

Грёзы Короля пиратов

«Грёзы Короля пиратов» — сценарий в жанре «плаща и шпаги» для Lady Blackbird. Он опирается на брошюру Джона Харпера в том, что касается правил, принципов, вселенной и игрового фокуса. И вместе с тем предлагает завязку, готовых персонажей, набор сцен. Он рассчитан на 1–3 игровых встречи для 2-4 игроков.

Вам нужно прочесть «Леди Блэкбёрд»: можно взять актуальную версию с [сайта Джона Харпера](#) либо [перевод «Студии 101»](#). Они немного отличаются в нюансах игровой механики.

Действие разворачивается параллельно событиям «Леди Блэкбёрд». Игроки берут на себя роли имперских агентов, которые проникли в логово Короля пиратов Урии Флинта, чтобы добыть важные сведения прямо из его Грёз. Похищение осложняется тем, что госпожа Блэкбёрд прибывает к Флинту прямо в этот самый момент!

Используется терминология из перевода «Студии 101»

Автор: Александр Стрепетиллов

Грёзы Короля пиратов

представляют интерес для таинственного нанимателя из имперских кабинетов. Секрет государственной важности, который нужно извлечь из разума Урии Флинта — бывшего архимага, а ныне Короля пиратов. Такие сведения не выбьешь силой, поэтому на опасную миссию отправляют имперского мага и его напарников-агентов из Тайной канцелярии.

Благодаря воздушному судну «Неясыть», информации от шпионов и предательнице в стане пиратов команда добирается до скрытой крепости Короля пиратов. При помощи особого устройства и колдовства отряд погружает Флинта в сновидение, чтобы отыскать нужную Грёзу.

Времени мало. Вот-вот пираты обнаружат, что в крепости творится нечто странное. Вот-вот охрана поднимется на этаж выше, чтобы проверить шум в кабинете. Вот-вот управляющему доложат о неожиданных гостях — в крепость прибыла таинственная незнакомка, которой назначена встреча с Королём пиратов.

- Как извлечь Грёзу? Что при этом случится с Флинтом?
- Как команда будет противостоять пиратам? Или же они смогут сойти за своих?
- Станет ли Леди Блэкбёрд союзницей героев? Или она поможет Флинту избавиться от незваных гостей?
- Как герои сбегут? Что будет ждать их в путешествии назад?
- Что на самом деле представляют собой Грёзы Короля пиратов? Какое влияние они могут оказать на команду? И можно ли отвезти их кому-то ещё?

Играйте, чтобы узнать, что будет.

Штормовая Лазурь

Основное описание представлено в «Леди Блэкбёрд». В этом разделе даны дополнительные пункты, нужные для сценария.

Империя

Центральное государство Штормовой Лазури. Власть между собой делят Дома благородных семей, Имперские воздушные силы, Совет архимагов и Тайная канцелярия. Столица Империи — Элизиум, где обитают семьи аристократов и те, кто им служат. База воздушных сил находится на Олимпии — здесь учат пилотов, механиков и военных. Чем ближе к Элизиуму и Олимпии, тем более цивилизован и привилегирован имперский мир.

Другие миры

Остальные обитаемые миры относят к Вольному народу. Некоторые объединились под эгидой Торгового союза. Тихая Гавань — мир, где Торговый союз налаживает порядки. Ночная Пристань — мир, который всегда повёрнут к звезде одной стороной; на другой же находится город-порт, где контрабандисты ведут незаконные дела. В Лазури редко, но можно встретить представителей других разумных видов — например, гоблинов.

Небесный флот

Люди путешествуют по Лазури на воздушных судах. На обычном судне пройти Лазурь от края до края можно за шесть-семь недель. Многие миры расположены в двух-трёх днях пути друг от друга. В Империи и у Торгового союза существуют рейсовые маршруты, но всегда можно нанять корабль и экипаж.

Опасности Лазури

Воздушные бандиты не прочь поживиться содержимым трюма. Некоторые фракции Вольного народа, включая пиратские кланы, ведут с Империей войну. Небесные кальмары следуют по путям миграции и не нападают первые, но всякое бывает. Мятежные чародеи порой призывают чудовища из иных миров — их называют демонами.

Технологии

Паровые двигатели и электрические устройства. Существуют противогазы, скафандры, эхолокаторы, радиосвязь, электрическое освещение (но чаще — газовые лампы). У людей в ходу как холодное, так и огнестрельное оружие. На борт ставят пушки. Разрабатываются электрогарпуны, шоковые дубинки и электрические барьеры. Иногда к технологии примешивается магия.

Магия

Секреты колдовства оберегают от простолюдинов, ему можно выучиться только если ты благородных имперских кровей. Исследователи магии делят её на несколько направлений. Например, «Сердце Бури» отвечает за воплощение стихий. «Сердце Грёзы» отвечает за иллюзии, хождение по снам, чтение мыслей и даже проникновение в разум чудовищ. Или в разум Короля пиратов.

Убежище Короля пиратов

Скрытый в Осколках роскошный мир-крепость, который служит одновременно военной базой, чёрным рынком, пиратским пристанищем и даже магическим островом, где бывший архимаг учит колдовству других. Флинт построил собственный мир, где до него не дотянется имперская длань. А если попробует, то ей это дорого обойдётся. Король пиратов явно что-то замышляет.

Ход игры

Подготовка

1. Прочтите «Леди Блэкбёрд»: так вы поймёте сеттинг, особенности и структуру.
2. Прочтите сценарий. Обратите внимание, что некоторые сюжетные завязки даны в описаниях персонажей. Вероятные события описаны в подглавке «препятствия и испытания». Это только примеры.
3. Раздайте игрокам листы персонажей. Всей информацией о персонаже обладает только тот игрок, который выбрал этого персонажа.
4. Если игроков меньше четырёх, то остальная команда становится NPC на вторых ролях. Август Эш обязателен, остальные — на усмотрение игроков.

Во время игры

1. Не пытайтесь продумать всё заранее. Слушайте, спрашивайте и не планируйте. Изобретайте препятствия. Заполняйте лакуны вместе с игроками. Если в игре нет ответа на ваш вопрос, дайте его сами.
2. Сценарий стартует прямо посреди действия, но вы вольны начать с путешествия к крепости или со встречи с Вероникой Моро где-то в Осколках.
3. У каждого персонажа есть список личных вопросов. На него необязательно отвечать сразу, можно во время игры — это дополнит образ героя.
4. Есть персонаж получил развитие, то он действует по правилам «Леди Блэкбёрд». Выбирать черты, особенности, ноты и секреты можно из основной брошюры.
5. Считайте, что «Неясыть» обладает теми же характеристиками, что и «Сова».

Личное снаряжение

Подразумевается, что обычные и некоторые полезные вещи у героев всегда под рукой — исходя из здравого смысла. Но помимо этого у героя есть записанное «личное снаряжение».

Когда персонаж совершает проверку и задействует **личное снаряжение**, то в случае, если он обращается к личному запасу кубиков (неважно, сколько именно кубиков берёт из запаса), то он добавляет в проверку на 1 кубик больше. Герой всё так же сохраняет или теряет взятое из запаса количество кубиков. «Виртуальный» кубик в этом никак не участвует — только при броске.

◆ Август Эш ◆

Имперский маг, агент Тайной канцелярии

Черты и особенности

Сердце Грёзы

Успокоение, хождение по снам, чтение мыслей, бой вслепую, колдовская эмпатия, галлюцинации, проводник Эссенции, [управление снами], [управление мыслями], [проникновение в разум чудовищ]

Агент Тайной канцелярии

Боевая подготовка, бдительность, допросы, притворство, ложь, скрытность, [шпионская сеть], [проницательность]

Имперский аристократ

Фехтование, образование, история, наука, связи, дом Эш, [окультурные знания], [тайное наследие семьи]

Исследователь неба

Боевая закалка, сигналы и ориентиры, знание мифов, картография, чудовища, [воздухоплавание], [кораблестроение], [тайные маршруты]

Ноты и секреты

Нота преследования

Вас преследуют призраки прошлого: иногда они материальны, иногда приходят во снах. Играйте эту ноту, если вам удалось ускользнуть от призрака. Завершить: одолеть зловещую тень.

Нота миссии

Вы должны добыть Грёзы Короля пиратов и доставить их нанимателю из имперских кругов. Играйте эту ноту, когда действуете в интересах миссии. Завершить: отказать от выполнения задачи или доставить Грёзы другому.

Нота лидерства

В этой миссии вы ведёте отряд. Играйте эту ноту, когда у вас есть план и когда вы отдаёте приказы к его исполнению. Завершить: признать лидером кого-то другого.

Секрет проекции

Раз за игровую встречу вы можете создать ментальную проекцию, которая существует ограниченное время и действует параллельно с вами. В свою следующую проверку вы можете заявить два параллельных действия (две проверки), и второе действие должно быть связано с вашей чертой «Сердце Грёзы». Вы можете продлить эффект на одну проверку (и только на одну), если отметите любое состояние.

Секрет молчания

Вы можете передавать сообщения другому разумному созданию на небольшом расстоянии — при условии, что вы его видите. «Собеседник» может прислать ответ лишь в виде одного слова. Для полноценного телепатического разговора потребуется проверка.

Личное снаряжение

Вычурная рапира
Сонный порошок (одноразовый)
Капля Эссенции (одноразовая)
Настоящие и поддельные бумаги

Отметки

Пункты опыта
(за пять можно отметить развитие)

○ ○ ○ ○ ○

Запас кубиков: начинайте с **семи**
(всего не больше 10)

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ранен — мёртв — без сил — в ярости — заблудился — преследуем — в западне

если ведущий наделил персонажа состоянием, подчеркните это состояние

- Как вы поступили на службу Империи? Чем пришлось ради этого пожертвовать?
- Что за призрак прошлого вас преследует? Чего он хочет?
- В чём заключается тайное наследие семьи Эш?
- У вас есть причины сомневаться в верности спутников? Вы доверяете предателю-пирату?

◆ Винт ◆

Гоблин-изобретатель, мастер на все руки

Черты и особенности

Гоблин

Меняющий форму, природная скрытность, ночное зрение, чувство опасности, ловкость, заговаривание зубов, когти и клыки, [имитатор], [безрассудство], [отвлечение чувств]

Изобретатель

Техника, теория физики, ремонт, расчёты, механика, устройства, двигатели, [орудия], [электрические устройства], [магические устройства]

Воздухоплаватель

Пилотирование, прицеливание, самообладание, маневрирование, навигация и маршруты, сигналы и ориентиры, Империя, Вольные Миры, пираты, [связи], [скровища], [Осколки]

Бытовая магия

(только одно *Заклинание* за раз)
Свет, *Тьма*, *Звук*, *Поломка*, *Волшебная рука*, [Иллюзия], [Телекинез], [Паучьи лапы], [Магический скафандр]

Личное снаряжение

Начищенный пистолет
Дымовая бомба (одноразовая)
Запчасти (одноразовые)
Выдающийся набор для ремонта

Устройство совместных сновидений

Ноты и секреты

Нота скептика

Вы уверены в том, что планы пойдут насмарку. Играть ноту, когда ситуация располагает к тому, чтобы вы сказали «а я же говорил» или «а я же предупреждал». Завершить: вы предсказали неудачу, но всё прошло по маслу.

Нота верности

Вы быстро привязываетесь к напарникам, даже если это живой скафандр или предатель-пират. Играть ноту, когда помогаете товарищам или когда мирите их друг с другом. Завершить: вы больше не считаете кого-то из команды напарником.

Нота любопытства

Вы очень любознательны. Играть ноту, когда выясняете что-то новое о мире и его обитателях. Завершить: вы проигнорировали возможность узнать что-то новое.

Секрет меняющего форму

Вы гоблин, и поэтому можете по желанию стать ниже, выше, толще, тоньше или даже поменять цвет кожи.

Секрет изобретателя

Раз за игровую встречу вы можете сконструировать неодноразовый предмет личного снаряжения и вручить его кому-то из команды (или оставить себе). У каждого персонажа игрока может быть не больше одного подарка от вас. Вы можете сконструировать и больше, но «личным снаряжением» будет считаться только один подарок.

Отметки

Пункты опыта

(за пять можно отметить развитие)

○ ○ ○ ○ ○

Запас кубиков: начинайте с **восьми**
(всего не больше 10)

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ранен — мёртв — без сил — в ярости — заблудился — преследуем — в западне

если ведущий наделил персонажа состоянием, подчеркните это состояние

- В Империи на гоблинов смотрят свысока, но вы исключение. Чем вы заслужили уважение?
- Какое самое удивительное место в Лазури, где вы бывали?
- Вы изобрели нечто, что попало не в те руки. Что это? И как так вышло?
- Август Эш однажды прикрыл вас: по службе или в бою. Почему? Сделает ли он это снова?

◆ Автоматон Моро ◆

Дух внутри скафандра, теперь на службе Империи

Черты и особенности

Приборы исследования

Энергия, живая материя, наблюдение, приём частот и сигналов, детектор опасности, [изучение магических следов], [воссоздание следов прошлого], [детектор лжи]

Приборы воздействия

Убеждение, запугивание, торг и оценка, источник сигнала, регулировка громкости, подключение к приборам, [сверхъестественная эмпатия], [тайные языки и диалекты], [мимикрирующий голос]

Укреплённый скафандр

Железный каркас, сопротивление повреждениям, живое оружие, захват, [костолом], [сопротивление магии], [особое встроенное снаряжение]

Память прошлого

Находчивость, преступный мир, воздухоплавание, бесстрашие, проницательность, [первая помощь], [абордаж], [благородство ИЛИ коварство]

Личное снаряжение

Встроенный электрогарпун
Электрическая ловушка (одноразовая)
Набор первой помощи (одноразовый)
Набор катушек с пьесами и песнями

Ноты и секреты

Нота служения Империи

Инженеры из тайных лабораторий дали вам вторую жизнь, чтобы вы служили Империи. Играйте эту ноту, когда подчиняетесь командам и помогаете общему делу. **Завершить:** прекратить службу.

Нота живого механизма

Существование в виде призрака в скафандре наложило отпечаток на вашу личность. Играйте эту ноту, когда испытываете сложности в общении с людьми или при понимании людей. **Завершить:** вернуть человечность.

Нота защиты Вероники Моро

В этой миссии вы стремитесь защитить Веронику Моро. Играйте эту ноту, когда принимаете удар на себя вместо неё. **Завершить:** допустить, чтобы Веронике нанесли вред, или отпустить идею опеки.

Секрет призрака в доспехах

Вы — дух в скафандре. У вас нет физиологических потребностей и вы не стареете. Дух нельзя убить оружием, но вас можно развоплотить или одолеть магией. Если скафандр уничтожен, то у вас есть сутки, чтобы его восстановить или найти другой похожий якорь, иначе вы будете развоплотены.

Секрет модификации

Раз за игровую встречу вы можете добавить к любой черте временную особенность (можно вписать свою или выбрать ту, что в квадратных скобках). Можно вписать даже для черты «Память прошлого» — вы вспомнили из прошлой жизни ещё некоторые достоинства и навыки. Можно иметь не более одной временной особенности.

Отметки

Пункты опыта
(за пять можно отметить развитие)

○ ○ ○ ○ ○

Запас кубиков: начинайте с **пяти**
(всего не больше 10)

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

поломан — разрушен — нестабилен — в ярости — заблудился — преследуем — в западне

если ведущий наделил персонажа состоянием, подчеркните это состояние

- Как ваш дух оказался в лапах Империи? Почему именно вас связали со скафандром?
- Что Империя заставила вас делать такого, что вы бы не стали делать при жизни?
- Почему Вероника Моро из пиратского клана так много значит для вас?
- Насколько человечны ваши спутники? Чему у них можно научиться?

◆ Вероника Моро ◆

Небесная пиратка-вампир, решившаяся на предательство

Черты и особенности

Небесный пират

Внимательность, фехтование, стрельба, связи, преступный мир, умение блефовать, корабельная служба, абордаж, [взрывчатка], [сокровища], [чудовища], [имперские суда]

Помощник капитана

Экипаж, командование, умение пить, принуждение, проницательность, сабля, [сила личности], [Вольные Миры ИЛИ Империя], [пилотирование], [артиллерия]

Плутводство

Тихая поступь, скрытность, знаки и шифры, акробатика, взлом, фокусник, [электрические устройства], [засады], [отвлекающие манёвры]

Вампир

(только одно заклинание за раз)
Стойкость, реакция, обаяние, маскировка, когти и клыки, чувства, [сопротивление магии]; [*Невидимость*], [*Кровавые раны*], [*Запугивание*], [*Магическое зрение*], [*Паучьи лапы*], [*Форма тумана*]

Ноты и секреты

Нота предательства

Вы решили покинуть Короля пиратов, и об этом пока никто не знает. Играйте эту ноту, когда обводите пиратов вокруг пальца. **Завершить:** о вашем предательстве стало известно.

Нота вампирской личины

О вашем происхождении среди пиратов мало кто знает — Флинт и ещё несколько пиратов. Играйте эту ноту, когда вас едва что-то не выдало, но вы отвели подозрения. **Завершить:** раскрыть происхождение перед командой (новой или старой).

Нота воровства

Вам нравится присваивать: предметы, чувства, кровь и даже людей. Играйте ноту, когда вам удаётся сделать своим нечто удивительное. **Завершить:** что-то, что вы присвоили, вас предаёт (выходит из строя, подставляет).

Секрет крови

Вы можете тратить кубики из запаса ещё одним способом. При проверке вы можете потратить кубик из запаса, чтобы дополнительно взять кубики за черту «Вампир» и её особенности, подходящие к ситуации. Но в таком случае на это действие вы не можете добавлять кубики из личного запаса.

Секрет жажды

Личный запас кубиков отражает запас крови. Если он достигнет нуля, вы окажетесь «без сил». Если в течение суток вы не получите кровь, то умрёте. Вы можете восстанавливать запас крови в передышках, но объясните, как именно. Запас можно восстановить и вне передышки: крыса, фляжка, звери, люди.

Личное снаряжение

Сабля от наставника
Гарпун с крюком-кошкой
Фляжка с кровью (одноразовая)
Карта сокровищ Лазури

Отметки

Пункты опыта
(за пять можно отметить развитие)

○ ○ ○ ○ ○

Запас кубиков (крови): начинайте с **пяти**
(всего не больше 10)

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ранена — мертва — без сил — в ярости — заблудилась — преследуема — в западне

если ведущий наделил персонажа состоянием, подчеркните это состояние

- Как вы стали вампиром? Где тот, кто вас обратил?
- Как вы относитесь к Урии Флинту? Почему ему раскрылись? Почему захотели предать?
- Какое самое ценное сокровище вы уже присвоили? А какое — ещё нет?
- Кем для вас был ныне почивший пират Моро?

Препятствия и испытания

То, что может произойти с персонажами игроков в ходе приключения. Больше примеров — в игре «Лэди Блэкбёрд».

Извлечение Грёзы

При помощи устройства и магии команда погрузилась в пространство, где воспоминания Короля пиратов перемешиваются с его страстями, желаниями и страхами

Препятствия: Запустить аппарат без последствий для команды и Флинта — 3. Прорваться через подсознательную защиту — 4. Покопаться в воспоминаниях — 3. Разобраться со стражниками — 4. Бесшумно обыскать кабинет — 4. Извлечь Грёзу — 6; сложность снижается за найденные воспоминания и информацию.

Развитие ситуации: Пираты поднимают тревогу. Флинт просыпается. Флинту становится плохо или он вовсе умирает. В крепости начинается комендантский час. Устройство выходит из строя и вредит команде. Бессознательные образы Флинта оживают в крепости.

Грёзы Короля пиратов: примеры

1. Древняя формула призыва и подчинения демонов.
2. Чертежи двигателей, которые работают на крови небесных кальмаров.
3. Сведения об имперской знати: коррупция, оккультизм, госизмена.
4. Договорённости с флотом, прибывшем из-за границ Штормовой Лазури.
5. Схемы маршрутов: благодаря им можно путешествовать вдвое быстрее и устраивать засады.
6. Генеалогическое древо, позволяющее восстановить власть Императора.

Неприятности в крепости

Даже если герои провернули всё без лишнего шума, им ещё предстоит сбежать. А сейчас все взбалмошны из-за неожиданной гостьи

Препятствия: Прокрасться к «Неясыти» в доках — 4. Стычка с патрульными — 3. Бой с пиратами — 4 и выше. Встреча с Леди Блэкбёрд и её командой — неизвестно. Сокровищница Флинга — 5. Взлететь на корабле — 3. Маневрировать, когда из пушек откроют огонь — 5.

Развитие ситуации: Пираты обстреливают судно. Пираты отправили погоню. Команда объединилась с Леди Блэкбёрд. Команда воюет с Леди Блэкбёрд. Пираты ведут вас на Глубину или в бурю. Пальба привлекает небесных кальмаров.

Неприятности в пути

Когда за иллюминатором разыгрывается буря, внутри «Неясыти» начинают твориться сверхъестественные происшествия.

Препятствия: Столкнуться с проекцией из Грёзы Короля пиратов — 4. Запустить двигатели — 3. Маневрировать в бурю — 4. Выйти на обшивку судна для починки — 4. Вернуть контроль над «Неясытью» — 6; сложность снижается, если разобраться с другими неприятностями.

Развитие ситуации: Судно трещит по швам. Вы теряетесь. Судно терпит крушение в неизвестном мире. Судно привлекает внимание другого корабля.

Грёзы на продажу

Капитан корабля под нейтральным флагом, желающий сохранить инкогнито, предлагает команде награду за Грёзы Короля пиратов. Эта Грёза в нужных руках может изменить порядок дел во всей Штормовой Лазури.

Препятствия: Показать серьёзность намерений — 3. Оценить экипаж и другое судно — 3. Искать подвох и сложить картину — 4. Сбежать — 4. Противостоять вражеской магии — 3. Дать бой противнику — 5. Отключить устройства на чужом судне — 4. Захватить чужой корабль и экипаж — 6; сложность снижается, если собрать сведения и одолеть экипаж, капитана и ловушки.

Покупатели Грёзы:

1. Мятежные волшебники Торгового союза — хотят отбиться от Империи.
2. Повстанцы Багряного неба — хотят устроить революцию.
3. Отряд автоматонов — хотят оживить судно с Сердцем Призрака.
4. Имперские архимаги — хотят установить власть в Империи.
5. Флот гоблинов — хотят покинуть Штормовую Лазурь.
6. Клан вампиров — желают избавиться от проклятия.