

Система AD&D1

Сеттинг Астральный план

Журнал «Дракон» №159 (июль 1990)

# Корабли пустоты!

(Voidjammers!)

Астральная служба такси для игр AD&D1

Рэндал Дёринг

(Randal S. Doering)

Астральный план это большое место, пустое и безлюдное, если ты осмелишься там путешествовать. Оно опасно и служит домом для разбойничающих гитианки, а сброд всех мастей с прочих планов использует его как перевалочный пункт в своих путешествиях. Всякий, кто отважится исследовать Астральный план, должен полагаться лишь на себя, и быть готов к тому, что на него в любой момент нападут, что он заблудится в психоветре, или его унесет на другой план, когда он случайно пройдет сквозь невидимую изнанку цветного озера, подробности см. «Руководство Планов» для AD&D. Однако есть и более безопасный способ путешествовать по этому затерянному плану серебряных туманов.

Примерно тысячу лет назад архимагу по имени Перегрин наскучили поиски приключений на Первичном Материальном плане. Он одолел наиболее смертоносных врагов своего мира, и ни политика, ни тихая жизнь исследователя его не прельщали. Позабросив свой родной план навеки, он упаковал вещички и отправился посмотреть жизнь в прочих реальностях и планах. Он бродил по дюжинам планов, часто пересекая при этом Астральный, и, в конце концов, у него забрезжила мысль, что он мог бы сделать нечто более великое, чем просто шляться со скуки. Он решил помочь путешественникам



перемещаться Астральным планом, сделав их жизнь более интересной и захватывающей.

Обратившись к своим обширным познаниям планов, Перегрин отправился на дюжины миров за материалами и мастерами для судов, в которых воплотилась бы его мечта. Он грезил флотом могучих кораблей, бороздящих Астральный план и подбирающих путешественников из тысяч миров и реальностей, чтобы отвезти их туда, куда те желают попасть. Никто не будет притесняться на борту судов Перегринна, какой бы расы и мировоззрения он ни был, до тех пор, пока он будет слушаться корабельных офицеров.

Препятствия могли отпугнуть кого угодно. Гитианки пришлось глубоко не по душе организованное вторжение в их царство, и они много раз атаковали Перегринна, загоняя его суда в психические ураганы, разрушая их и убивая моряков. Существа с внешних планов, считая суда легкой добычей, снова и снова грабили корабли Перегринна часто еще до того, как те успевали совершить первый рейс. Перегрин не сдавался. Он заключал союзы с могучими представителями Нейтральности и Добра, и подчинял своей воле злых существ. Он в одиночку расчистил дорогу, чтобы встретиться лицом к лицу с королевой гитианки (это было давно, и она тогда была отнюдь не столь могущественной, как сегодня) и вынудить ее отозвать своих подданных из налетов на его суда. Он договорился о допуске в порты в сотнях реальностей и заставил аборигенов принять его волю, когда переговоры проваливались. За последние 500 лет он выковал могучую империю на Астральном плане, помогающую путешественникам по этому плану попадать в место назначения быстро и безопасно.

### Корабли пустоты

Инструменты перегриновой воли это корабли пустоты: 10 тяжеловооруженных, быстрых как молния кораблей, курсирующих Астральным планом с помощью причудливой формы ментального управления. Каждое судно отвечает за тысячу остановок на своем маршруте, совершая примерно 10 остановок в день и выполняя рейс каждые 100 истинных дней. Суда никогда физически не покидают Астральный план, потому что они совершенно не мореходны, вместо этого они курсируют через различные цветные озера и подбирают тех, кто ожидает там транспорта. Аналогично эти суда высаживают пассажиров, когда появляется подходящее озеро. Корабли пустоты избегают червоточин любой ценой, потому что подобные возмущения могут повредить или даже уничтожить корабль.

Каждый корабль пустоты размерами где-то с крупный торговый корабль. Каждый обслуживается 30 моряками разных рас и миров, все они профессионалы в плавании по Астральной пустоте. Хотя их работа по управлению кораблем минимальна (большую часть всей работы выполняют навигатор и механик), в задачу входит ремонт корабля, посадка и размещение пассажиров, высадка их в местах назначения, погрузка-выгрузка грузов, и обслуживание оружейных систем корабля. Также в экипаж включены такие должности как шеф-повар и несколько помощников, лакеев, горничных и прочих слуг. Все моряки воины 2-5 уровня, хотя есть и многие другие классы (на выбор DM'a), и все они способны защитить корабль в ближнем бою, если возникнет необходимость.

Однако основная тяжесть сражения приходится на корабельных морпехов. На каждом судне есть три воина 9-12 уровня. (С вероятностью 15% один из них будет рейнджером. Ни один паладин не завербует в склонное к нейтральности подразделение Перегринна). Кроме того наличествуют жрец 8-10 уровня, волшебник 12-15 уровня (с вероятностью 10% он окажется специалистом) и вор 10-12 уровня. Перегрин не нанимает друидов, потому что от них на этом плане толку немного. У морпехов есть полный

комплект волшебных предметов, соответствующих персонажам их уровней, созданные специально для Астрального плана. Подробности даются в тексте статьи ниже.

Большую часть времени эти герои ничего не делают, просто держатся на виду и производят впечатление. Но когда судно под угрозой, будь то внешние силы или неуправляемые пассажиры, герои берут проблему в свои руки. Для решения военных проблем им приказано использовать минимальную силу, но полное искоренение враждебных существ отнюдь не редкость (особенно, если речь идет о пассажирах с нижних планов). В случае крайней необходимости, когда возникшая проблема почти гарантировано поглотит судно, посылается крик о помощи лично Перегрину. Сей муж прибудет через 5-10 минут, прихватив достаточно огневой мощи, чтобы сравнять несколько небольших городов. По этой причине большинство пассажиров кораблей пустоты стараются не перечить экипажу.

В дополнение к морякам и морпехам, есть несколько офицеров, которые фактически и ведут судно. Это: старший механик с помощником, навигатор с помощником, маг-связист, начальник пассажирской службы, старпом и капитан. Важно отметить, что все члены экипажа корабля пустоты чувствуют себя на Астральном плане как дома, находясь там физически (а не в простой «астральной проекции») и привыкнув к этим условиям. Заклинатели на борту этих судов полностью знакомы со всеми изменениями заклинаний на Астральном плане. ДМ должен отыгрывать этих НИПов как людей, посвященных своему делу, каковыми они и являются.

Самый важный человек на борту корабля пустоты это старший механик. Важным параметром пригодности для этой работы служит мощный псионический разум, сочетающийся с большой силой воли (Мудростью) и Интеллектом. Вдобавок, старший механик должен занимать еще одну должность, как правило заклинательную. Он обучен подменять мага-связиста в случае необходимости. Работа старшего механика состоит в том, чтобы запускать, поддерживать и чинить корабельные машины, и еще выполнять маневры и обходить препятствия. Для этого требуется понимание стандартных машин корабля пустоты.

Природа Астрального плана делает обычные движители вроде парусов или весел бесполезными. Иногда можно воспользоваться грубой кинетической энергией – то есть, оттолкнуться от скалы, но это медленно и не имеет практического применения для мало-мальски серьезных перемещений по плану. С другой же стороны энергия разума быстрая и простая. Только вот к объектам она не применима. Перегрин понимал все эти факты, когда приступил к конструированию кораблей пустоты, и изобрел двигатель, который преодолел бы неустрашимые трудности. Он искал по всем планам, пока не нашел блестящий серебряный металл, проводящий энергию мысли подобно тому, как медь проводит электричество. Этот металл он назвал мыслексом (mindex), и именно из него изготовлены распорки и подпорки корабля пустоты. Распорки проходят по всей длине судна, от носа до кормы, пронизывая корабль подобно огромной паутине. Центр этой паутины – машинный зал. Там несколько толстых кабелей из мыслекса соединяют паутину распорок с машинами – двумя коробочками диаметром 2 фута, оснащенными всевозможными магическими устройствами. Внутри коробок находятся мозги, изъятые из свежееубитых живодеров разума. Мозги сберегаются в питательных ваннах и переносятся в эти коробки, где поддерживаются живыми при помощи магии. Из мозгов удаляется их прежняя личность и воля, но они сохраняют огромную псионическую мощь и сложную психическую структуру сознания своего хозяина.

В таком состоянии мозги бесполезны – им недостает воли, чтобы делать что-нибудь. Тут-то на сцену и выходит старший механик. Стармех должен псионически (посредством таких дисциплин как «телепатическая проекция» или «телепатия»)

подсоединиться к сознанию мозгов живодеров разума, давая им указания и назначая цель. Мозги живодеров разума служат усилителями воли стармеха, посылая энергию в паутину из мыслекса и побуждая корабль пустоты двигаться, как если бы у него было собственное сознание. Так как два мозга живодеров разума действуют как один, корабль обладает скоростью 480 футов в минуту или 48 у.е. Это делает корабль очень быстрым по сравнению практически со всем остальным в Астральном пространстве (за исключением гитианки), благодаря чему корабли пустоты пользуются репутацией скоростной транспортной службы, у которой почти нет конкурентов на этом плане.

Мозги на разных кораблях пустоты могут различаться по псионической силе, но внутри своей пары они должны точно совпадать, другими словами, если у одного мозга-двигателя Интеллект 18 и 320 псионических очков, его напарник также должен иметь Интеллект 18 и 320 псионических очков. В противном случае мозги не будут действовать в унисон и попросту разорвут судно на части.

Первоначально Перегрин попытался использовать в качестве двигателя пять или шесть мозгов живодеров разума, но выяснилось, что существа с меньшими ментальными способностями чем у живодеров разума могут управиться только с двумя такими мозгами одновременно. Он экспериментировал с мозгами псионических существ послабее, но выяснилось, что поддержание их существования вне тела обойдется дороже, чем отдача от них. Когда он использовал мозги непсионических существ, то выяснил, что их не удастся должным образом побуждать к действию дисциплинами «телепатии» и им подобными. По сути, единственные мозги, которые работали лучше мозгов живодеров разума, это мозги гитианки, но у Перегринна и так отношения с этой расой напряженные, и он не думает, что изъятие мозгов у ее представителей может улучшить эти отношения. Однако по слухам флагман его флота «Вояджер» использует в качестве двигателей два мозга гитианки. Эти мозги могут двигать огромное судно со скоростью 96 у.е., позволяя ему обгонять самых быстрых известных существ Астрального плана. Но так как «Вояджер» никогда не удирает из боя, нет никаких подтверждений того, что корабль и впрямь может развивать такую скорость.

У этой необычной системы передвижения есть и недостатки. Мозги живодеров разума не являются на самом деле разумными, но они живы и псионически активны. К несчастью процесс по удалению личности повреждает псионические атаки и защиты мозга. Если корабль пустоты псионически атакован, стармех должен псионически подключиться к мозгам-двигателям и атаковать и защищаться за них, потому что их уничтожит любая атака, прорвавшаяся сквозь их защиту. У самих мозгов нет атакующей силы и только половина их обычной защитной силы. Например, у мозга живодера разума с 300 псионических очков сила защиты будет только 75 очков. У стармеха с 200 псионических очков будет 100 очков атаки и 100 защиты, которые прибавляются к 75 очкам защиты каждого мозга. Если нападающие смогут прорваться сквозь 250 очков защиты мозгов и стармеха, они смогут уничтожить двигатели и остановить корабль пустоты. Мозги живодеров разума могут выдержать лишь одно очко псионических повреждений, прежде чем сгореть, поскольку они не обладают собственной волей, чтобы предотвратить психический вред.

Как отмечалось выше, старший механик отвечает за поддержание здоровья мозговых двигателей, поскольку за несколько столетий они приходят в дряхлость. Он полностью знаком с процедурой получения мозгов (не важно, согласен он с подобными методами или нет), с работой магических устройств, сохраняющих мозги живыми, и со всеми симптомами мысленного одряхления мозгов. Он знаком с паутиной из мыслекса и должен постоянно проверять ее на предмет повреждений и износа. Вся эта работа требует огромной энергии и самоотречения. По этой причине этим мужчинам и женщинам платят

5,000 gr за истинный месяц – оклад, размер которого большинство из них с гордостью сообщает любопытствующим пассажирам.

Помощник стармеха должен обладать теми же качествами, что и стармех, но ему совсем не обязательно быть настолько опытным в работе с двигателями, как его начальник. Помощник может управлять кораблем в случае необходимости, но в остальном почти ничего не делает.

Вторым по важности, уступая лишь стармеху, идет навигатор, человек, отвечающий за то, чтобы корабль держался курса и делал соответствующие остановки на маршруте. Эта задача необычайно трудная, потому что на Астральном плане нет звезд, чтобы ориентироваться, и нет магнитных полюсов, чтобы притягивать компас. Навигатор, почти как механик, выполняет свою работу благодаря ментальным способностям. От навигатора требуется запомнить местоположение сотен цветных озер и червоточин и уметь вовремя замечать бродячие цветные озера по курсу, чтобы предупреждать об опасности стармеха. Для выполнения своих обязанностей навигатор должен иметь минимальный Интеллект 17 и опыт работы со сканирующими устройствами. Сканирование – самая важная часть работы навигатора, он должен непрерывно сканировать пространство перед судном, выискивая бродячие цветные озера и вновь образованные червоточины, которые могут услать корабль на иной план или разорвать его на куски. Специальные хрустальные шары в рубке навигатора позволяют ему сканировать неопределенно долго, передавая изображение на устройство, вместо самого оператора. Эти устройства были созданы для Перегринна обитателями квази-стихийного плана Минералов и существуют лишь на кораблях пустоты. Хрустальные шары зачарованы таким образом, что разобьются, если их забрать с родного судна, унеся с собой свой секрет. Неизвестно, может ли работать с ними любой заклинатель, или требуется специальное обучение.

Все навигаторы иллюзионисты. Уровни у них могут быть самыми разными, но не ниже 5-го, потому что от каждого навигатора требуется заклинание «фантасмагории» (spectral force). Навигаторы ограничивают свой набор заклинаний информирующими и различными, предоставив боевые заклинания морпехам. Необходимо быть иллюзионистом, чтобы работать и обновлять огромные трехмерные карты, позволяющие путешествовать Астральным планом. На каждую навигаторскую рубку наложены постоянные иллюзионные заклинания, изображающие тысячи мигающих огоньков разных цветов (цветные озера) и извивающиеся серые веревки различной длины (червоточины). Также там есть дюжины крохотных условных обозначений, указывающих опасности на маршруте корабля пустоты. В обычных условиях магия навигаторской рубки удерживает карту невидимой, но когда судну встречается новое цветное озеро, червоточина или иное явление, навигатор делает соответствующую часть карты видимой и вносит соответствующие изменения. Дополнения вносятся посредством заклинания «фантасмагории», используя слуховой компонент для устных примечаний, которые автоматически проигрываются, когда навигатор хочет их услышать (карта зачарована таким образом, что в рубке эти заклинания становятся постоянными). Таким образом, если корабль пустоты встречает замок гитианки, навигатор может открыть содержащую текущее положение корабля секцию карты и проверить, нет ли там информации о замке. Если замок бродячий и на карте его нет, навигатор выжидает дальнейших событий, после чего заносит обозначение замка на карту с устной пометкой вроде: «Враждебный замок с красными знаменами и шестью зелеными звездами вдоль верхней части, избегать любой ценой». Если корабль снова повстречает этот замок, то будет знать, что его требуется избегать. Удаления с карты производятся простым заклинанием «развеять магию». Карты из навигаторской рубки развеиваются как магия 20-го уровня. Также карты полезны,

когда корабль сбивается с курса, например, из-за вражеского нападения или психического ветра. В этом случае навигатор должен привязаться к какому-нибудь знакомому объекту на карте, затем проложить курс к этой точке. На время таких ситуаций навигатор становится самым важным человеком на борту, потому что только от него зависит, избежит ли корабль многочисленных опасностей Астрального плана и останется ли целым.

Помощник навигатора отвечает за передачу сообщений между навигатором и капитаном (вроде: «Примерно в часе пути впереди замок») и аналогичные поручения. Также он обучается искусству иллюзий и работе с картами навигаторской рубки. Чтобы выучить карты, требуются годы усердных занятий, и прилежный помощник навигатора заслуженно пользуется большим уважением.

Следующим в иерархии корабля пустоты идет маг-связист, маг 11-15 уровня, специализирующийся в информирующих гадательных заклинаниях (специалист-прорицатель, в терминах AD&D2). Его задача состоит в том, чтобы поддерживать обмен сообщениями между частями корабля (при помощи размещенных в каждой важной комнате хрустальных минишаров) и между другими кораблями пустоты. Он должен в любое время помнить следующие заклинания: «понимать языки», «волшебное зеркало», «послание», «читать магию», «телепортация» и «языки». Кроме того, в кабинете мага-связиста находится хрустальный шар с «яснослышанием», настроенный на связь с остальными подобными хрустальными шарами флота. От мага ожидается, что он будет еженедельно связываться с «Вояджером», докладывая о состоянии своего судна и любых особых проблемах. Если маг не выйдет вовремя на связь, через 1-3 хода прибудет сам Перегрин, как отмечалось выше. Также от мага-связиста ожидается, что он будет главным дипломатом корабля, используя языковые заклинания, чтобы говорить со всеми встреченными во время путешествия существами. Поэтому от него требуется также высокое Обаяние, гибкий ум и склонность к заклинаниям общения. Маг-связист обычно не общается с пассажирами, вместо этого он должен разбираться с необычайно могущественными существами (вроде различных выходцев с внешних планов), которые могут повстречаться по пути.

От директора пассажирской службы, как и от мага-связиста, требуется высокое Обаяние, и он должен быть или магом с заклинаниями «понимать языки» и «языки», или обладать предметами, наделяющими его такими способностями. Как раз его обязанности состоят в том, чтобы встречать пассажиров и знакомить их с судном – куда можно, а куда нельзя – и перегриновой политикой невмешательства, а заодно показывать пассажирам их каюты и следить, чтобы тем было удобно. Директор пассажирской службы это тот член экипажа, с которым путешественники общаются больше всего, и это его работа отвечать на вопросы пассажиров и развлекать их во время путешествия. Возможно, самым важным требованием для такой работы будет нейтральное мировоззрение, потому что директор пассажирской службы должен иметь дело с пассажирами всех мировоззрений и верований, и при этом по возможности никого не обидеть. Он свободно разговаривает с пассажирами, но тщательно избегает тем, выдающих информацию о Перегрине, кораблях пустоты или маршрутах. То есть директор пассажирской службы может рассказать любопытствующим пассажирам о цветных озерах или червоточинах, но никогда не скажет, какие планы представлены каким озером, и на какой план ведет какая червоточина. Подобная информация может побудить пассажиров попробовать самостоятельно путешествовать Астральным планом, лишив корабли пустоты клиентов и прибыли. По той же самой причине директор никогда не опишет, как искажаются заклинания на Астральном плане – сохраняя пассажиров в неведении, директор повышает вероятность того, что кораблями пустоты будут пользоваться в дальнейшем. Аналогично,

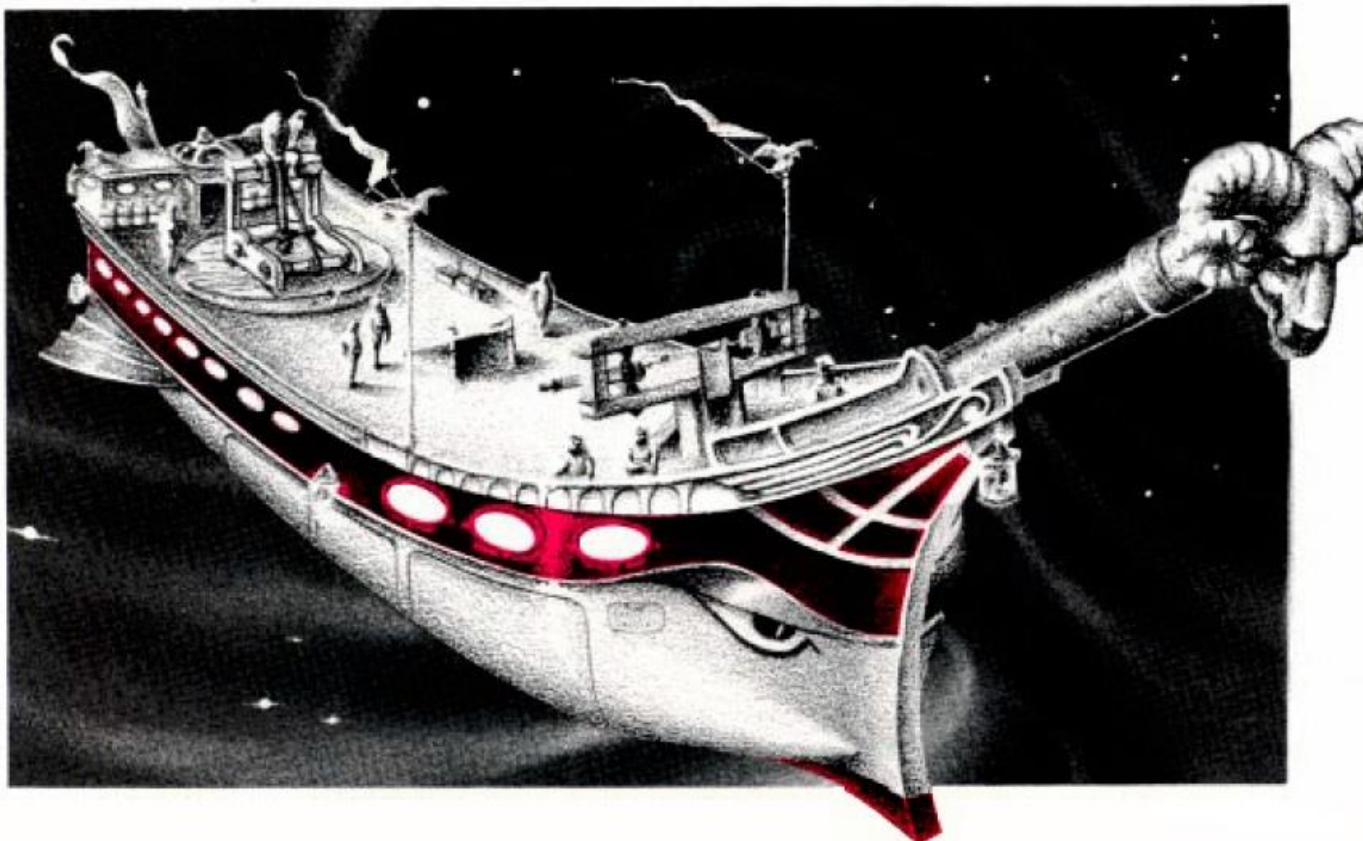
директора не обсуждают планировку кораблей пустоты, состав и способности экипажа и т.д. О Перегрине он расскажет лишь, что это волшебник, которому принадлежат корабли пустоты. К доступным для обсуждения темам относится психический ветер, два способа Астральных путешествий (физический и через «астральную проекцию»), описание некоторых обычных обитателей плана, различные рассказы и легенды (сочиняемые при необходимости ДМ'ом) и личные странствия директора до того, как он принял эту должность. (Золотая возможность для ДМ'а создать интересных и могучих НИПов, с которыми персонажи могут взаимодействовать время от времени. В конце концов, обслуживающий мир персонажей корабль пустоты всегда вернется, а директора пассажирской службы меняются нечасто).

Старпом – это боец 9-12 уровня, он отвечает за ежедневную рутину, вроде составление расписания, текстов для связи и проверку морпехов. От старпома не требуются чрезмерные боевые качества, поскольку это не относится к его работе – бойцом высокого уровня нужно быть для того, чтобы гарантировано обладать боевым опытом, который будет внушать уважение его подчиненным. Высокое Обаяние для такой должности полезно, и у большинства старпомов оно 15 и выше. У пассажиров может выдаться возможность поговорить со старпомом, поскольку у того есть обязанности по всему судну. Старпому запрещено говорить на те же самые темы, что и директору пассажирской службы, но в остальном он может болтать с пассажирами, о чем ДМ пожелает.

Последний офицер, описываемый здесь, это капитан, который может быть искателем приключений любого класса 12-15 уровня, будучи, тем самым, самым опытным членом экипажа. К капитану выдвигается три основных требования: способность принимать ясные и быстрые решения, высокая (15 и выше) Мудрость и способность хорошо работать с людьми (Обаяние 15 и выше и сильная жилка законности). Его работа состоит в том, чтобы командовать всеми остальными членами экипажа и нести ответственность за все, происходящее на борту его корабля пустоты. Капитан ведет строгий журнал происшествий, обеспечивает размеренное функционирование судна и решает разногласия между пассажирами и экипажем. Капитан также принимает решения касательно общекорабельных действий, вроде того, вступить в бой или удрать, и стоит ли отклоняться с курса по какой-либо причине. Хотя работа капитана самая физически легкая (даже магу-связисту приходится часами сидеть, скрючившись над хрустальными шарами, напрягая мысль, чтобы связаться с другими кораблями пустоты), капитан несет окончательную ответственность за судьбу корабля и должен отвечать перед Перегрином, если дела пойдут скверно. Мало кто из экипажа завидует должности капитана.

У пассажиров почти нет возможности поговорить с капитаном, поскольку его обязанности не оставляют ему свободного времени. Однако есть одно исключение. Если путешественники окажутся исключительно могущественными (а чтобы привлечь внимание на борту корабля пустоты, надо быть очень могущественными!), капитан пригласит их побеседовать. Он продемонстрирует явный интерес к делам путешественников, в частности, ожидают ли те серьезных неприятностей во время путешествия на борту корабля. Также он пояснит, что у таких могущественных людей и враги вероятно не менее могущественны, и он оценит, если корабль не станет превращаться в поле боя между пассажирами и их врагами. Взамен капитан расскажет путешественникам любую известную ему историю, возможно, ведущую к богатым приключениям на Астральном плане. Хотя капитаны и не привыкли к долгим беседам, но когда они решаются на них, то следят за тем, чтобы не сболтнуть лишнего (как и директор пассажирской службы). Главная цель такого разговора с пассажирами – оценить их намерения и, возможно, принять дополнительные меры безопасности для корабля и

персонала, пока эти путешественники находятся на борту. Если высокоуровневые персонажи часто пользуются системой кораблей пустоты, они могут подружиться с капитаном своего судна, что может привести к очень интересным и захватывающим приключениям. В конце концов, где-то же капитаны получали свой опыт, до того, как взойти на мостик корабля пустоты, и теперь они знают множество людей на многих планах. Есть вероятность и того, что они знают и несколько мест, подходящих для высокоуровневого приключения.



### Физическая конструкция

Каждый из этих кораблей размером с крупный торговый корабль, длиной 80 футов и шириной 25 футов. Поскольку работают они на мысленной энергии, ни весел, ни парусов у них нет, а на верхней палубе нет и следа такелажа и прочих конструкций. Корпус изготовлен из твердых пород древесины и магически усилен до 50 структурных очков (DMG 1Ed, стр. 54). Корпус обработан заклинаниями и химикатами таким образом, что огонь наносит четверть повреждений, а молния вообще не действует на корабль пустоты. Вдобавок, мощное заклинание «антигравитации», изобретенное самим Перегрином (9-ый круг), устраняет большую часть массы судна (без комментариев – переводчик), позволяя мозгам двигать такую громадину.

Как отмечалось в описании обязанностей стармеха, вся обшивка пронизана паутиной из редкого металла мыслекса, добываемого в астероидном поясе на альтернативном Первичном плане, известном только Перегрину, и обработанному его друзьями на стихийном плане Земли. Этот серебристый металл позволяет мозгам-двигателям взаимодействовать с кораблем пустоты, как с живым существом, но



физически совершенно ничего не укрепляет (мыслекс очень мягкий сам по себе). Корабли пустоты используют правила полета со страниц 50-53 DMG Первой Редакции, класс маневренности у них В. Так как движущая сила имеет мысленную природу, корабль пустоты может разогнаться и останавливаться мгновенно, хотя экипажу может прийти несладко, если разгон/торможение будет внезапным.

У корабля пустоты три палубы. Верхняя палуба открыта и служит для наблюдения. Также, здесь проводят большую часть времени морпехи, высматривая неприятности. На носу установлен скорпион (баллиста – переводчик) с боеприпасами, на корме – тяжелая катапульта. Боеприпасы для катапульты – камни и бочонки масла – хранятся в небольшой кабинке на корме. Катапульта установлена на вращающейся платформе, а потому может целиться в любом направлении. Эти осадные орудия полезны против фортов гитианки и любых других враждебных укреплений, которые могут пересечь маршрут судна. На носу также имеется стальной таран, предназначенный для огромных существ и судов, которые гитианки могут бросить на корабль пустоты. Таран можно отбросить, что позволяет быстро отступить. Так как специальное заклинание «антигравитации» уменьшает массу корабля, таран наносит только половину указанных в DMG 1Ed повреждений.

Вторая палуба разделена пополам поперечной тяжелой переборкой с запертой дверью. Носовой отсек предназначен для экипажа, именно там находится машинный зал, комната связи и навигаторская рубка. Здесь же находится и каюта капитана. К капитанской каюте примыкает специальное помещение, предназначенное на тот случай, если корабельный хрустальный шар выйдет из строя или будет уничтожен. Это кабинка телепорта, через которую капитан отправится на «Вояджер», если дела будут плохи. Телепортирует она только обладателя кольца капитана (у каждого капитана есть уникальное кольцо), и настроена только на одно место – приемную комнату на борту «Вояджера». Кабинка используется только в случае крайней необходимости и обычно все время заперта.

Кормовой отсек второй палубы отведен под пассажирские каюты. Ни один люк не ведет из пассажирской части на третью палубу, и всего один такой люк есть в носовом отсеке. На этом люке «волшебный замок» (наложен на 20-ом уровне), открываемый лишь специальными ключами, которые есть у каждого офицера. Для пассажиров он не предназначен, и если кто-то из пассажиров попытается туда вломиться, его попросту удалят с судна. На второй палубе есть орудийные порты, позволяющие экипажу и пассажирам обстреливать атакующих и накладывать заклинания. На третьей палубе находится кубрик экипажа, кубрик морпехов и кладовые помещения. Огромные грузовые люки ведут в трюмы, предназначенные для тех, кто путешествует вместе с большим количеством груза. Единственный другой вход в эту часть судна находится в рабочих помещениях экипажа, и пойманные здесь пассажиры выбрасываются за борт, желательно в цветное озеро, ведущее на враждебный план. Это очень четко растолковывается всем садящимся на борт пассажирам.

## **Плата и услуги**

Садясь на корабль пустоты, пассажиры могут рассчитывать на комфортабельную поездку в роскошных каютах, интересную компанию и быстрое путешествие к плану назначения. От опасностей Астрального плана их оградит компетентный экипаж, чтобы путешественники могли приберечь силы для дальнейших приключений. Кроме того высокопрофессиональные навигаторы гарантируют, что пассажиры попадут, куда хотят, не подвергаясь опасностям экспериментирования с различными цветными озерами и тому подобным. Но все эти выгоды имеют свою цену. Стандартная стоимость прямого билета в

один конец составляет 2,500 gr, билета с пересадкой на другой корабль пустоты 3,500 gr. Если же судну придется уклониться от стандартного маршрута, чтобы доставить пассажира, цена возрастает до 5,000 gr.

Почему же люди вообще соглашаются днями торчать на борту корабля пустоты, когда для отыскания необходимого цветного озера и самостоятельного перехода требуется всего несколько часов? Многие путешественники в Астрале не имеют четкого представления, куда они направляются, разве что «на внешний план» или «на другой Первичный план». Если они будут путешествовать самостоятельно, то могут оказаться практически где угодно в мультиверсуме! Когда же они садятся на корабль пустоты, пассажиры могут сказать: «Мы хотим в Девять Адов», - или: «Мы хотим попасть на Первичный план, где магия сильнее, чем на нашем». И туда-то они и попадут – гарантировано. Путешествие выйдет более долгим, но оно того стоит, если у путников мало или нет совсем опыта на Астральном плане. Также, как отмечено выше, пассажиры на борту корабля пустоты могут разговаривать с другими странниками по планам и узнать об изменениях заклинаний, интересных местах для приключений и т.д. С учетом соблюдающихся на борту порядков, партии добрых существ могут разговаривать с нейтральными и злыми существами, не опасаясь конфликтов, выходящих за рамки резких слов. Корабль пустоты служит великолепной возможностью увеличить знания пассажиров о других планах и как туда попасть.

## Станции

Суда Перегринна не полагаются на волю случая, набирая пассажиров. Волшебник создал систему, продвигающую его способ путешествий, и гарантирующую, что весть о ней разоидется по обслуживаемым мирам. На каждом обслуживаемом кораблями пустоты мире есть небольшая станция, укомплектованная людьми Перегринна, которые заботятся о том, чтобы важные мудрецы и прочие «знающие о планах» узнавали о существовании астральных линий кораблей пустоты. Эти станции всегда расположены в труднодоступных местах вдали от цивилизации, чтобы отсеять праздных любопытных и фанатичных отрицателей инопланарных путешествий. Типичная станция состоит из единственного укрепленного здания с персоналом из 10-15 опытных искателей приключений из этого мира и одного советника, обученного у Перегринна, который знает, что к чему по другую сторону планарной занавеси. Эти люди говорят с потенциальными путешественниками, консультируя их о стоимости и времени путешествия. Они выясняют, куда путешественники хотят попасть, чтобы заблаговременно сообщить о корабле пустоты и дать путешественникам возможность составить планы. Для этого на каждой станции есть хрустальный шар, специально настроенный на связь с обслуживающим этот мир кораблем пустоты (для всего остального это устройство бесполезно). Самое важное, эти люди путешествуют и распространяют информацию о существовании такой услуги. В игровых терминах это означает, что большинство специализирующихся на инопланарных путешествиях мудрецов слышали о кораблях пустоты, как слышали многие могущественные маги и лидеры религий, положительно воспринимающих идею планарных путешествий. Когда персонажи начинают выяснять о путешествиях на другие или через другие планы, им расскажут о кораблях пустоты, и они смогут решать, сесть ли на них или попытаться путешествовать на свой страх и риск. А узнав, персонажи могут отправиться на станцию и сесть на корабль пустоты. У станций есть еще одна важная функция – они служат безопасными местами, где экипаж и пассажиры могут остановиться, отдохнуть и поесть. На всех станциях есть повара и обильные запасы (подробности см. «Повседневный распорядок на корабле»).

## Повседневный распорядок на корабле

Для пассажиров повседневная жизнь корабля пустоты кажется хаотичной, но на самом деле она следует основному плану. В начале каждого рейса маг-связист получает передачи с обслуживаемых его судном миров и узнает, кого необходимо принять на борт и куда везти. Он передает эту информацию капитану, который затем составляет маршрут и дает навигатору указания на прокладку курса. Стармех получает курс и ведет судно по маршруту. Когда судно начинает подбирать пассажиров, директор пассажирской службы приветствует их и проводит краткий инструктаж, собирает плату за проезд и разводит по каютам. Так корабль и идет, принимая столько пассажиров, сколько удастся за 12-часовой рабочий день, и высаживая их в местах назначения. В конце 12-часовой смены судно останавливается у цветного озера, на другой стороне которого есть станция. Офицеры и экипаж, утомленные вахтой (стармех, навигатор, маг-связист и помощники) сходят на берег для сна – потому что заклинателям необходимо отдохнуть и выучивать заклинания заново. Пассажиров на берег не отпускают, если только это не их мир назначения, потому что Перегрин не хочет, чтобы пассажиры видели, как устроены различные станции. Большинство матросов остаются на борту, занимаясь мелким ремонтом (судно постоянно врезается в крошечные кусочки материи, которые взимают свою плату с путешествующего по плану судна). Сошедшие на берег возвращаются рано утром следующего дня, и весь распорядок начинается сначала. Следует отметить, корабли пустоты используют 24-часовой период, потому что эта система используется в родном мире Перегрин.

## Перегрин

(Peregrin)

Человек-мужчина, маг 24-го уровня

ARMOR CLASS: 2 (*наручи защиты, AC 2*)

MOVE: 12; в Астрале 96 благодаря кольцу собственного изобретения

HIT POINTS: 45

NO. OF ATTACKS: Нет

SPECIAL ABILITIES: Иммунитет к заклинаниям, благодаря высокому Интеллекту и Мудрости, уникальные заклинания

MAGIC RESISTANCE: 5% (*мантия архимага*)

ALIGNMENT: Законно-нейтральный

PSIONIC ABILITY: 350

Attack/Defense modes: Нет/Нет

PSIONIC DISCIPLINES: *Малые*: клеточная регулировка (cell adjustment), господство (domination), эмпатия (empathy), колебание молекул (molecular agitation), предвидение (precognition); *Большие*: контроль энергии (energy control), телепатическая проекция (telepathic projection)

SPELLS: Выбираются DM'ом

S 10	I 20	W 19
D 4	C 14	CH 18

Хозяин этой величественной линии судов включен сюда, чтобы DM использовал его как НИПа, с которым могут общаться высокоуровневые персонажи. У персонажей ниже 15-го уровня не должно быть ни малейшей возможности встретить этого человека,

поскольку он избегает гостей и считает всех, кто младше его уровнем, мелкой рыбешкой, которой лучше бы заняться самосовершенствованием, чем приставать к нему. Рекомендуются, чтобы персонажи никогда не воевали с Перегрином. Скорее, он может побудить персонажей попытаться счастья с собственными планами и послужить источником вдохновения для высокоуровневых персонажей, которым хочется чего-то необычного.

Перегрин Странник происходит из магически богатого Первичного Материального плана, где способность думать означает и способность к магии. Превосходный интеллект и воображение позволили ему достигнуть могущественного положения, так что уже к 15 годам он правил империей с сотней тысяч обитателей. Бесчисленное количество раз ему бросали вызовы, и всегда он выходил победителем, и к возрасту 20 лет он контролировал уже обширный континент. К этому моменту он начал понимать, что жизнь предуготовила ему. Отныне и впредь ему предстоит участвовать в игре умов, состязаясь с конкурентами, и выяснять, кто выиграет в противоборстве магии и воли. Но теперь Перегрину хотелось более осмысленной деятельности, хотя он понимал всю тщетность своих надежд. Он мог продолжать в прежнем ритме, и стать правителем мира через десять лет, но что потом? Захватить один мир или много больше? Административная жизнь вызывала у серьезного юноши скуку, не прельщало его и будущее дворцовых советов, законодательной деятельности и управления жизнями миллионов. Потому он передал бразды правления менее одаренным, но более охочим друзьям, затем отправился на Астральный план с его вратами к приключениям.

Магу пришлось многому научиться. Обнаружилось, что остальная часть мультиверсума накладывает строгие ограничения на его магию – он утратил большую часть силы, что была его врожденным талантом. Неделями он странствовал Астральным планом, пытаясь разобраться с цветными озерами и понять эту странную новую вселенную, куда он попал. К несчастью, единственным существом, встретившимся ему, оказался живодер разума, ищущий кем бы перекусить. Он сразу же атаковал, и Перегрин едва сумел одолеть монстра (с тех пор он ничего кроме ненависти к этой расе не испытывает). Спустя несколько дней после этого происшествия Перегрин выбрал цветное озеро, ведущее на план Concordant Opposition. Он очутился в громадной библиотеке, в центре которой находился старец, представившийся Тотом. Там началось новое обучение Перегринна.

Ныне Перегрин возможно самый могущественный человек, обитающий на Астральном плане. Он живет на борту флагмана «Вояджер», судна длиной свыше 150 футов, с пятью палубами, и наслаждается обществом почти 100 других искателей приключений, завербованных на дюжинах планов. Архимаг повзрослел и больше не скитается другими планами, предпочитая странствовать Астральным космосом со своими друзьями. Он исследует и картографирует новые цветные озера и необычные части самого плана, всегда жаждущий обнаружить новые миры за планарными завесами.

Перегином движет жажда организовать все, что повстречается, извлечь порядок из хаоса и укротить дикость. Он основал линию кораблей пустоты, чтобы облегчить путешественникам переход с план на план, считая, что если кто-то желает попасть в более интересное место, то для него будет просто глупым и бессмысленным погибнуть на, в первую очередь, транзитном плане. Он вкладывает огромную энергию в навигаторскую рубку «Вояджера», и создал самую большую карту Астрального плана из ныне существующих (говорят, что он регулярно обновляет карты этого плана самого Тота, оплачивая божеству за полученную услугу). Он основывает станции для своей линии кораблей пустоты почти на каждом новом мире, который обнаружит, добавляя по кораблю к своим маршрутам примерно раз в столетие.

Перегрин не сражается оружием, поэтому у него нет данных по физическим атакам. Он никогда не начинает бой, предоставляя даже самым жестоким противникам шанс уйти с миром. Однако когда он вынужден вступить в бой, он пользуется своей могучей магией с разрушительными эффектами. Его философия боя состоит в том, чтобы нанести врагам стократ большие повреждения, чем они причинили ему, дабы отплатить будущие нападки на себя и свои суда. Он опустошил целую крепость гитианки всего лишь за то, что те угрожали его кораблям, и как-то обрушил потолки нескольких подземных городов живодеров разума, когда эта раса осмелилась напасть на одно из его судов.

На случай таких ситуаций у Перегрина есть три предмета. Первый – его *мантия архимага*, которую он создал при достижении 18-го уровня. Второй – *кольцо колдовства*, удваивающее заклинания первого-третьего круга, отнятое у королевы гитианки во время их первой битвы (среди офицеров его флота ходят слухи, что именно поэтому гитианки ненавидят Перегрин, но скорее всего, это всего лишь одна из многих причин, по которой они желают увидеть его в белых тапках). И наконец, у него есть *посох мага*, подарок от Тота с целью помочь в деле несения порядка. У Перегрин дюжины малых волшебных предметов, но эти три всегда при нем, куда бы он ни направился.

Перегрин – элитист, считающий, что кто по-настоящему хочет, тот добьется. У него нет никакой жалости к потерпевшим неудачу, и никакого желания обращать внимание на тех, кто младше 15-го уровня – он предпочитает общаться с теми, кто ближе ему по масштабам. С воинскими классами он проявляет снобизм, считая, что магия намного выше жалкой силы мышц, но старается быть непредвзятым и может совладать со снобизмом, если боец уверен в себе. Перегрину сильно не нравится неуверенность в людях, и он ожидает, что его друзья не станут отказываться от своих моральных и интеллектуальных убеждений, даже если они с ним не согласны. Лыстецы в его обществе надолго не задерживаются, также как и те, кто пытается решать свои проблемы за его счет.

Когда Перегрин используется в кампании, он должен играть роль катализатора. Он может рассказать персонажам об интересном месте, где некогда побывал, или об интересном участке Астрального космоса, где он не стал останавливаться для тщательного исследования, и т.д. И он никогда не отказывает в знании тем, кто хочет знать, где живут гитианки и живодеры разума, если вопрошающий собирается их атаковать. Но Перегрин не станет помогать персонажам информацией или магией – все свои знания он добыл тяжким трудом, и хочет, чтобы и другие попотели в свою очередь.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard