюансах игромеханической реализации таких специфических видов услуг как заказные грузовые и пассажирские перевозки.

ПРО РЕЕСТРЫ И ПЕРЕЧНИ

В процессе работы с обратной связью читателей и тестировщиков, мы обратили внимание на то, что далеко не всем взявшим в руки эту книгу ведущим очевидно значение каталогов игровых объектов – персонажей, мест, товаров, животных и других штук. А также то, как их можно использовать или не использовать в рамках собственной игровой кампании. Признаться, нас это несколько удивило, но, отвечая на такой вот запрос общественности, попробуем объяснить.

Повествовательное пространство любой игровой кампании построено из большого количество «строительных блоков» – всё тех же персонажей ведущей, мест и подобного. Они выполняют те или иные роли – места служат декорациями, мелкие предметы – символами, стимулами или загадками, персонажи ведущей и резвящиеся животные добавляют интерактивности разворачивающемуся сюжету. Всех их, достаточно опытная ведущая, может придумать с нуля. Но если (или «когда») ведущая не имеет желания этого делать и, например, ищет главзлодея для своей сюжетной задумки, или место в котором хорошо будет смотреться придуманное «оружие судного дня», она всегда может обратиться к готовым наборам. К чему-то универсальному, типа Masks: 1000 memorable NPCs и Eureka: 501 Adventure Plots или к чему-то более узкому, поставляемому авторами конкретной игры, вроде нашего раздела «Персоналии и характерные типы» из «Краткого путеводителя».

Она может взять такой каталог, бегло ознакомиться с ним, выбрать что-нибудь подходящее – понятное, применимое, само-собой ложащееся куда надо – и добавить это в свою игру. Быстро, дёшево, эффективно. Вот такая идея, вот такой метод.

И конечно, то что мы озаботились составлением объёмных каталогов, вовсе не означает, что тебе нужно запихнуть их содержимое в свою кампанию целиком. Даже наоборот, куда разумней будет брать только те их элементы, которые подходят по смыслу к твоей группе, их деятельности и остальному творческому контексту.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

ПРО ИДЕОЛОГИЮ ДИЗАЙНА

Нам прекрасно известна нелюбовь многих из вас к чтению опусов про «что хотел сказать автор». Нам известны и обоснования подобной антипатии – «произведение должно говорить за себя само», «важнее не что хотел, а что сказал» и, конечно, наше любимое «что из этого поняла лично я». Однако мы всё же взяли на себя смелость добавить в книгу соответствующий раздел. Причины просты. Во-первых, мы знаем, что существенная часть корневой аудитории этого произведения всё же стремится к полному и комплексному пониманию того, на что тратит своё внимание. Во-вторых, мы убеждены, что прямая речь, прямое разъяснение основ и контекста существования того или иного арт-объекта куда более эффективны, чем его «созерцание в вакууме». Ну, когда цель – научение практическому, интерпретационному использованию этого объекта, а не торжественная установка его на полку или интимный процесс регулярной медитации на терпкий запах бумаги, шелковистость закладок, плотность совершенно нескрипучего переплёта, влажный блеск выборочной ламинации и шаловливые контуры шрифтовых гарнитур.

При условии некоторой специфики восприятия и логики, часть информации этого раздела может (п)оказаться для тебя повторением ранее сказанного. Смело пропускай любые такие участки, ведь жизнь слишком коротка, чтобы читать одно и то же по нескольку раз. Ну или не пропускай, а используй для сверки выводов, а также закрепления ранее усвоенного.

НАМЕЧЕННЫЙ ОПЫТ

Как ты (ну, мы в тебя верим) уже поняла, эта книга – не о светлоликих героях, твёрдым шагом идущих ко всеобщей славе и собственному баронству. В то же время она и не об Убиваторах9000, которым не дают имён до третьего уровня и которые упорото упорно выживают под градом тактикульных боевых столкновений. Она не об эльфах, гномах, нишках и орках. Не о носителях абсолютного права покарания абсолютно расчеловеченного (произносится утробным голосом) Абсолютного Зла. И, конечно, не о слугах этого Зла тоже.

Она о людях. Просто людях, просто живущих в сложном, странном, но по-своему логичном мире, где каждое из множества действий имеет те или иные последствия. Они работают, торгуют, выживают (скорее экономически, чем в каком-то ещё смысле), противостоят обстоятельствам, рынку, социуму, морю, галстуку и самим себе. Соответственно, истории, которые рождает эта игра, – истории упорного труда, сложных решений и выдающейся смекалочки находчивости.

Пройдя через игровую кампанию УкМ:БП, игроки должны запомнить не какие-нибудь «уиии-приключения!» или вот-это-повороты, уж конечно не разудалые драки и багряное буйство социально одобряемого насилия, но вес принятых решений, цену успеха, смех по сомнительным поводам, удовольствие от созерцания собственной последовательности и результатов своего упорного труда.

РАССМАТРИВАЕМЫЕ ТЕМЫ

- Морские профессии и труд – жизнь в море как рутина, выживание, адаптация к суровым условиям и борьба с окружающей средой.
- Экономика, сделки и компромиссы – ценность ресурсов, торги, обмен, поиск баланса между выгодой, необходимостью и моралью.
- Социальные классы и власть – напряжение между элитами и пролетариатом, влияние крупного капитала и государства на судьбы отдельных людей.
- Внесистемность и неприкаянность – внешняя относительно локальных сообществ роль протагонистов-гастролёров, деньгам и товарам которых везде рады, но которых нигде не считают за «своих».
- Идеология и низовая политика – борьба за автономию, влияние, независимость и соперничество за право определять своё будущее.
- Поликультурность и этногенез – столкновение и взаимопроникновение деталей и принципов жизни различных народов, смешивание и синтез их культур.
- Выживание и адаптация – работа в условиях нестабильности, социальных катастроф, регулярной нехватки ресурсов и постоянного привычного риска.
- Традиции и перемены – столкновение старого и нового, местные обычаи и консерватизм против радикальных преобразований и вызовов современности.
- Коллектив и личность – напряжённые отношения внутри экипажа, ответственность перед командой, вопросы доверия и предательства.
- Истина, слухи и пропаганда – борьба за правду, влияние медиа, манипуляция информацией в политике и обществе.
- Наследие войны и её тень – психологические травмы, разрушенные жизни, незакрытые долги прошлого, декадентский гедонизм настоящего, подспудный страх перед будущим.
- Люди на границах мира – жизнь на окраинах цивилизации, контакты с изолированными сообществами, судьбы людей вне экономического центра.
- Технологии как мистика повседневности – не магия, но тайные научные разработки, обскурность прогресса, отзвуки всеми позабытого «Золотого века» и утраченные техночудеса.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ