

SNOWSTORM

СНЕЖНАЯ ГРОЗА



СНЕЖНАЯ ГРОЗА

SNOW STORM

Конструктор приключений для Кашевара 2023г

Система: ROOT rpg

Тема: Авантюра

Слова: Пингины, Древние, Гроза

Размер: 2877 слов

Автор: Крысозаврик (Fres)

Благодарности: back2bizniz

Конструктор приключения, рассказывающего историю не большого отряда бродяг, первыми столкнувшимися с невиданной ранее угрозой - Пингинами. Дикими варварами с холодных берегов севера.

Персонажам предстоит познать с силу способную уничтожить весь хрупкий мир Побережья, к берегу которого только что причалили огромные драккары. Не виданные ранее войны привезли с собой мороз, наполняя дыхание паром, а реку льдом. Не смотря на разгар лета, с неба шел ледяной дождь, иглами уничтожающий все вокруг, кажется древние легенды были не сказками, но что теперь делать вам?

Пытаться спасти тех кто вам дорог? Пойти на последнее дело, прежде чем свалить с этой поляны, а снег скроет все ваши следы? Отправится в путешествие по заброшенным храмам, для поиска пророчества, в попытке противостоять грозе? Или объединить враждующие фракции против преобладающей угрозы?

Все это похоже на Авантюру, нежели на план, но для другого у вас просто нет времени.

Конструктор возможно использовать только для наброска основы приключения. Набросок не расскажет во что и как играть, но поможет понять с чем. Пользуясь конструктором, вам необходимо:

- ❖ Узнать кто персонажи и дать им мотивы;
- ❖ Понять где происходит действие игры;
- ❖ Описать ситуацию на Побережье;
- ❖ Узнать мотивы фракций;
- ❖ Понять о надвигающуюся угрозу;
- ❖ Выяснить, что могут скрывать древние храмы.

КАРТА ПОБЕРЕЖЬЯ



СИЛЫ И ФРАКЦИИ ПОБЕРЕЖЬЯ



Пингвины, северные варвары

Под управлением главного пингвинкинга, неостановимая армия варваров, они ожесточены боями и зимой. Фракция ли это или лишь неостановимая сила разрушения, не понимающая звериной речи.

Возможные ходы: Разрушить все, чего может коснуться их топор или молот; Вести за собой холод, грозу, лед; Быть яростными, беспощадными, не ведать страха; Совершать набеги и грабежи.



Жители холмов

Лисы, мыши, зайцы и птицы, которые пытаются выжить и сохранить остатки радушия. Поселение удачно расположено на торговых путях в лес, от того тут вечно есть чем разжиться. К сожалению, ксенофобия всё глубже отравляет лес, и побережье не стало исключением.

Возможные ходы: Заломить цену за расовые отличия; Воззвать к совести искренней речью; Впасть в панику, превращая все в хаос.



Котобережье

Военная крепость на границе с морем, должно поддерживать интересы Маркизы, но как-то пропустившая флот пингвинов в устье реки, возможно это еще один коварный кошачий план.

Возможные ходы: Предложить монет и сытое брюхо, за верность; Использовать стены и лабиринты крепости; Охотится на птиц.



Гнездо кукушки

Богатый дом одного из лордов Птичий династии. Сложно представить зачем нужно столько слуг и охраны, кроме как для демонстрации важности собственной персоны.

Возможные ходы: Выразить высокомерие и надменность; Завалить все бумагами и бюрократией; Знать самые сокровенные тайны.



Сад змей

Очередной храм культа грядущего конца. Предоставляет услуги для отдыха и лечения, в попытке собрать новых прихожан.

Возможные ходы: Набрать новых культистов и фанатиков; Обмануть сладкими речами; Раскрыть ужасающие и шокирующие тайны древности.

Лесной союз

Банды негодяев, бандитов и отребья или жители побережья, которые решили взять происходящее в свои руки. Сообщество партизан, повстанцев и борцов за свободу, призывающих сбросить иго бездарных правителей. Они есть везде, но их нигде не найти.

Возможные ходы: Устроить поджог или взрыв; Раствориться в лесу; Ограбить или ловко что-то подрезать из кармана.

ПАМЯТКА МАСТЕРУ

Принципы

Создавая Побережья не отходи от основных принципов игр.

- Делай мир реальным, опираясь на собственную или историческую логику;
- Покажи земли Побережья живыми и большими, добавляя пометки на карте. Найди лагерь Лесного Союза, военные заставы котов, древние заброшенные храмы и мелкие деревушки на пути Снежной грозы;
- Обращайся к бродягам, а не игрокам за столом;
- Будь фанатом бродяг, интересуясь желаниями, дай возможность их исполнить;
- Маскируй свои ходы, проговаривай не название, а ситуацию ими созданную;
- Отложи принятие решения, порой идей нет – спроси, нет ли идей у игроков;
- Делай фракции и их влияние вездесущим, каждого жителя членом фракции;
- Дай фракциям и жителям – мотивы, страхи, проблемы, мечты;
- Сделай жизнь бродяг важной, помни о последствиях их действий. Все сделанное игроками, будет частью будущего мира в котором жить их бродягам;
- Напоминай им об их статусе изгоев. Друзья среди фракции, это не тоже самое, что дружественная фракция;
- Сделай жизнь бродяг опасной. Их окружают интриги, мошенники и наемные убийцы, а по пятам движется армия пингвинов, уничтожающая все на своем пути.
- Играй, чтобы узнать, что будет дальше.

Ходы

Используй стандартные ходы, в любой из подходящих ситуаций.

- Нанеси урон ранам, усталости, тратам;
- Открой неприятную истину;
- Покажи признаки надвигающейся угрозы;
- Захвати или раздели их;
- Выведи кого-то на первый план;
- Расстрой их планы и идеи;
- Сделай им предложение;
- Отправь в путь за желаемым;
- Покажи им, что фракции думают о них;
- Оберни их ходы против них;
- Используй их прошлое против них;
- Укажи на проблемы с экипировкой;
- Покажи как важна репутация;

Спрашивай «что вы делаете?» после каждого хода!



ВОПРОСЫ НАЧАЛА

Зачем ваш отряд у Побережья?

- ❖ Торговать с местными.
Чем торгуете?
- ❖ Для военного вмешательства.
Против какой фракции?
- ❖ Исследовать древние развалины.
Что ищете?
- ❖ Проворачивать незаконные дела.
Какими?
- ❖ Исполнить миссию.
Какую и для кого?
- ❖ Вы в бегах, подальше от Леса.
От кого или чего бежите?

Что ужаснуло при встрече с пингвинами?

- ❖ Невероятное бесстрашие.
В чем это проявилось?
- ❖ Великолепные навыки боя.
С кем они сразились?
- ❖ Ритуалы, подобные истинной магии.
Что поразительного они создали?
- ❖ Варварство и беспощадность.
Кто пострадал от них?

Что собираетесь делать?

- ❖ Бежать, спасая все, что дорого.
Что это или кто? Почему они будут против?
- ❖ Последнее дело, обдурить всех и уйти на покой.
Какие сокровища есть у фракций, не пора ли украсть их все?
- ❖ Объединить всех против угрозы.
Почему вам настолько дороги жители Побережья?
- ❖ Помешать варварам в одиночку.
Почему это возможно?
- ❖ Искать помощи у древних.
Что, почти потерянное пророчество, говорит о Пингвинах?



ВОПРОСЫ НАЧАЛА

С кем вы успели подружиться или создать иные теплые отношения?

Кому вы успели насолить, перейдя ему дорогу в ходе своей деятельности?

Можно выбрать несколько вариантов, за каждый положительный, выбери один отрицательный контакт:

- ❖ **Сслашш.** Ящер, владеющий самым быстрым кораблём побережья.
- ❖ **Кар-Де-Ниса.** Знатная ворона, ваш предыдущий наниматель, в курсе ваших дел и методов работы.
- ❖ **Мяшот.** Кот торгующий из под прилавка новым вооружением, кажется из самой Небесной Гавани.
- ❖ **Писклюк.** Крысеныш обожающий азартные игры, в которых ему или очень везет или еще не ловили на обмане.
- ❖ **Муршарх.** Кот с абсолютно черной шерстью, охотник за головами, лично под подчинением коменданта Котобережья.
- ❖ **Морна.** Знойная крольчиха, способная влюбить в себя даже чёрствое сердце, чем нередко и пользуется.
- ❖ **Тиху Всевидящая.** Старая черепаха, торгующая вещами для фокусников и мистической атрибутикой.
- ❖ **Ярр.** Бойкий лис, собравший свою банду воришек, среди торговых лавок на Холмах.
- ❖ **Зорк.** Орел торгующий информацией украденной из библиотек Гнезда Кукушки.
- ❖ **Гекун.** Ящер, выдающийся доктор, слишком помешанный на поисков следов Желтого дракона.
- ❖ **Айя.** Маленькая мышь, способная спрятать и перевести все что угодно, поговаривают не последний зверек в Лесном союзе.

Можно добавить, в зависимости от созданных персонажей:

- ❖ Наставника текущего или бывшего;
- ❖ Члена семьи;
- ❖ Бывшего противника или друга и т.д.



КОНСТРУКТОР

Читая вопрос выберите из списка или бросьте d6, выбрав случайно.

Какая ситуация на Побережье?

❖ Война в самом разгаре, армия котов захватывает побережье.

Что стало причиной конфликта?

❖ Охота за информацией, конфликты все чаще чем фракции ближе к цели.

Что ищут все фракции?

❖ Торговый мир, всем правят деньги, Жители Холмов процветают.

Кто, чем торгует?

❖ Закрытые общества, все стараются жить лишь своей общиной в страхе перед Лесным Союзом.

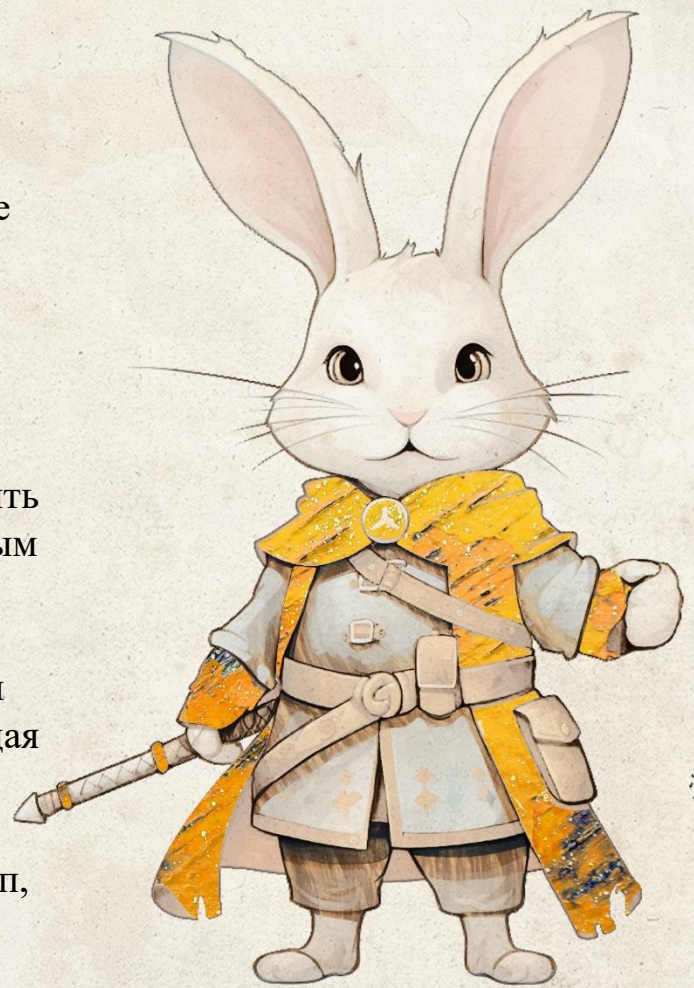
Чего они боятся?

❖ Культ Пресмыкающихся пустил корни по всему Побережью, все больше превращая окружающих в религиозных фанатиков.

Как это поддерживает хрупкий мир?

❖ Слухи о Пингвинах быстрее ваших лап, но они преувеличены. Снежные гиганты которых ведет сама природа. Побережье пребывает в хаосе.

Вера во что еще осталась в зверях?



Стремления фракции и ее лидера? У отдельной личности могут быть свои мотивы, но отпечаток стремлений фракции лежит на каждом ее члене.

❖ Агрессия. Держаться за эфес клинка.

Мечь, борьба с чужаками, грабежи, военные подвиги?

❖ Защита. Прикрыться щитом.

Спасти свою шкуру, защитить народ или то что дорого лидеру?

❖ Мечты. Идти к тому чего нет.

Власть, богатство, доказательство их значимости?

❖ Исследования. Создание нового.

Технологии, искусство, политический строй?

❖ Культ. Поклонение старому.

Богам, мечтам предков, правителю и его законам?

❖ Альтруизм. Погасить любой конфликт.

Помогать слабым, вести переговоры, ставить чужие интересы выше своих?

КОНСТРУКТОР

Отрицательные стороны фракции и ее лидера?

- ❖ **Жадность.** Желает все богатство мира, его аппетит затмевает взгляд, налоги непомерные, а взятки колоссальные, деньги откроют любую дорогу.
- ❖ **Страх.** Каждый шаг ведет в бездну, есть лишь попытки сохранить сейчас, но никак не двигаться дальше. Закрыться, спрятаться от всего, лишь большой страх может его куда-то погнать.
- ❖ **Заблуждения.** Суеверия, обряды или странные законы управляет этим местом. Они не понятны для обычного зверька, но тот кто может в них разобраться может водить всех за нос.
- ❖ **Дворянство.** Сила крови, преемственность и игра в тюдоры. Вам не нужны варвары, когда самый важный противник ваш брат, сын или неизвестный бастард. В банке с пауками лишь ваша родословная имеет цену.
- ❖ **Злоба.** Казни, тюрьма, пытки, доносы процветают, все насилие в руках правителей остальные лишь стараются, чтобы его гнев обратился на соседа, а не на них.
- ❖ **Самоуверенность.** У него всегда достаточно сил и ресурсов со всем справиться самому, немного лести толкнет его на что угодно.

Положительные стороны фракции и ее лидера?

- ❖ **Военное превосходство.** *Закаленные боями подданные, многочисленная армия, новейшее вооружение?*
- ❖ **Изобретательность.** *Невероятные изобретения, использование найденных технологий, упрощение ежедневного труда, выдумка и находчивость?*
- ❖ **Шпионаж.** *Осведомители и шпионы, компромат и знание нужных людей в каждой из фракций, а может древние ритуалы предсказания?*
- ❖ **Доверие.** *Прямолинейность, умение держать слово, справедливость, честность в идеях и суждениях?*
- ❖ **Авантюризм.** *Жажда приключений, возможность пойти на риск, адреналин лучшей размеренной жизни?*
- ❖ **Харизма.** *Умение найти общий язык, ухоженность в словах и одежде, открытое дружелюбие без причин?*



КОНСТРУКТОР

Что движет Пингвинами?

- ❖ Пингвины древний и знатный птичий род, изгнанный сотни лет назад в холодные северные земли на погибель. Но они выжили, ища мести для всех, кто жил в плодородных землях леса. Они променяли полет на крепкие кости, манеры на твердые мышцы, обуздали море и природу, время мести пришло.
- ❖ Снежная гроза не их слуга, она надвигается с севера и ледяные дожди это только начало. Пингвинам не достаточно урожая с промерзшей почвы севера, они здесь лишь чтобы забрать все, что им необходимо у местных племен и пережить надвигающийся ужас.
- ❖ Проклятье Снежной Грозы, наслал бывший Ярл, коварно убитый его наследником. Ведущие старцы верят, что спасение лежит в древних храмах южных народов. Времени церемонится нет, на кону само существование Пингвиньего племени.

Что может быть скрыто в этом древнем храме?

- ❖ Магические артефакты, применить которые будет чистой Удачей, доверься судьбе. Он не решает проблем бродяг, но дает больше возможностей.
- ❖ Место так хорошо скрытое от глаз или столь укрепленное, что никто не найдет, чтобы вы сюда не спрятали.
- ❖ Древнее пророчество о Снежной Грозе и как можно с ней совладать. Спроси каждого игрока, что может помешать его свершить, используй два ответа от них как истину для пророчества.
- ❖ Это хранилище политических знаний, по сути оно устаревшее, но тут указано местоположение остальных храмов, теперь вам не надо их искать.
- ❖ Чертежи оружия, которое может перевернуть ход любого сражения, но как воплотить его в жизнь?
- ❖ Дряхлый свиток со словами и странным их произношением, это произношение вы кажется уже слышали. Теперь у бродяг есть переводчик с Пингвиньего.

Где очередной храм?

- ❖ Завален камнями в Холмах;
- ❖ В нем база Лесного союза;
- ❖ Ему поклоняются с Саду змей;
- ❖ В горах, над крепостью Котобережья;
- ❖ Затоплен, глубоко под водой;
- ❖ Он эфемерен, лишь странный ритуал пустит на его порог во сне.



ЗАВЕРШЕНИЕ

Конструктор не предполагает точной точки, для завершения сценария на нем построенного. Возможно он закончится когда отряд выполнит поставленную перед собой цель, а может они захотят разобраться со всеми угрозами, которые предполагает сценарий.

С другой стороны, покажите как опасны Пингвины, разрушайте места в которых были бродяги, уничтожайте фракции, меняйте политических лидеров, когда кто-то решил противостоять в бою. Их влияние на мир неуклонно растёт, даже если они придерживаются лишь пути грабежа и разрушений. Если игроки не противостоят этой силе, погрузите Побережье в огонь и уничтожьте все то небольшое, что в нем было – иначе вам не показать масштаб проблемы.

Проигрыш на поприще Побережья, может быть лишь новой игрой, углубившись дальше в знакомый Лес.

