

МАЛЬТИЙСКИЙ ГАМБИТ

ПРИНЦИПЫ

- Показывай мир, раздираемый религиозной войной
- Наполни жизнь персонажей мистикой
- Заставь их сомневаться в их убеждениях
- Играй, чтобы узнать, что будет

ВОПРОСЫ

- Кто отправил Вас на Мальту – Папа Римский или Король? Почему вы поддерживаете того или другого?
- Кто из Вас поддался влиянию философии восточных магов? Ты сказал об этом своим спутникам?
- Какую цену ты заплатил в сражении против османов?
- Как ты связан с демоном, дающим силы магам огня?
- Ты веришь, что чудеса Церкви исходят от Бога, а не от ещё одного демона, но другого толка?

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

- Язычники под видом бродячего цирка пудрят мозги крестьянам
- Ветеран крестового похода бесчинствует в море под чёрным флагом
- Представители Церкви и Короны спорят, что делать с пойманным язычником
- Флот османов при поддержке магов осаждает Мальту
- Священник творит чудеса, не зная об их истинном источнике силы
- Ученый не знает, что делать с порошком, лишаящем магии навсегда. И чудес.
- Опустевший корабль в густом тумане

Стартер приключения для игры ЛяТорра и Адама Кёбела
Dungeon World

www.Dungeon-World.com

<http://indigogames.ru/shop/dw-pdf/>

Специально для конкурса Кашевар-2019

Ключевые слова: учёный, театр, война

ЦЕЛИ

- Добавляй больше деталей
- Используй то, что дают игроки
- Задавай вопросы
- Оставляй белые пятна
- Обращайся к персонажам, а не игрокам
- Делай ходы, исходя из повествования
- Будь фанатом персонажей
- Вдохни жизнь в NPC
- Помни об опасности

ХОДЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- Измени окружение
- Укажи на приближающуюся угрозу
- Введи новую фракцию или монстра
- Используй угрозу имеющейся фракции или монстра
- Предложи награду за высокую цену
- Создай вызов для одного из персонажей



НОВЫЕ ХОДЫ

Когда ты **окидываешь взглядом театр военных действий**, брось +МДР. На 10+ задай ведущему 2 вопроса из списка, на 7-9 только 1 вопрос:

- Какими слабыми сторонами противника можно воспользоваться?
- Как нам укрепить наши позиции?
- О каком внешнем факторе мы забыли?

Когда ты **прерываешь языческий ритуал**, брось +ХАР. На 10+ ритуал прерван, но язычники так просто этого не оставят. На 7-9 ритуал оканчивается, но результат оборачивается против магов в первую очередь.

Когда ты **говоришь от имени Бога перед богобоязненным людом**, брось +ХАР. На 10+ получи 2 запаса, на 7-9 один запас. В любой момент ты можешь потратить запас, чтобы сделать что-то одно из списка:

- Выдать кого-то, кого они защищают
- Заставить их разойтись по домам
- Получить рычаг давления и +1 для хода Договориться



ЗАГАДКИ

Деревянный идол с внутренним огнем.
Подле него лежат ключи по форме
напоминающие различных существ.
Чтобы открыть идол, нужно отгадать
загадку:

*«Мой первый слог проворней всех
слывёт по праву*

*Он очень быстр на руку, ногу и
расправу;*

*Второй мой слог есть плод
окружности решений*

Её с диаметром законных отношений.

*Мой третий слог – абстрактно
названный мужчина*

Ни цвета кожи, ни фамилии, ни чина.

*Сложив их вместе, существо ты
образуешь,*

*Какой ты скорей умрёшь, чем
поцелуешь».*

Ответ – скорпион.



ПРЕДМЕТЫ

Посох Дервиша

Этот посох странника с Востока содержит в себе связь с могущественным существом. Применив его магию, ты можешь излечить 1к10 ОЗ цели, потеряв 1к6 своих ОЗ.

Порошок Мудреца

Вдохнув этот порошок, ты потеряешь связь с демонами и богами навсегда.

Архонт-кинжал

В этом кинжале содержится душа путешественника. Он может служить переводчиком на любой язык, но своей болтливостью может причинить головную боль.

Чёрный ятаган

Вы можете перебросить кубики на ход Руби и Кромсай, но обязаны использовать второй бросок.

МОНСТРЫ

Стражник Короны *Группа, Разумный*

Меч (1к8 урона)

7 ОЗ

2 брони *Длина меча*

Инстинкт: Защищать интересы Короля и государства

Ходы:

- Поднять тревогу – призви ещё стражников, раз за сцену

Мятежники *Орда, Разумный*

Факелы и вилы (1к6 урона)

4 ОЗ

0 брони *Длина меча*

Инстинкт: Драться за навязанные идеалы

Ходы:

- Боевой клич заводилы (урон +2 до конца боя)

Огненный элементаль *Одиночка*

Чистый огонь (1к8 урона) 1 ОЗ (ранит только вода)

0 брони *Ближняя, Дальняя*

Инстинкт: Обращать в свою веру

Ходы:

- Пожрать что-то, что горит
- Вырасти. Увеличь ОЗ на 1 или наносимый урон на 1.

Османский некромант *Одиночка, Разумный*

Тёмная энергия (1к8+1 урона)

12 ОЗ

1 брони *Ближняя, Дальняя*

Инстинкт: Искать силу в загробном мире

Ходы:

- Порча. Каждый персонаж теряет 2 ОЗ, когда делает ход, кроме «Избежать опасности»
- Поднять зомби

Зомби

Укус (1к6 урона)

11 ОЗ

1 брони *Длина меча*

Инстинкт: Служить магу

- Перерезать путь к отступлению

Османский маг *Одиночка, Разумный*

Управляемое пламя (1к6+1 урона)

10 ОЗ

0 брони *Ближняя, Дальняя*

Инстинкт: Обращать в свою веру

Ходы:

- Объять пламенем цель
- Возвести огненную стену
- Инферно. Если османский маг применяет 4 своих хода в бою, то на пятый он не справляется со своей силой, сгорает дотла и призывает огненный шторм, наносящий б[2к12] урона всем вокруг