



Из серии статей: «Выковывая Королевства»

Архив от 28.08.2013 г.

«Исчезновение Лавандрила»

Автор: Эд Гринвуд

Перевод: Amethyst Bard

Глубоководье¹ - шумный, разнообразный и живой город, основанный на портовой торговле. А там где господствуют торговцы, знание (особенно знание «внутреннее») – это сила. Сплетни распространяются молниеносно и всегда есть огромное количество новостей. За все годы, мои игроки научились держать уши востро, выискивая лакомые кусочки в непрерывном потоке информации. Потому что их МП² использует то, что я назвал «потоком болтовни» (в моих ранних рассказах о Королевствах, когда D&D еще не существовало) не только для того, чтобы мир казался живым и подбросить им наживки приключений, на которые они клюют (как голодная рыбка). А для того, чтобы обозначить тенденции и предстоящие события, с которых игроки смогут получить прибыль.

Этим пользуются реальные успешные предприниматели: посмотрите дальше мелких проблем мимолетных дней, и увидите, какие интересы скрываются за ними. Подобные им люди думают не только о поставленной перед собой цели, но и о том, куда движутся Королевства. И если они разглядают тенденцию, они смогут оказаться в нужном месте в нужное время и, как говорят финансисты реального мира, «выстрелить»³ (мои игроки тоже используют эту фразу, но речь обычно идет именно об убийстве, а не о получении прибыли).

За годы игры несколько персонажей отправились на покой богачами и стали влиятельными инвесторами или даже банкирами, использующими огромные крепости для хранения ценностей (включая вещи, а не только золото) авантюристов. Они сколотили свое состояние, доставляя товары в нужное место или вкладывая средства в неигровых (прс) персонажей-изобретателей.

¹ Глубоководье, Вотердип – Waterdeep.

² МП – Мастер Подземелий, Dungeon Master (DM)

³ В оригинале «make a killing», что ближе к русскому «выстрелить» - так говорят относительно удачно реализованного проекта.





И все же такие персонажи редки и пустячны, и писать о них достаточно скучно, потому что они, в конечном счете, авантюристы в отставке.

Вместо этого давайте рассмотрим разворачивающиеся тайны, которые МП может использовать, чтобы убедительно доказать игрокам, что прогнозирование последствий и событий может быть приятной и полезной привычкой.

Одна из таких тайн разворачивается прямо сейчас в Глубоководье: вопрос о «исчезнувшем Лавандриле». История достаточно пикантная, особенно учитывая непристойные слухи, но в итоге окажется совсем не такой, какой кажется на первый взгляд.

Итак, Лавандрил Талмост – беспокойный молодой повеса из рода вотердхэвианских⁴ аристократов, достигший определенной славы благодаря большому количеству дворянских спален, которые он посетил за короткий срок.

После нескольких месяцев подобного поведения, появилась весть, что Лавандрил внезапно пропал. Конечно, на улицах говорят, что причина кроется в каком-то ревнивом муже сумевшем его поймать.

Логично предположить, что тут и сказке конец, но стойте! Это еще не все! Теперь все (предположительно) мужья-рогоносцы один за другим пропадают без вести.

Хмм... А это странно. Так что же произошло?

Исчезновения продолжают, и пикантная история начинает становиться пугающей. Когда же это кончится?

Взволнованные дворяне закрывают свои ворота, окружают себя телохранителями или поспешно уезжают в загородные усадьбы. А те, у кого нет крепких ворот и охранников или у кого есть причина остаться в городе (например, из-за отсутствия защищенной загородной усадьбы) торопливо нанимают искателей приключений, таких как персонажи игроков, в качестве охраны.

Они боятся того, что произойдет дальше, но... нападений не происходит.

Но вместо этого происходит вот что: из Дворца являются придворные с приглашением на частную встречу от Публичного Лорда. Некоторые дворяне считают это ловушкой и отказываются идти на встречу, тогда Публичный Лорд приходит к ним. Другие нехотя принимают приглашение, но берут авантюристов как эскорт, обязанный охранять их на встрече.

⁴ Вотердхэвиан – житель Глубоководья.





Так или иначе, любые игровые персонажи (если они не замешаны в деле, то любой игровой персонаж может услышать подобные сплетни от уже нанятого авантюриста) чуть позже могут узнать больше об исчезновении Лавандрила.

Как окажется, молодой и бойкий Лавандрил не был уж так сильно увлечен дамами, и не было никакой вереницы страстных жен-аристократок ждущих его в спальнях. Скорее он был подослан к различным дворянам, чтобы выставить их «рогоносцами» и являлся участником таинственной интриги, о которой Дворец очень хочет узнать больше. За все могут стоять группы Звездного Кулака, Ночной Руки, Знамени Фонаря или группы, которую вы можете назвать, как пожелаете. Все названные теневые группы ведут свои интриги и процветают, о них говорят все больше в Городе Роскоши, но кто из них кто, и кто имеет отношение к случившемуся? Это вопросы для МП, которые он волен решать сам.

Сейчас Публичный Лорд не знает, были исчезнувшие аристократы членами группы интриганов, были с ними в сговоре или являются их жертвами, и он ищет искателей приключений (не известных в городе как его тайные агенты), чтобы выяснить это.

Так или иначе, персонажи будут наняты, чтобы выяснить все, что смогут.

Почти сразу персонажи смогут узнать, что Лавандрил был недобросовестным мужчиной и принадлежал к тому типу первосортных самоучек-ловкачей, которых в реальном мире называют «прохвостами». Кроме того, если он и хотел покувыркаться в кроватях с благородными леди, то был достаточно осторожен, и не ухаживал за замужними дворянками старшего возраста связанными браком с богатыми и влиятельными мужьями, которые неизбежно стали бы влиятельными и богатыми врагами.

И когда пикантные слухи достигнут пика, персонажи узнают, что Лавандрил действительно за короткое время посещал дома аристократов после похода в поместья («виллы») - так их называют последнее столетие и в наши дни в Глубоководье). И да, дома, которые он посетил, остались теперь без патриархов, матриархов или сразу обоих.

Опрос слуг в любом из старших домов покажет (только если персонажи ловко их опросят, а не зададут ворох линейных вопросов) две общие черты: их пропавшие хозяева недавно стали испытывать финансовые трудности и то, что они слышали о какой-то интриге.

Большинство игроков, и их персонажи соответственно, скоро начнут наведываться в темные закоулки и таверны Города Роскоши, чтобы найти информацию об интриге.

В Глубоководье, как и заведено, такие расспросы скоро приведут к засадам и нападениям хулиганов (от безработных выпивох и моряков до других авантюристов), нанятых интриганам, чтобы спугнуть персонажей или, если это не поможет, заставить их замолчать навсегда.





Скорее всего, это подвигнет группу персонажей на еще более активное расследование и препятствование интриге. После этого приключение за столом станет живым, и персонажи проявят свой характер, чтобы распутать клубок интриг.

А распутать интригу они смогут поговорив со скрывающимся лордом: лорд, с которым связался Лавандрил, отклонил предложение и несколько дней спустя чуть не погиб от несчастного случая. Они смогут побеседовать с ним, например, на следующую ночь после неудавшейся попытки убийства - дворянин оказался достаточно проницательным, и скрылся.

В конечном счете, персонажи соберут достаточно информации, чтобы выяснить несколько основных фактов: Лавандрил Талмост не был дамским угодником, он делал отчаявшимся дворянам предложения от имени торговцев-интриганов или магов. Интриганы планируют в итоге захватить власть в Глубоководье, но отлично понимают, что чтобы удержать ее, нужно заручиться поддержкой значительного количества дворян. У Публичного Лорда, бюрократов Дворца и Тайных Лордов есть недоброжелатели, но правили они в течение столетий и сместить их не так уж и просто.

Поэтому, интриганы искали дворян с финансовыми затруднениями, находившихся в опале Публичного Лорда и Дворца, и искали их поддержки. Те, кто согласился на предложение – исчезли, чтобы появиться посреди переворота, когда город разорвут на части. Их привлекли полной оплатой их долгов. (А дворян отвергших предложение заставили замолчать, чтобы они не рассказали о перевороте Дворцу, Публичному Лорду и Тайным Лордам).

Все это может стать живым фоном, который украсит приключение персонажей, интересующихся исследованием подземелий, теневыми делами и «честной дневной работой», и в то же время поднимет ставки и сделает все действия персонажей более захватывающими.

В конце концов, Глубоководье может просто не замечать авантюристов, занятых собственными исследованиями Подгорья⁵ или бродячими монстрами в диких землях, а еще легче городу будет не обращать внимания на хвастливые героические рассказы за кружкой пива в таверне к югу от Рынка и Замка Глубоководья.

Но персонажи, охотящиеся за интриганами, служащие телохранителями пропавших дворян, открыто работающие на Публичного Лорда или сотрудничающие с Тайными Лордами, вероятно, станут центральными фигурами разговоров и слухов, мчущихся от одного города к другому (слухи, конечно, будут обрастать новыми подробностями с каждым пересказом).

⁵ Подгорье – Undermountain.





Как сказал один из моих игроков: «Мне вполне нравится быть десятифунтовым громилой оставляющим за собой след из трупов, пережившим проклятья Девяти Кругов Ада и сражающимся с драконами – и все это, еще не одевшись поутру!»

А понравится ли персонажам сражаться с еще более грозными магами-интриганами, мы еще посмотрим. Совсем скоро.

Информацию о других переводах
можно узнать по:

e-mail: moon_bard@mail.ru

Skype: amethyst_bard

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

Информация предоставляется в
ознакомительных целях, не для
коммерческого использования. Вся
информация, а так же изображения
принадлежат их авторам и
используются в ознакомительных
целях.

