

Журнал «Дракон» №220 (август 1995)



Система любая/AD&D2

Сеттинг любой/«Влад Талтос»

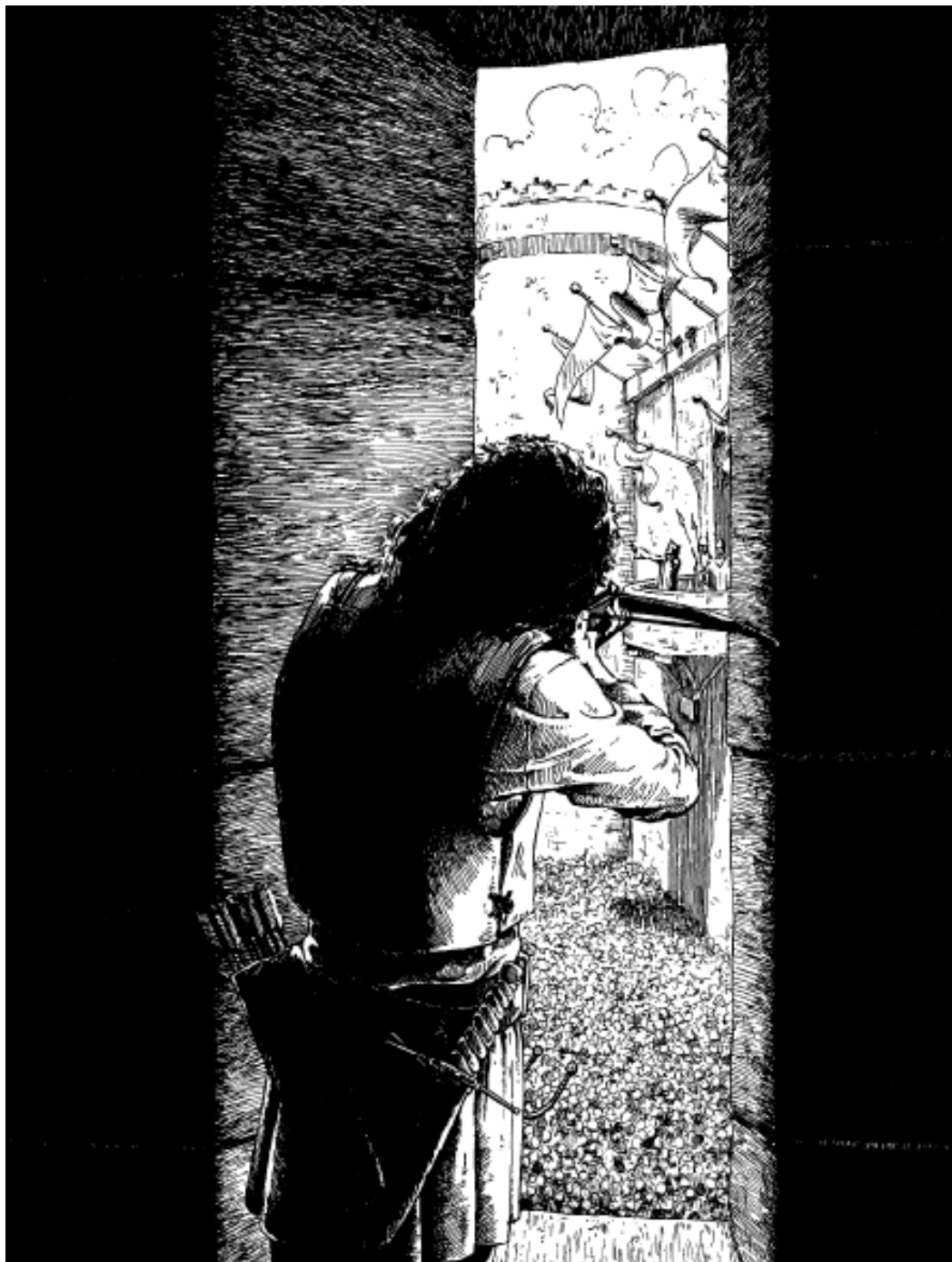
Журнал «Дракон» №220 (август 1995)

НАЕМНЫЕ УБИЙЦЫ

(Hired Killerz)

Нож под лопатку

Эд Старк





Практически любой персонаж в почти любой же ролевой игре время от времени оказывался в роли наемного убийцы. В играх, где используются архетипы, шаблоны или иные заранее полностью или частично созданные персонажи (вроде Shadowrun от FASA, «Звездных Войн» от West End Games или «Вампиров» от White Wolves), популярным вариантом будут наемники, головорезы и охотники за наградой. В большинстве RPG элементы насилия встроены в их системы, и персонаж, поднаторевший в насильственных деяниях, может частенько оказаться весьма полезным в ходе приключения.

Но лишь немногие персонажи RPG являются настоящими ассасинами. Разница между ассасином и наемником либо любым другим наемным головорезом, заключается исключительно в степени – наемника действительно нанимают для убийства, и головореза часто нанимают по той же причине, но никто не сделает это с тщанием и планировкой ассасина. Ассасин, это убийца-философ – он строит планы, а затем действует и все ради одной цели... устранения своей мишени. Ради убийства.

В результате многие RPG стесняются иметь среди своих игровых персонажей ассасинов – и даже если они мирятся с таким игровым классом, игроки редко играют ими как настоящими ассасинами. Обычно игровой персонаж будет ассасином, который был занят «в смежных областях», или же он ассасин, но уже не действует в прежней манере. Хозяева игры время от времени используют ассасинов – как негодяев или катализатор приключения – но даже они воздерживаются от проникновения в голову ассасина.

И это приводит нас к тому, что же ассасин есть – к убийце. Он может быть убийцей по найму, или политическим интриганом, или наемником, который получил повышение (или понижение), но он запрашивает цену за жизнь, будь то золото, услуги, политическая сила или что-то совсем другое. Он свел убийство к примитивнейшему уровню и возвысил его до искусства. Искусства ассасина.

Сколько бывает убийц

Для своей кампании хозяин игры может выбрать среди нескольких типов ассасинов. У всех них есть свои ролевые преимущества и недостатки, но все они интересные ребята. Ниже приводится лишь частичный список архетипов ассасинов, но они снабдят вас небольшой дозой яда, чтобы впрыснуть в вашу кампанию.

Волк-одиночка

Начнем, пожалуй, с типа, которому игроки и хозяин игры могут даже соперничать – с волка-одиночки. Часто такой ассасин это странствующий убийца, принимающий заказы на работу, а затем переезжающий, в поисках пропитания, в следующий город, континент или планету. Волка-одиночку часто преследуют некие травматические воспоминания или тайны из его прошлого, а наемными убийствами он добывает средства к существованию, пока не разберется со своими призраками.

Волка-одиночку хозяину игры следует отыгрывать как НИПа, о котором персонажи должны узнать. Возможно, его наняли устранить кого-нибудь под защитой персонажей, и он провалил (или выполнил!) задание и остался в живых. Его может предать или использовать в двойной игре наниматель, и волк может отыскать персонажей и предоставить им те знания или умения, которыми располагает, в надежде отомстить или отыграться на своих обидчиках.

У волка пристальные глаза, мрачные манеры и, часто, шрамы на теле и душе. Часто он благороден и печален, и многие персонажи сочтут, что некогда он был или мог бы быть великим... а наиболее соперничающие могут даже увидеть в нем будущих себя.



Волк-одиночка никогда не задерживается в окрестностях после того, как выполнит свою работу. Во многих случаях он погибает после достижения, или частичного достижения, своих нынешних целей – оставив персонажей продолжать его дело. Он может передать одного из своих призраков кому-нибудь из персонажей в надежде, что те смогут их упокоить.

Наилучшим примером ассасина волка-одиночки возможно будет архетип этого класса – главный герой «Сёгуна ассасина», японского фильма с боевыми искусствами, повествующего о благородном самурае, исполнителе приговора, вынужденным уйти в изгнание со своим малолетним сыном. Он вынужден наниматься в качестве ронина и ассасина, не прекращая сражения с враждебным кланом, стремящимся оборвать его линию. У него есть кодекс чести, он благороден до крайности, и с собой он несет лишь то, что до сих пор для него важно – свою честь и своего сына. (С японского перевели первый комикс из серии, посвященной его приключениям, «Волк-одиночка и волчонок»).

Антигерой

Как и волк-одиночка, ассасин антигерой – это тот, кому будут сопереживать большинство персонажей и хозяев игры, единственно потому, что часто он сражается против тех, кто самим персонажам не по зубам. Но там, где персонажи пытаются действовать по закону или противостоять своим врагам в открытую, антигерой применяет более скрытные методы, чтобы достичь своей цели... методы, которые могут восстановить против него персонажей.

И это хорошее место для него. Антигерой представляет, особенно в героической кампании, черту, которую не должны переступать персонажи. Они сражаются в открытую, они убивают, если должны, но антигерой – мастер потайных заговоров, интриг и ударов исподтишка. Иногда персонажи вынуждены останавливать антигероя или бороться против него, потому что даже если его дело и вызывает у них сочувствие, но они не могут смириться с его методами.

Для большинства хозяев игры это узкая тропа. Как показать персонажам «простое» решение проблемы (т.е. позволить ассасину антигерою выполнить то, что у него получается лучше всего), чтобы те сами не взялись его выполнять? Разумеется, паладин и группа законно-добрых персонажей в AD&D должна попытаться остановить ассасина-антигероя от выполнения его бесчестной задачи, но так ли поступит группа из соло в «Киберпанке»? Скорее всего, нет, если только хозяин игры не придумает как этого добиться.

Лучший способ – воззвать к личным интересам персонажей. Возможно, антигерой и может решить одну проблему, убив свою цель, но только при этом создаст 10 новых. Возможно, цель нужна персонажам живой, или хотя бы способной говорить, но антигерою-то что за дело? Ему просто нужна смерть.

Если же персонажи уважают или сопереживают антигерою, это делает подобный тип ассасина гораздо более подходящим. Они не могут просто убить его, не поступившись при этом собственной совестью или желаниями. Что же им тогда делать? Решение подобных дилемм и составляет суть ролевой игры.

Великолепный образчик ассасина-антигероя содержится в серии Стивена Браста «Влад Талтос» (о человеке-ассасине в мире, где доминируют эльфы). Роспись Влада Талтоса под AD&D см. в приложении. Главный герой большую часть повествования проводит, борясь с проблемами убийства, совести и самоконтроля. Он тот, кому читатель может сопереживать – и с кем может даже отождествлять себя – не мирясь при этом с тем, что он делает или почему он это делает.



Ассасин из гильдии

«Гильдию ассасинов» не потерпят почти в любом игровом мире, но она вполне может там быть. Гораздо вероятнее, что ассасины будут на подхвате у политических, общественных или экономических организаций, чтобы делать грязную работу по устранению тех, кто мешает интересам «гильдии».

Иногда подобные ассасины из гильдии работают на несколько различных организаций с общими интересами. Они устанавливают расценки на работу и правила поведения. Таких ассасинов ценят за их анонимность, профессионализм и удобность – стоит им утратить одно из этих качеств, и они станут бесполезны для всех заинтересованных лиц.

А бесполезного ассасина редко переводят на другую работу.

Ассасину из гильдии персонажи будут симпатизировать меньше всего. Если только они не играют в мире, где без наемных ассасинов никак (вроде «Первородства» TSR), персонажи скорее всего попытаются остановить ассасина и не дать тому, кто его нанял, нанять следующего.

Довольно странно, но персонажи, которые сами были раньше ассасинами, часто происходят как раз из этого презренного типа. Наличие гильдии объясняет их обученность, текущее положение (вольные стрелки) и часто некоторые из их контактов или заклятых врагов. Гильдия дает хорошую предысторию (некоторые называют ее квентой – переводчик).

Создавая ассасина из гильдии для использования в кампании, важно помнить следующее. Он желает оставаться анонимным, профессиональным и удобным для своих работодателей. Он не станет рисковать своей жизнью или профессиональным положением в каком-либо отдельном контракте, и не станет он совершать ошибки движимого страстями волка-одиночки или безрассудного антигероя. Все что он делает, он делает медленно, методично и по учебнику. Если персонажи смогут раздобыть «учебник», им будет легче остановить его. В противном случае, он будет сущим ужасом.

И вот это-то и делает ассасина из гильдии таким интересным для кампании. Хозяин игры должен создать приключение или серию приключений вокруг него. Возможно, персонажи должны остановить убийство какой-нибудь важной или богатой персоны, чтобы предотвратить успех тщательно спланированного заговора.

Чтобы создать такое приключение, хозяин игры должен подготовить сценарий, НИПов и сплести заговор. Следует по возможности учесть непредсказуемость персонажей, но не следует менять планы ассасина из гильдии, если персонажи не заявляют в открытую о своих действиях – это может быть сродни шахматам, персонажи делают свой ход, и ассасин делает свой. Лишь эндшпиль покажет, что к чему.

И, если первый ассасин из гильдии потерпит неудачу, вполне возможно, на смену уже спешит следующий...

Политический ассасин

Ассасин последнего типа относится к самой широкой категории и, зачастую, наиболее разрушительный. Политический ассасин – это не наймит, не трагическая фигура и очень редко герой – но иногда у него могут оказаться качества всех трех. Вдобавок, он разит ради того, во что верит – не ради денег, не ради чести и не ради неких чисто личных причин. Он считает, что делает правое и нужное дело. И это делает его столь пугающим.

Политический ассасин может быть фанатиком, а желание убивать может затмевать его разум. С другой стороны, подобный фанатизм может фокусировать его способности и целеустремленность, делая его живым оружием, нацеленным в свою цель. Во многих



случаях политический ассасин надеется стать мучеником своего дела, который не боится ни ареста, ни пыток, ни казни, если только сможет добиться искомого.

К счастью, большинство таких ассасинов не слишком хорошо маскируются... по крайней мере, если персонажи хотя бы знают, что они ищут. И это единственный способ отыграть сценарий, если только вам не требуется фактор мести или разгадка серии убийств – потому что убийцу, стремящегося умереть, остановить очень сложно.

Есть, конечно, и исключения. В «Человеке, который никогда не промахивался» Стива Перри главный герой становится тем, что можно назвать политическим ассасином, пусть даже он никогда и никого не убивает – просто выводит из игры при помощи специального наркотика. Его цель – доказать галактике, что и один человек может вершить историю, и стать легендой. Для его планов важно, чтобы его не раскрыли и не поймали до того, как он достигнет своей цели.

Если у политического ассасина есть сложная программа, вроде указанной выше, его проще остановить. Персонажи могут постоянно сыпать песок в подшипники его планов, и они могут отвлекать и раздражать политического ассасина настолько, что он начнет ошибаться, терять хладнокровие и, в конце концов, попытается уничтожить персонажей вместо своей цели. Это может оказаться единственным способом остановить его.

Проворачивая нож

Итак, как и почему следует вам вводить в кампанию этих смертоносных НИПов? Как их использовать, если не в роли простых катализаторов приключения или негодяев, с которыми надо бороться и уничтожить? Есть ли у них какая-либо роль, помимо роли живого оружия в чужих руках?

Ассасина всегда следует выявлять, а не знакомиться в открытую. Возможно информаторы, друзья или даже враги (с надлежащими мотивами) персонажей сообщат им, что кто-то стал целью устранения – и только персонажи могут что-то делать в этой ситуации. Возможно, персонажи наткнутся на подручных ассасина (или его самого) в ходе собственного приключения, и тогда им предстоит решить, что делать с заговором. Или, возможно, один из персонажей будет целью ассасина, о чем узнают лишь после неудачного покушения (или удачного, если правила игры позволяют вернуть его к жизни).

Ассасину следует осложнять персонажам жизнь. Чаще всего, ассасины вмешиваются в планы игроков и становятся на их пути. Им следует быть частью более масштабных заговоров и махинаций, а не отдельной историей самой по себе. Разумеется, обнаружив ассасина, можно расслабиться и насладиться шоу, но для персонажей будет гораздо интереснее держаться в стороне от заговора (если только они сами не его цель), пока они не смогут поменяться местами с охотником, превратив его в дичь.

Аналогично, роль, которую играют ассасины, должна быть сложной. Очень немногие нанимают ассасина или сами им становятся только потому, что сосед забыл вернуть скребок для снега. Нет, устранение – это серьезный сюжетный ход. Даже если один из персонажей открыто пытается убить другого, это не так серьезно, как если бы он нанял для этого ассасина. Есть в устранении что-то такое, от чего простое нападение, душегубство или убийство кажется менее неблагоприятным.

Очень часто единственным способом по-настоящему остановить заговор по устранению будет изменить что-то не связанное с самими заговором. Например, ассасин может охотиться за религиозным лидером не потому, что ассасин (или его наниматель) не согласны с его взглядами, или не любят его как человека, а потому, что смерть лидера



повлечет некое другое, желаемое действие – возможно, восстание среди врагов ассасина, или назначение на верхнее место в религиозной иерархии более приемлемого кандидата.

Персонажи должны пробираться во всем этом на ощупь, пытаться выяснить правду. Это не должно быть простой задачей, не должно решаться прямолинейно и, для персонажей, не должно быть веселым. Смышленные игроки могут потешить себя (в перерывах между периодами подавленности), тягаясь смекалкой с ассасином и расшифровывая по пути ключи к заговору. И, само собой, им придется присматривать за собственным тылом. Тот, кто нанял одного ассасина, вероятно наймет еще... и лишь немногие ассасины щепетильно относятся к тому, чтобы убивать лишь тех, за кого им уплачено.

По самую рукоять

Используя в своем мире ассасинов какого бы то ни было типа, играйте их как НИПов с целями, планами и личностями. Слишком часто ассасин-катализатор или ассасин-злодей вырождается в столкновение с нарезкой на лапшу глухой ночью, предназначенное только для того, чтобы пришпорить приключение. И хотя подобное приемлемо, как и любой инструмент хозяина игры, оно обесценивает разрушительный эффект истинного ассасина, который не могли бы оказать наемный головорез или наемный ствол.

Гораздо чаще ассасины подобны неприродному бедствию, только и ждущие возможности полностью изменить жизни окружающих. Они смертоносные враги и сомнительные друзья, и они заставляют ваших игроков ерзать на стуле... если не делать их просто ножом в подворотне.



Влад Талтос

(Vlad Taltos)

Мужчина-человек, ассасин-вор 11-го уровня

Мировоззрение: Нейтральный
Класс защиты: 6 (3, когда фехтует рапирой)
Очки здоровья: Не указано
Сила: 13
Ловкость: 18
Телосложение: 14
Интеллект: 17
Мудрость: 12
Обаяние: 15

Оружейные навыки: Фехтовальные клинки (кинжал/кортик, нож/стиллет, дага (мэн-гош), рапира, сабля), малое метательное оружие (кинжал/кортик, дротик, ручной/швырковый топор, нож/стиллет, сюрикэн), восточное фехтование (3 ячейки).

Доспехи: Нет.

Оружие: Обычно Влад вооружен рапирой. Дополнительно, он, как правило, носит 30 или более единиц мелкого оружия, припрятанного в плаще, воротнике, поясе, рукаве и т.д. Обычно это метательные кинжалы, дротики, удавка и еще по мелочи.

Снаряжение: *Разрушитель заклинаний*, волшебная полуразумная цепь, выглядящая золотой, но намного прочнее. Это самая ценная защита Влада от магии. Иногда она самостоятельно двигается подобно змее. Развеивает любую колдовскую силу при контакте как автоматическое заклинание «развеять магию». Когда Влад пользуется *Разрушителем заклинаний* (обычно вращая им), любое направленное на него заклинание должно выполнить бросок атаки против АС 5 (обычный АС Влада 6, премия *Разрушителя заклинаний* -1) – если бросок будет неудачным, значит Влад перехватил заклинание *Разрушителем заклинаний*, развеяв его без вреда для себя.

Воровские способности: PP 85%; OL 75%; F/RT 75%; MS 50%; HS 90%; DN 40%; CW 80%; RL 0%. Также Влад обладает 90% вероятностью остаться незамеченным в людской толпе, двигаясь со всеми там, чтобы не привлекать к себе внимания.

Ведьмовство (witchcraft): Влад сведущ в ведьмовстве, что означает, что он может наложить несколько заклинаний из следующих школ: гадания (divination), колдовства/призывания (conjuration/summoning) и отречения (abjuration). При случае он может осилить заклинание из школ превращения (alteration) или очарования/чар (enchantment/charm). Хотя выбор заклинаний у Влада весьма ограничен, о нем известно, что он создает новые заклинания.

Знакомец: У Влада есть знакомец, джерег по имени Лойош. Джерег это драгонет-падальщик, напоминающий псевдодракона. У Лойоша постоянная телепатическая связь с Владом, которого он называет «боссом». Лойош охотник и падальщик с большим чувством юмора и саркастическим складом ума.





Лойош: INT низкий (7); AL N; AC 3; HD 2; hp 14; THAC0 19; #AT 3; Dmg 1-2/1-2/1-3; SA ядовитый укус; SZ T (длина 2 фута).

Колдовство (sorcery): Влад еще и колдун, способный устанавливать связь с мощным артефактом (Orb – Сфера или Держава), черпая из него силу для различных нужд. В игровых терминах AD&D, Сфера – необычайно мощный псионический резервуар, связь с которым есть у каждого гражданина Драгаэранской Империи. Влад обычно берет оттуда энергию для телепорта, но может показать с ее помощью и несколько других слабых фокусов, например, узнать время.

Прочие способности: Так как Влад реинкарнация брата Киерона Завоевателя, он может призывать хаос. Ему недостает знаний и практики, чтобы контролировать сырой хаос, и нет желания продолжать эти эксперименты.

Внешность: Влад человек или, в терминах Драгаэранской Империи, восточник. Драгаэране выше, сильнее и живут дольше людей. Для них люди – низшая раса, угнетаемая по всей империи. Все драгаэране принадлежат к одному из 17 великих домов, каждый из которых назван в честь определенного животного (и обладает некоторыми характеристиками тетки).

Биография: Отец Влада содержал ресторан в столице империи, Адриланкхе, заработав, в конце концов, достаточно денег, чтобы купить титул баронета Дома Джерег. Дом Джерег – это в основном преступная организация, занимающаяся азартными играми, проституцией и прочей теневой активностью по всей империи.

Детство Влада, человека среди драгаэран, было нелегким – он регулярно получал тумаки от драгаэранской шпаны. Он научился ненавидеть их и научился драться. И всякий раз, как ему предоставляется возможность навредить драгаэранам, он ее никогда не упускает.

Подростком он работал вышибалой в игорном заведении, затем стал быком, отвечающим за сбор долгов. Вскоре его наняли убить драгаэранина. Убийства служат отдушиной для владовой ненависти к драгаэранам – он никогда не убивает людей. Он обладает многими умениями и обширной сетью источников информации и контактов, да и особо искусных друзей у него немало. Он – высоко искусный убийца, которому нравится планировать акции, и считать себя художником.

Когда его вынуждают вступить в бой, Влад обычно фехтует рапирой, используя особый стиль, созданный восточниками. Повернувшись к противнику боком, Влад получает премию к AC, также этот стиль приводит в замешательство многих драгаэран, привыкших сражаться мечом и кинжалом, стоя к противнику лицом. (У Влада французская школа, у драгаэран итальянская – переводчик). Также Владу очень нравится метать небольшие острые предметы в противников, причиняя им повреждения и вызывая замешательство, и иногда он наносит на эти предметы яд. Также Влад на всю катушку использует своего партнера и знакомого Лойоша, который атакует противников и помогает с разведкой.

В конце романа «Джерег» Влад контролирует территорию в южном Адриланкхе, с организацией, занимающейся азартными играми, проституцией и прочими делишками.

Влад Талтос – персонаж созданный Стивенем Брастом, он герой серии «Приключения Влада Талтоса», включающей столь замечательные романы, как «Джерег» и «Йенди». Описание Влада приведено с любезного согласия автора.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard