

Одностраничная декорация на
Кашевар 2023
Тема: Авантюра
Ключевые слова: пингвины, пираты,
гроза, древние, надежда
Система: Dungeon World (хомрул –
без ограничения на одинаковые
архетипы)

Автор: @launch_photon_torpedoes

Шрифт: PostalShrift Regular 400

Музыка:

[\(75\) PARADISE LOST - No Hope In Sight
\(Lyric Video\) - YouTube](#)

[\(75\) HELLBOUND | 1 HOUR of Epic
Dark Evil Sinister Dramatic Horror
Music - YouTube](#)

[\(75\) King Arthur Official Soundtrack |
From Nothing Comes A King - Daniel
Pemberton | WaterTower - YouTube](#)

Карты

[Map Maker - Kassoan.com](#)

[Azgaar's Fantasy Map Generator
v1.89.33](#)

[Medieval Fantasy City Generator by
watabou \(itch.io\)](#)

Черный Дрозд

Вы играете за средневековый спецназ – тяжелооруженный отряд элитных рыцарей, ликвидирующих страшную угрозу городу

Когда зовут Черный дрозд?

- Когда стража разбита
- Когда заложники мертвы
- Когда магов не остановить
- Когда демоны вырвались
- Когда нет надежды
...или всё сразу

Принципы Черного дрозда

- Никаких переговоров
- Никаких арестов
- Никакой суеты
- Никаких расследований
- Заложники не важны

Кому подчиняется Черный дрозд

- Королю

Кого берут в Черный дрозд

- Того кто выжил в бойне

Вы спрыгиваете из своего тяжело бронированного вагона. Капитан берет боцманскую дудку и выпускает ей громкую заунывную трель. Известная на весь город мелодия Черного дрозда. Слышен шорох – бегут прочь крысы. Пускай.

Вы медленно двигаетесь вперед, не отвлекаясь на горы трупов городских стражей. Важно не потерять равновесие, если встаете на ногу или руку. Строй нарушать нельзя.

Что же. Вы протягивает цепь от вагона к решетке окна на первом этаже и даете коням хлыста. Решетка с грохотом вылетает. Внутри!



Состав



Капитан

Роль: ведет отряд, отдает приказы

Надежда: найти живых

Проблема: боязнь пауков

Особенность: отличный нюх



Леди - Меч

Роль: быстрая и меткая, держит дверь под прицелом

Надежда: спасти детей

Проблема: боязнь крыс

Особенность: замечает движение теней



Таран - Щит

Роль: вышибание дверей, прикрытие командира

Надежда: остановить пытки

Проблема: боится огня

Особенность: отличный слух



Джоккер - Хвост

Роль: движется спиной, прикрывает отряд

Надежда: спасти командира

Проблема: клаустрофобия

Особенность: видит призраков

Стандартное вооружение

Одноручные арбалеты

Башенный щит – обычно один на команду, но можно взять вместо арбалета и кинжала

Длинные мечи – идут вход после арбалетов

Кинжалы – на случай, если меч завяз

Двуручный молот – может заменить таран и меч

Броня – обсидиановый сплав со сталью, черного цвета, полный панцирный доспех с шлемом-ведром. Покрыта рунами защиты от разной низкоуровневой магии.



Специальное вооружение

Таран – широкая и массивная труба, запаянная с обеих концов, с кольцами для переноса.

Свиткострел – дробовик, заряжаемый свитками. Магическое оружие, моментально прочитывающее свиток при спуске скобы. Очень дорогое оружие, применяемое против демонов.

Флаконы-гранаты – дымовые, отравляющие, ослепляющие, световые, зажигательные, со святой водой, с ртутью и с раствором серебра.

Надежда

Несмотря, на принципы Черного дрозда, каждый герой ведом своими надеждами и проблемами, если его внутренняя особенность не мешает действиям отряда, он может попытаться пойти у нее на поводу, остальные члены отряда смотрят на это сквозь пальцы, но могут и отнестись негативно.

Тактика

Положение в отряде четко регламентировано. Капитан всегда идет первым, Хвост последним, Щит всегда слева и Меч всегда справа. Отряд действует как одно целое, как один воин, не разделяясь. Каждый коридор, лестница, дверь – это вызов, который преодолевается совместно.

Перекрестки

Проходятся крестом, каждый боец удерживает свое направление, замыкающий идет последним. Щит и Меч используют угол как укрытие, прикрывая перемещение Капитана. Затем перемещаются сами. Затем - Хвост.

Лестницы

Все перемещения по пролетам происходят под прикрытием другого бойца. Движение идет вдоль стен, спиной к ним. В случае ранения или под воздействием магии боец не упадет внутрь пролета.

Двери

Двери открывает или выламывает Щит, но входит первым Капитан, следом заходит Меч, последним Хвост. Так как важна атака.

Залы и большие комнаты

Обход осуществляется по одной из стен, при этом бойцы двигаются друг за другом, держа под прицелом входы и порталы окон. Порядок – Капитан, Щит, Меч, Хвост. Так как важна защита.

Сражения

Рыцари полагаются на свою силу и вес вооружения. Они двигаются вперед, наваливаясь на противника и проламывая себе проход в его порядках. Важно не дать противнику опомниться и смять его строем. Если ширина хода позволяет, то атака идет всем строем, иначе как в случае с Дверью.

Ловушки

Стандартные ловушки рыцарям Черного дрозда известны, не страшны и активируются ими для срабатывания. Тяжелая броня и башенный щит защищают от осколков, дротиков и рубящего урона. Но могут отвлечь невовремя на время.

Авантюра

Расскажите игрокам:

Черный пиратский бриг налетел этой ночью на скалы недалеко от Казначейства из-за грозы, пираты успели высадиться и занять ближайшее здание – им оказался 3-этажный особняк, принадлежащий почтенному волшебнику Аль-Налани.

Башенный дозор с ближайших врат поднял тревогу, но, когда на место прибыл отряд городской стражи их встретил плотный шквал картечи огнем из аркебуз.

А на самом деле:

Пиратский капитан по кличке Пингвин отважился на отчаянную авантюру – получив накануне в таверне на островах информацию по тому, что хранится в доме мага, он созвал команду отчаянных головорезов и разработав настоящий план по захвату Древних скрижалей, стирающих грань между мирами.

Его план прост и дерзок – в грозу и прилив прорваться сквозь морские врата города и бросив корабль на набережную захватить дом, пока не подоспела городская стража. А потом открыв портал в мир демонов с помощью скрижалей, заключить с Лордами демонов союз и свергнуть забывшуюся городскую аристократию и гильдии.

Атмосфера:

Грохочет гром – не слышно шагов и из-за порывов ветра, хлопающего ставнями, кажется, что весь дом движется и живет, тяжело заметить движение, когда все ходуном.

Отряд движется по скользкой от крови булыжной мостовой. Чтобы сохранить строй иногда приходится неверно вставать на чьи-то руки и ноги.

Запах моря и плесени, сырой земли в подвале, на верхнем 2 этаже воздух, наоборот, сухой, последний этаж просолен морским ветром. Есть прорехи в мансардной крыше.

От пиратов пахнет розмарином, алкоголем и йодом, потом, луком, сырой кожей портупей.



Пингвин

Капитан пиратов, неисправимый романтик, верящий в прекрасные идеалы морского братства, свободу и волю.

Погибая: «Я делал это для людей»



Ястреб

Начальник абордажной команды корсаров. Сражается с двумя ятаганами. Грозен, жесток, в момент открытия комнаты с ним казнит заложника.

Погибая: «Я забыл писание»



Песец

Канонир пиратов, в момент подъема отряда по лестнице руководит перетаскиванием пушек. Его бойцы вооружены однозарядными аркебузами с картечью.

Погибая: «Пингвин глупец»



Колдун Аль-Налани

Его опыты и накопленные здесь знания представляют для города существенную опасность. Это жестокий колдун, один из многих подобных, проводящих часто бесчеловечные эксперименты над своими жертвами ради обогащения городской знати.

В доме так же находятся слуги колдуна, в основном казнимых пиратами в процессе продвижения отряда. Среди пиратов могут быть юнга, кок, рабы.

Игра для мастера:

Идея и вызов сценария для мастера в том, чтобы показать по мере продвижения Черного дрозда сцены вызывающие вопросы о моральной стороне дела. Вопросы должны нарастать по мере движения.

Начните с тактической стороны дела: каждая дверь и лестница – вызов. За ними по паре пиратов, которые норовят пустить в ход свои мечи, скрежащие по доспехам отряда. Если игроки допускают тактические ошибки – не мешкайте и воспользуйтесь ими. Сначала давайте намек на ошибку (ты слышишь шорох в том направлении, которое никто не прикрыл), затем жесткое действие (из этого прохода тебя зацепили крюком и тащат во тьму). Так как герои закованы в серьезную броню – используйте тактические ловушки, роняйте их, пусть более ловкие и подвижные пираты изводят их, пытаются забраться верхом и найти кинжалом щель в доспехах.

Держите высокое напряжение и динамику боев.

Дайте встретить первым Ястреба и его бойцов, жестоких пиратов ближнего боя. Пусть они не гнушаются грязными приемами, прикрываются заложниками как живым щитом, оскорбляют Черный отряд. Они сами бросаются в бой с яростью и отвагой. Допустим, на первом этаже.

Вторым Черный дрозд встречается с Песцом, который занят перетаскиванием пушек, направляемых в сторону городских врат этого района, откуда вы прибыли. Песец должен оставлять ощущение загнанного в угол пирата, грызущегося на атаке и не желающего умирать.

Далее можно опять дать несколько тактических сцен, идеи тактики возьмите с листа Черного отряда.

Последним из пиратов герои видят самого Пингвина, на третьем этаже. Он будет пытаться заговорить героям зубы, взывая к социальной справедливости, пока шарит рукой в поисках нужной скрижали. Если герои дают слабину он открывает портал в Мир Демонов, где наготове стоят несколько младших демонов, проникающих в этот мир. Крупный демон находится снаружи и пытается расширить портал своими лапами. Его убийство поможет запечатать портал и остановить вторжение.

В подвале герои встречают владельца особняка, отбивающегося от пиратов или стоящего за энергетическим барьером. Он будет недоволен разгромом, который учинили в его доме. В подвале находятся пыточные и невооруженным взглядом видны следы экспериментов по скрещиванию демонов с людьми – пришитые разные части демонов к людям красноречиво расскажут суть эксперимента.

Колдун должен вести себя вызывающе, чтобы игроки ощущали конфликт и у героев было моральное право расправиться с ним, однако это принесет существенные проблемы от начальства и каждый должен хорошо это осознать.

Можно спросить у игроков, к каким последствиям это привело для его персонажа.

По какой системе это играть:

Подойдет Dungeon World, Fate, DnD однако потребуется некоторая конверсия, также необходимо будет взять статблоки подходящих противников из монстрятника. Для Фейт мастер сам должен настроить сложность проверок в соответствии со своим ощущением течения модуля.

