

настольная ролевая игра

Поднять паруса!

Ксения Таргулян Фёдор Кукин

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

18+

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предупреждение

Это книга для настольной ролевой игры. Всё её содержимое — художественный вымысел, выдумка авторов, не претендующая на достоверность и предназначенная исключительно для развлечения. Данная книга не является пропагандой насилия, деструктивного поведения, эзотерических и оккультных практик, наркотиков, курения, алкоголизма и прочих запрещённых законодательством вещей.

В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью.

Авторские права

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав являются незаконными и влекут уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Поднять паруса!

Идея
Ксения Таргулян

Разработка правил игры
Ксения Таргулян, Фёдор Кукин (студия Cinegames)

Редактура
Ира Кирик

Корректура
Александра Асланова

Иллюстрации
Ксения Таргулян,
изображения из фонда Британской библиотеки

Дизайн-макет и вёрстка
Анастасия «Смородина» Мельникова

Арт-директор
Ransvind

Главный редактор
Ирина Башкатова

Тестирование
Сергей Машковский, Алиса Шпилькина, Борис Сибекин, Александр Ежов, Борис Курочкин, Кирилл Никитин, Арина Оганесян, Владислав Федюшин

Рыжий Библиотекарь благодарит за поддержку Артёма Юнышева, Анатолия Сорокина и LaroS.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Глава 1. В таверне 6
Игровой мир 9
Кодекс игры 10
Персонаж 12
Структура книги 14

Глава 2. Жизнь на волнах 16
Что вам понадобится 17
Дух пиратства 18
Игра и ходы 19
Фарт 22
Раны 24
Встреча с Судьбой 25
Базовые ходы 26
Игрок против игрока 31

Глава 3. Подбор экипажа. 32
Обещания 34
Пиратский кодекс 36
Развитие персонажа 37
Небылицы и дублоны славы 38
Должности 41
Абордажник 43
Боцман 47
Канонир 51
Капитан 55
Кок 59
Проныра 63
Спонсор 67
Штурман 71
Юнга 75







СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предыстория 77
Аристократ 79
Беглец 83
Герой 87
Головорез 90
Исследователь 94
Проклятый 98
Флибустьер 103

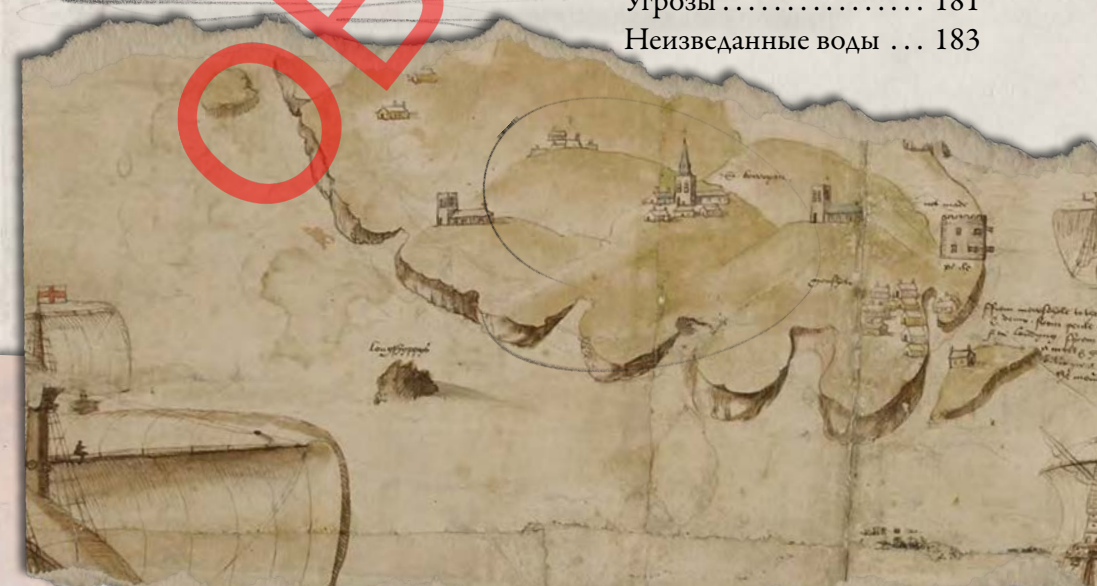
Глава 4. На верфях 106
Характеристики и типы кораблей 107
Цель плаваний 109
Кто капитан? 110
Пробоины и починка 111
Базовые ходы корабля 112
Развитие корабля 116
Пример плаванья 120

Глава 5. На твёрдой земле 122
Тайны 123
Козни 124
Переговоры 126
В порту 132
Кутёж и забавы 133

Глава 6. Картография 136
Цели картографа 137
Принципы картографа 138
Ходы картографа 140
Мягкие и жёсткие ходы 141
Державы 144
Неизведанные воды 148
Создание сокровищ 150
Угрозы 151
Первая игровая встреча 158
Долгие истории 161

Глава 7. Игровые миры 164
Средиземное море 165
Державы 166
Угрозы 168
Неизведанные воды 170
Звёздная система Гиперион 171
Державы 172
Угрозы 175
Неизведанные воды 176
Облачный архипелаг Запределье 177
Державы 178
Угрозы 181
Неизведанные воды 183

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Глава 1. В таверне

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Обаятельный удалец, чью семью разорил жестокий губернатор, клянётся отомстить и отправляется в море на поиски удачи. Во время своих приключений он встречает дочку того самого губернатора и ненароком влюбляется в неё. И вот уже молодой герой во имя мести и любви фехтует на вершине самой высокой башни Порт-Ройала со своим заклятым врагом, чья шпага смазана ядом из шкуры пёстрой амазонской жабы.

Таинственный незнакомец, чьё лицо скрыто воротом плаща и широкополой шляпой, встречается с бывалыми моряками в дальней комнате захудалого трактира. Незнакомец обещает щедрую плату, но и работа не всякому по плечу. Трактир парит в поясе астероидов над космической бездной. Работа, предложенная незнакомцем, — разыскать останки давно погибшей планеты под названием Земля.

Два дирижабля схлестнулись в смертельном бою над тяжёлыми, разбухшими от дождя тучами. Капитан Платинус

быстрым взмахом пневматической клешни ловит в воздухе пулю, летящую прямо ему в голову. Но купец-воздухоплаватель не сдаётся, выпуская в зловещего капитана снаряд за снарядом из скорострельной автоматической шестистволки!

Это лишь обрывки историй о пиратах. Морские, воздушные или космические, эти джентльмены и леди удачи оставляют позади твёрдую землю и пускаются по неизведанным просторам на поиски приключений, славы, богатства, любви, отмщения и сотен других вещей. Ведь «сокровища — это не только серебро да золото», как говорил один знаменитый пират.

В настольной ролевой игре «**Поднять паруса!**» вам предстоит создать собственную пиратскую команду и провести её сквозь вереницу приключений. Один из участников будет **картографом** — тем, кто чертит границы вашего мира, манит сокровищами и создаёт опасности в плаваниях (иначе говоря, будет ведущим). Оставшиеся игроки возьмут на себя роли членов пиратского экипажа: капитана, юнги, боцмана, головореза и т. д. Однако не они одни ходят под чёрным флагом. Поэтому важно не путать обычного пирата и **пирата** — персонажа игрока.

Технически все присутствующие за столом участвуют в игре, но, чтобы избежать путаницы, ведущего мы в дальнейшем будем называть ***картографом****, а остальных — игроками.*

В названии первой главы мы не случайно вспомнили о тавернах. Таверна — одно из тех мест, где жизнь пиратов обрастает сказочными подробностями и невероятными деталями. Представь, что каждая игровая встреча — это история, рассказанная завсегдатаями таверны вечерком у камина или глава старого романа, взахлёб прочитанная ночью при свече. И как знать, может, со временем приключения твоей команды превратятся в целый цикл историй вроде повестей о капитане Бладе, романов о Чёрном корсаре или эпопеи о Джеке Воробье? Простите, КАПИТАНЕ Джеке Воробье!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

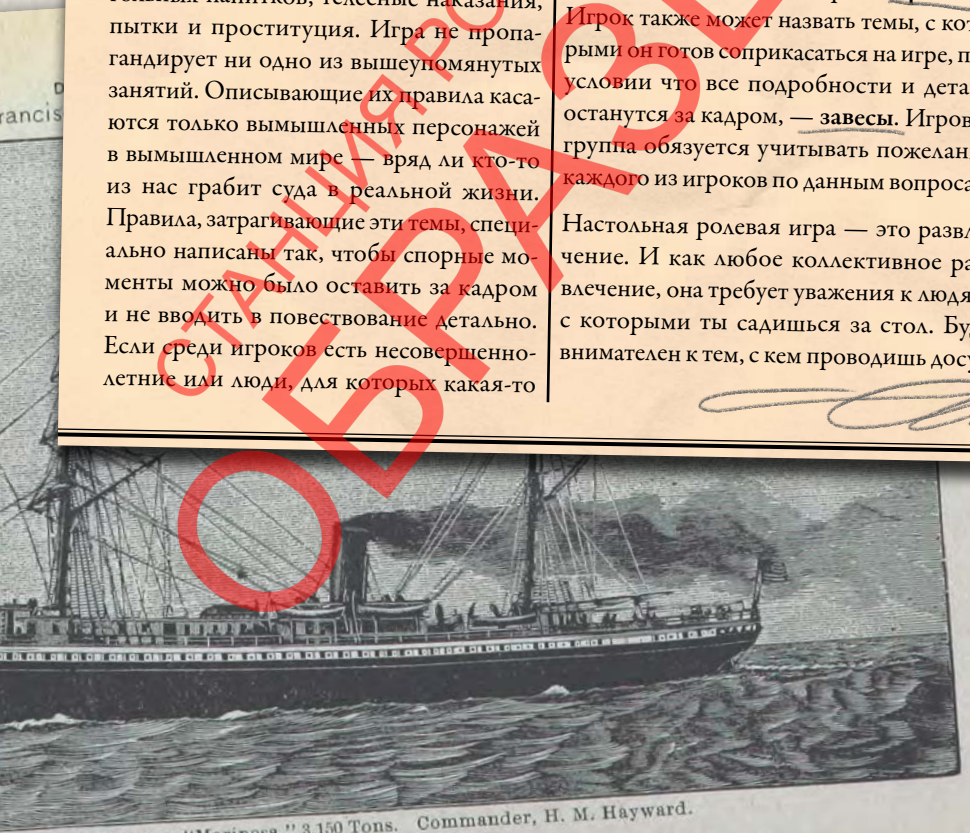
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ОПАСНЫЕ ТЕМЫ И БЕЗОПАСНАЯ ИГРА

«Поднять паруса!» — развлекательная приключенческая игра. Она предполагает быстрое действие, увлекательные ситуации и юмор. Мы будем только рады, если эта игра станет семейным развлечением или приобщит к настольным ролевым играм юных участников. Однако некоторые темы, связанные с пиратами и отражённые в книге, являются проблемными и подходят не каждой аудитории. В тексте оговариваются, пусть и не детально, такие темы, как азартные игры, распитие алкогольных напитков, телесные наказания, пытки и проституция. Игра не пропагандирует ни одно из вышеупомянутых занятий. Описывающие их правила касаются только вымышленных персонажей в вымышленном мире — вряд ли кто-то из нас грабит суда в реальной жизни. Правила, затрагивающие эти темы, специально написаны так, чтобы спорные моменты можно было оставить за кадром и не вводить в повествование детально. Если среди игроков есть несовершеннолетние или люди, для которых какая-то из этих тем неприемлема, мы настоятельно рекомендуем опускать подробности и описывать происходящее лишь в общих чертах, а по возможности и вовсе избегать описаний.

Мы также рекомендуем использовать инструменты безопасной игры. Самым эффективным инструментом нам представляется система **границ и завес**. Перед началом игры каждый игрок имеет право назвать темы, которые категорически не хочет поднимать на игре, — **границы**. Игрок также может назвать темы, с которыми он готов соприкасаться на игре, при условии что все подробности и детали останутся за кадром, — **завесы**. Игровая группа обязуется учитывать пожелания каждого из игроков по данным вопросам.

Настольная ролевая игра — это развлечение. И как любое коллективное развлечение, она требует уважения к людям, с которыми ты садишься за стол. Будь внимателен к тем, с кем проводишь досуг.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Игровой мир

У «**Поднять паруса!**» нет единого, подробно описанного игрового мира. В последующих главах вы найдёте идеи и примеры готовых игровых миров, но в конечном итоге создать вселенную для вашей игры предстоит именно вам.

Однако какой бы мир вы ни задумали, он должен подчиняться следующим четырём правилам:

Архипелаг. Собираетесь ли вы играть в Карибском море или в космосе далёкого будущего, мир вашей игры — цепочка островов, обитаемых или пустынных, меж которых пролегают морские, воздушные или космические просторы.

Три державы. В мире вашей игры правят три державы. Они соперничают, плетут интриги и сражаются друг против друга. Слово «держава» несёт самый широкий смысл: это может быть колониальное государство, торговая гильдия, религиозный орден, племя диких аборигенов, порт пиратского короля и многое другое.

Неизведанные дали. Помимо островов, находящихся во власти держав, в мире вашей игры обязательно существуют острова, побережья и воды, чьи очертания ещё не появились на надёжных картах и о которых неизвестно ничего, кроме баек и слухов. Именно туда лежат пути многих пиратов. Там скрываются самые грозные опасности... и самые заманчивые сокровища!

Байки не врут. Мир вашей игры — это мир тысячи чудес. Морские боги, проклятые клады, древняя магия, чудовища из бездны, источники вечной юности и храмы погибших цивилизаций — всё это может оказаться реальным. «**Поднять паруса!**» предлагает вам погрузиться в пиратскую жизнь, какой она предстаёт в историях, легендах, старых романах и современном кино.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Кодекс игры

Пираты былых времён уважали кодексы и краткость. Поэтому и у нас описание духа и атмосферы игры, которым мы предлагаем следовать, укладывается всего в три слова: **авантюризм**, **интриги**, **романтика**.

Авантюризм подразумевает, что это игра о рисках, опасностях, дерзости и отваге. Ваши персонажи могут отправиться туда, откуда ещё никто не возвращался; бросить вызов самому грозному злодею Семи морей; сразиться с легендарным чудовищем и победить его; перехитрить коварного лорда из Ост-Индской компании и ограбить богатейшего из маркизов. Это игра, где бал правят смелость, дерзость и смекалка.

Интриги. На архипелаге всё не то, чем кажется, и фракции постоянно пребывают в движении. Контрабандисты и вице-короли заключают шаткие союзы, губернаторы норовят выполнить грязную работу чужими руками, а вожди туземцев и пиратские капитаны рассказывают о чести, прежде чем вонзить нож вам в спину. Это игра о тайных планах, скрытых кознях, невыгодных переговорах, непрочной дружбе и неизбежных предательствах.

Романтика — это красивый способ сказать «небывалое». В этой книге ты почти не найдёшь правдивых подробностей пиратской жизни. Ни один персонаж вашей истории не рискует заболеть цингой или стать алкоголиком, который спьяну убивает ведром собственного боцмана (если, конечно, вы сами того не захотите).

Эта игра — об историях, какие складывали о пиратах умелые рассказчики. Тех, что всегда приукрашены, часто фантастичны и никогда не правдивы до конца. Да и чёрт с ними. Главное, чтобы они были интересными, чтобы слушатели невольно устремляли взгляды к горизонту.

В этой игре мы предлагаем вам рассказать истории о великой любви, ужасной мести, несметных богатствах и самых небывалых приключениях, какие только можно вообразить!

Случай с ведром, кстати, реальный: Уильям Кидд, капитан пиратского корабля «Приключение» (Adventure Galley), однажды оставил судно без боцмана, в приступе пьяного безумства разбив бедняге голову деревянным ведром.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Персонаж

Для игры в «**Поднять паруса!**» вашей команде нужно создать **пиратов**, от лица которых вы будете путешествовать по игровому миру и участвовать в приключениях. Процесс создания персонажа подробно описан в **главе 3 «Подбор экипажа»**. А пока стоит упомянуть следующее.

Личность каждого пирата мы описываем в четырёх блоках: **предыстории**, **должности**, **цели** и **обещаниях**.

Предыстория — это краткое описание жизненного пути **пирата** до вступления в команду. Например, твой морской волк может оказаться ***беглецом*** — человеком с тёмным прошлым, бежавшим из тюрьмы или с каторги. А может, твоя **пиратка** будет ***исследовательницей*** — любознательной и образованной девушкой в поисках неизведанных земель.

Должность — это обязанности, которые **пират** исполняет на корабле. Возможно, он ***штурман***, что прокладывает курс и следит за навигацией, или ***канонир***, командующий в бою пушкарями. А может, он и вовсе ***капитан***, и все прочие члены команды повинуются его слову?

Выбор **предыстории** и **должности** определяет почти все начальные аспекты **пирата**: его **характеристики**, **снаряжение**, особые возможности и то, насколько легко он переживает опасности.

Цель — это причина, по которой **пират** оставил позади надёжный кров и твёрдую землю и выбрал нелёгкую долю джентльмена удачи. Достижение цели влияет на развитие твоего персонажа и обретение им новых способностей.

В отличие от **предыстории** и **должности**, которые предполагается выбирать из готовых вариантов, **цель** ты должен сформулировать сам. В книге найдутся готовые варианты **целей** для каждой **предыстории** и **должности**, но то лишь рекомендации, а не жёсткие требования.

Да-да, это мудрые слова капитана Барбоссы и доктора Гиббса из «Пиратов Карибского моря». Вы же не думали, что в такой книге мы без них обойдёмся? ;)

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Обещания — это обязательства, договоры и сделки, которые **пират** нажил вольно или невольно. На море словами не разбрасываются: обещал — придётся держать слово или столкнуться с последствиями. Перед началом первого плавания каждый член команды должен дать хотя бы одно **обещание** любому другому члену команды. Подробнее об этом рассказано в **главе 3**.

После того как все члены команды друг другу представлены, вам останется только рассчитать **характеристики корабля** (см. **главу 4 «На верфях»**) и выбрать **цель плаваний** (см. там же).

СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Архипелаг — игровой мир.

Буклет картографа — буклет, в котором содержится памятка по ходам картографа, угрозам и державам.

Держава — фракция в игровом мире.

D6 — игральная кость с шестью гранями, или попросту кубик.

Игровая встреча обычно состоит из одного плавания, но может вмещать и несколько.

Кампания — серия игровых встреч, повествующая о приключениях одной команды.

Картограф — ведущий игры. Он отвечает за правила и пределы игрового мира.

Лист корабля — буклет, в котором указаны характеристики, такелаж и особые возможности вашего пиратского судна.

Лист персонажа — буклет, в котором указаны имя, цели, характеристики, снаряжение и обещания вашего пирата.

Неизведанные дали — малоизученная территория, не принадлежащая ни одной из держав.

Обещания — договоры и связи пирата с другими персонажами и фракциями.

Персонаж картографа — второстепенный персонаж, которым управляет картограф.

Пират — персонаж игрока, искатель приключений.

Плавание — одна история о пиратах, имеющая начало, середину и конец. Описывает путешествие **пиратов** куда-либо, обычно в неизведанные воды. Также может называться приключением.

Порт — поселение на острове, принадлежащее одной из трёх держав.

Снаряжение — оружие и иное имущество, которое пират держит при себе.

Сундук добра — золото, сокровища и иные ценности.

Угроза — персонаж картографа или явление игрового мира, представляющее опасность для пиратов. Способна существенно изменить ход приключения.

Характеристика — числовое значение, описывающее личные качества **пирата**.

Ход — правило, описывающее действия пирата в игровом мире и их последствия.

Ход картографа — правило, описывающее реакцию игрового мира на действия **пиратов**.

Структура книги

Эта книга состоит из 6 глав.

Глава 1 «В таверне» — как раз подходит к концу.

Глава 2 «Жизнь на волнах» — описывает основные игровые механики и объясняет принципы игровых **ходов**.

Глава 3 «Подбор экипажа» — поможет создать **пирата** для игры и расскажет, как он будет обретать новые умения и способности.

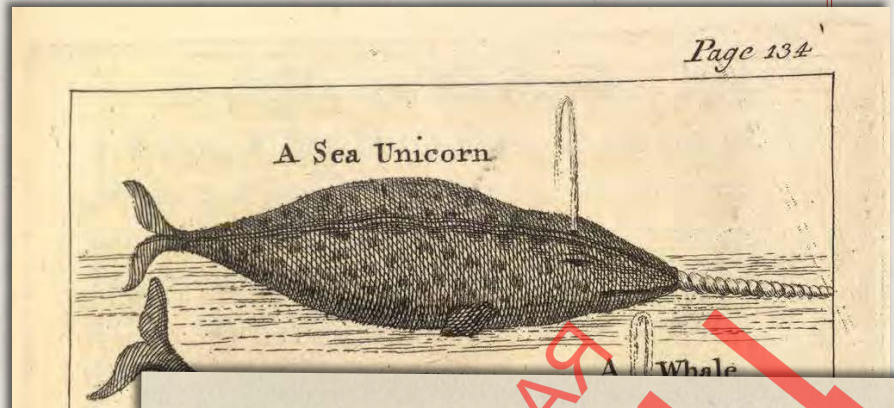
Глава 4 «На верфях» — поможет определиться с **целями плаваний**, создать собственный пиратский **корабль**, управлять им и развивать его .

Глава 5 «На твёрдой земле» — содержит особые правила по пребыванию в **порту**, выведыванию **тайн**, плетению интриг и ведению **переговоров**.

Глава 6 «Картография» — содержит правила и рекомендации для **картографа**. Она поможет создать **архипелаг**, спрятать на нём **сокровища**, заселить его **угрозами** и провести игровую **кампанию**.

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ





Прежде чем мы двинемся дальше, хотелось бы отдать дань уважения тем, кто проложил нам путь. «**Поднять паруса!**» основана на правилах **Powered by the Apocalypse**, разработанных Винсентом и Мегуэй Бейкерами. Этот движок уже стал основой для множества отличных игр, и мы категорически рекомендуем вам попробовать их в деле:

- **Monster of the Week**: охотники на монстров спасают людей и истребляют нечисть;
- **Masks: a New Generation**: подростки-супергерои взрослеют в фантастическом мегаполисе, полном чудес и приключений;
- **Monsterhearts 2**: сверхъестественная мелодрама о подростках-монстрах;
- **Pasion de las Pasiones**: игра по мотивам бразильских телевизионных сериалов;
- **The Between**: охотники с тёмным прошлым расследуют страшные тайны викторианского Лондона;
- **Hearts of Wulin**: китайская мелодрама, уся о бурных страстях и боевых искусствах.

Ты также можешь познакомиться с играми, выпущенными нашей командой ранее:

- **Horror Movie World**: игра о фильмах ужасов и их клише;
- «**Злодеяние**»: игра о суперзлодеях и их борьбе с силами добра;
- «**Поцелуй вампира**»: игра по мотивам мелодраматических сериалов с участием вампиров и смертных.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ