

# Сэр ДРЕЙК *и его летящие юнги*

Данный сценарий написан для настольно-ролевой игры **Lady Blackbird**

**Игра повествует о приключениях английских пиратов и шпионов елизаветинских времен в далекой Терра Инкогнита на самом краю земли. Их встречах с неописуемыми Древними чудовищами в борьбе за удивительный артефакт Хрусталь Ночи. И о том, как эта священная Миссия связана с миром Штормовой Лазури.**

**Вам предстоит выступить в роли одного из 4-х юнг. У каждого из них своя непростая история и серьезный внутренний конфликт. Месть, мутация в Глубоководное, одержимость предком колдуном и жажда признания в обществе, выберете, что вам близко и разберитесь наконец с этим взрывоопасным коктейлем.**

Документ распространяется по лицензии Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

*В сценарии используются классические правила Нот и Секретов Lady Blackbird. Дополнительная механика: введение понятия Общей Корзины кубов из которой может черпать кубики любой игровой персонаж и связанный с этой механикой Счетчик Надежды отражающий в игромеханике отчаяние, которое может охватить авантюристов, забравшихся в дебри, из которых не видно выхода.*

Ключевые слова: Древние, Надежда, Пираты, да и пингвины тоже не редкость. Но больше в качестве декораций.

АВТОР: СЕРГЕЙ ЛОБАНОВ

*Френсис Дрейк, будущий сэр Британии, отчаянный авантюрист, пират и головорез, волей ее королевского Величества Елизаветы I в 1577 был направлен в длительную каперскую экспедицию. Целью плавания стали испанские порты вдоль тихоокеанского побережья Южной Америки. За кулисами хроник и официальных бумаг негласным советником похода стал математик, придворный географ и по совместительству личный чародей королевы Джон Ди.*

*За два года до происходящих событий в Библиотеку Джона Ди попала старинная арабская рукопись. Продавший ее антиквар что-то говорил об архивах последнего эмира Гранады. Переводя одну из частей рукописи Ди узнал о существовании Хрустала Ночи, загадочного минерала способного в присутствии опытного оператора подобно зеркалу отражать события прошлого, настоящего и будущего. По мнению Ди, этот бесценный артефакт находится где-то на самой границе обитаемого мира, на побережье земель Южного Полюса, в далекой Терра Инкогнито.*

*Доктор Ди незамедлительно доложил о Хрустале Ночи государственному секретарю и главе шпионской сети Фрэнсису Уолсингему. Сэр Уолсингем скептически отнесся к просьбе Ди об отдельной экспедиции за артефактом. Но понимая, что информация о Хрустале, а возможно и сам артефакт такой силы может попасть в руки испанцев, предложил направить с Миссией самых талантливых студентов Библиотеки на кораблях флотилии Френсиса Дрейка. Студенты доктора Ди выйдут в море под прикрытием обучения юнг-джентльменов лоцманскому ремеслу, поплывут на разных кораблях и не будут пересекаться друг с другом.*

*Чтобы проложить маршрут Миссии доктор Ди создал магический механизм «Живой Компас». Компас работает при возложении рук 4-х избранных на каждое географическое направление Компаса. Трех юнг пригласил сам доктор Ди, а четвертого юнгу рекомендовал сам сэр Уолсингем из числа своих агентов.*

**СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ (ЛОКАЦИЯ\_00)** капитанская каюта Френсиса Дрейка. Здесь все 4 юных джентльмена впервые будут посвящены коммодором Дрейком в тайну своей Миссии. Все участники собраны для знакомства и запуска «Живого Компаса». Затем юнги-лоцманы, советуясь с ощущениями от колебаний Компаса прокладывают курс в Терра Инкогнито (ТИ).

**Препятствие:** доплыть до берегов, описанных в видениях доктора Ди – **уровень сложности (#)** равен #4. Найти лучшее место для бухты #6.

**Развитие ситуации в случае провала:** Десантная парусная шлюпка получит повреждение корпуса от айсбергов или повредит паруса.

Внимание! С момента прикосновения юнг к «Живому Компасу» начинает работать механика общей «Корзины Кубов»/ «Циферблата Надежды». Благодаря действию «Компаса» разум юнг сплетается в нечто целое, один организм, который способен поощрять и наказывать. Общий принцип механики: вероятность утратить последние капли Надежды приближает стрелку к Полночи. Одновременно с утратой надежды растет количество кубиков в «Общей Корзине» доступных для персонажей. На начало игры у каждого персонажа по 4 кубика личного запаса, и по 3 общих кубов в корзине. Общее стартовое количество кубов в корзине равно 12. По-прежнему действует максимальное ограничение не более 10 кубов при броске на каждый персонаж.

**Вопросы для игроков:** *Как ты себя почувствовал во время касания «Живого Компаса»? Как ты ощутил переплетение разумов юнг во время настройки на Хрусталь*

Цитата

*«Джентльмены, отправляю вас на невыслимую авантюру, совершенно безнадежное дело во благо Отечества и во славу Ее королевского Величества! Даю вам трое суток чтобы доставить на борт «Золотой Лани» таинственное Нечто, прямо из объятий Терра Инкогнито»*

**ЛОКАЦИЯ ВЫСАДКИ. ЗАЛИВ (ЛОКАЦИЯ\_01):** Десантная шлюпка вмещает 12 человек, Миссию юнг сопровождает 6 матросов-добровольцев под предводительством мичмана Джона Сильвера и корабельного священника Джеймса Картера. Это спутники Миссии Никто из спутников не осведомлен о подлинных целях и задачах Миссии.

**Вопросы для игроков:** Что сказал сэр Дрейк сопровождающим матросам (или возможно только их командирам) по поводу высадки отряда, что это за земля, что они ищут? Что он сказал о юнгах? Какие слухи ходят среди самих матросов куда и для чего они идут? Вам нужно сохранить шлюпку чтобы вернуться на корабль. Ваши действия в этой связи?

**ЛОКАЦИЯ: КОРАБЕЛЬНЫЕ РЕБРА. (ЛОКАЦИЯ\_02)** Еще подплывая к берегу можно заметить возвышение напоминающее холм. После высадки становится понятно, это обломки корабля. По обрывкам вымпелов можно опознать португальский галеон. Есть ощущение, что, какая-то нечеловеческая сила буквально разорвала корабль на две части. Видны остатки названия «Сан-Киприано», на носовой части корабля.

**Препятствие:** #3 Понять, что судно новое и это его первое плавание. А где же старый и уже известный «Сан-Киприано»? Вспомнить принадлежность судна «Сан-Киприано» #3 Это испанский университет Саламанки. #5 Вспомнить слухи о вызываниях демонов в катакомбах под церковью Св.Киприана в Саламанке Первый неигровой персонаж, который приблизится к корпусу корабля станет жертвой атаки со стороны врага. Матрос будет схвачен за загривок когтистой лапой. Лапа попытается втянуть матроса внутрь остова судна.

**Препятствие сражения:** Попытаться увидеть, что его тащит кроме лапы. При удаче можно будет увидеть кожистое крыло #2 Бороться с чудовищем и попытаться за ноги удержать матроса на месте #4 Попытаться ранить чудовище #5 Вырвать матроса из лап чудовища и затем #6 Попытаться успокоить и опросит матроса что он увидел внутри #4

**Препятствия расследования:** Проникнув в «Сан-Киприано» можно обнаружить #3 ключ от каюты в корме с биркой «Профессоре», #5 протоколы допроса ясновидящей Аделаиды с рисунком огромного входа в пещеру, и летающего существа. #4 Закрытый на ключ сундучок. #6 обнаружить в замке иголку-ловушку уже лишённую яда. В сундучке нет ничего кроме куска белого «заговоренного» мела.

**Развитие ситуации:** Если не спасти матроса, то он с сильным шумом исчезнет в корпусе. Позже в глубине корабельного остова можно будет обнаружить трещину в скальной породе. Спуск с помощью веревок и путь через трещину приведет через 10-15 минут на другую сторону скальной гряды к похожей расщелине. Матрос исчез.

**Вопросы для игроков:** Насколько подробно вы осматриваете остов корабля? Пробует ли Родри повлиять на командование? Как реагируют матросы на происшествие есть ли добровольцы остаться в базовом береговом лагере? Что вы говорите своим спутникам? В итоге сколько людей осталось, сколько пошло дальше?

### **ЛОКАЦИЯ: РАСЩЕЛИНА С ИСТОЧНИКОМ (ЛОКАЦИЯ\_03)**

Двигаясь вслед за Живым Компасом, экспедиция находит расщелину между скал с источником питьевой воды и там же следы костровища. Рядом с очагом кости и остатки зажаренных пингвинов. Вместо дров в костровище полувыгоревший каменный уголь

**Препятствия расследования:** Сложность #2 Осмотреть и выяснить как давно здесь отобедали — 2-3 дня назад #4 Определить по следам куда направились мясоеды. Их дорога заметно отклоняется от маршрута Миссии. Попытка преследовать мясоедов приведет к локации А1

### **ЛОКАЦИЯ: ЖИЛАЯ ПЕЩЕРА (ЛОКАЦИЯ\_А1) Час отклонения от маршрута**

На полу пара высоких нар, сколоченных из досок с галеона, на нарах мох и трава. Какие-то лохмотья. Между нарами натянуты веревки на которых сушится рыба. Вся посуда наполнена топленным жиром с фитилями из сухой травы. Это источники света и тепла. Снаружи из камней сложена небольшая печь на ней котел с топленным снегом.

**Вопросы для игроков:** Оставьте ли вы в пещере или рядом с ней засаду, чтобы допросить мясоедов? Сколько человек вернется на маршрут?

**Препятствие** Сложность #3 Обезвредить ловушки, капканы и ловчие ямы вокруг пещеры #4 Убедить командиров спутников последовать советам юнг

**Справочная информация для ведущего:** Экипаж галеона «Сан-Киприано» ориентировочно 100 человек Всего выживших после крушения «Сан-Киприано» 76 человек из которых от голода, холода, болезней и междоусобицы погибло половина 38 чел., остальные расколоты на неравные фракции. «Фракция грубиянов - матросов» убежище которой нашла Миссия это 19 чел, «Фракция людоедов ландскнехтов – из морской пехоты» - 11 чел, фракция выживших офицеров – 6 чел и 1 таинственный персонаж. Огнестрельного оружия практически не осталось. Основное это палаши, абордажные сабли, несколько арбалетов, укороченные для удобства алебарды.

**Развитие событий:** Любая засада в пещере без игровых персонажей неизбежно погибнет. Будет вырезана изучившими местность аборигенами, далее по следам и запаху и уже с огнестрельным оружием португальские моряки либо ударят в спину Миссии, либо захватят десантный шлюп уничтожив охрану прибрежного лагеря.

#### **ЛОКАЦИЯ: ЛЕС КАМЕННОГО УГЛЯ (ЛОКАЦИЯ\_04)**

При возвращении на маршрут Миссия находит плато покрытое необычным лесом. Древесина ствола и ветвей заместила углем антрацитом. На горизонте можно увидеть облако темного дыма. Одичавшие бородатые ландскнехты числом 5-6 чел жгут окаменевшее дерево. Антрацит горит очень долго и дает сильный жар. При наблюдении видно, что они в состоянии наркотического опьянения и давно потеряли человеческий облик.

**Вопросы для игроков:** Нанести удар первыми, или положится на скорость и пройти мимо, оставив в тылу? Уничтожить или допросить негодяев?

**Препятствия:** Вступить в переговоры сложность #4, договорится о чем-либо (кроме животных инстинктов) #7. Употребляемые морской пехотой грибы не только опьяняют, но и обезболивают. Бой с превосходством сложность #2 Атака арбалетом или огнестрелом #3 Рукопашный бой один на один сложность #4

#### **ЛОКАЦИЯ: ТЕПЛОЕ ОЗЕРО (ЛОКАЦИЯ\_05)**

Теплое (+20) пресное озеро размером примерно 5 гектар. От озера поднимается пар, микроклимат до +15, берег покрыт газоном из мха и трав на 50м. вглубь. Вода, чистая питьевая. Здесь можно сделать привал перекусить сухомятку или подогреть на антраците если взяли его с собой. Перевязать раны. Может быть даже искупаться.

**Препятствия:** Найти при обходе гигантские кости, огромный череп (Криолофозавр или дракон? Решать вам) со странным поперечным гребнем. сложность #2. Заметить, от гребня идет еле заметное свечение #4 Если вы оставили ландскнехтов-людоедов в тылу они могут напасть при стоянке дольше 1 часа. Заметить авангард людоедов за 300 метров #4 тревога за 150 метров #3

#### **ЛОКАЦИЯ: ОЗЕРО, ПОКРЫТОЕ ЛЬДОМ (ЛОКАЦИЯ\_06)**

Маршрут пересекает озеро покрытое ледяной коркой от 7-15 см с проталинами. Протяженность обхода в обе стороны, плюс 2-3 часа к маршруту. По прямой 15 мин. ползком-гуськом. Обход ведет к локации «Материковый Ледник\_ЛОКАЦИЯ Б1». переход озера по льду приведет к локации «Мощеная дорога\_ЛОКАЦИЯ\_07»

**Препятствия:** Пересечь озеро по льду. Скорость медленным шагом или ползком 1 м/с. Сложность #4 для первого идущего, спасение каждого провалившегося#5 и пройти без происшествий #6. Если встречи с людоедами еще не было, то они идут по пятам, и на берегу самое время

### **ЛОКАЦИЯ: МАТЕРИКОВЫЙ ЛЕДНИК (ЛОКАЦИЯ\_Б1)**

Обход озера приводит ледниковому щиту высотой в 9-этажный дом. Со щита в озеро стекают многочисленные ручьи. Вода смешана со снегом и льдом. Зона слякоти на высоту полсапога.

**Препятствия:** Не замочить сапоги. Сложность #3 Спасти от натирания ног и простуды Сложность #4

### **ЛОКАЦИЯ: МОНОЛИТ (ЛОКАЦИЯ\_Б2)**

Возвращение на маршрут идет по узкому не более 50 метров коридору между берегом и сначала ледником, а потом основанием горного массива. Дорога упирается в 15 метровый Белый Монолит, покрытый бесчисленными письменами и рисунками. При приближении к нему «Тима», капеллана Картера или «Стива» (если в нем на момент испытания побеждает душа Фризи) структура дрожит и издает долгий низкий гул, среднее между ревом и скрежетом. При удалении стихает. На остальных ноль внимания.

**Препятствия:** Любому из троих отдельно упомянутых нужно спастись от разряда молнии. Для Картера бросок 10 кубов. Сложность #3. Полный провал состояние «При смерти». 1 успех из 3-х «Оглушен», 2 успеха «Ранен» электрический ожог.

### **ЛОКАЦИЯ: МОЩЁНАЯ ДОРОГА (ЛОКАЦИЯ\_07)**

От берега уходя в воду идет сияющая на солнце дорога, мощенная полигональной кладкой, при ближайшем рассмотрении оказывается, что металлические плиты и есть золотой сплав. Дорога идет по сужающемуся каньону к виднеющимся вдали (около 1 км) обломкам второй половины корабля «Сан-Киприано». Маршрут идет строго по дороге.

**Вопросы для игроков:** Что происходит с матросами при виде такой массы золота? Как вы пытаетесь их вразумить? Что с приказами их командиров?

**Препятствия:** Поднять даже одну плиту невозможно, счет веса идет в тоннах, но отковырять при усилении и затупляя оружие можно. Сложность #3. Вывести каждого спутника по отдельности из состояния «Одержимость» или «Транс» Сложность #4

## **ЛОКАЦИЯ: СНОВА «САН-КИПРИАНО» (ЛОКАЦИЯ\_08)**

А) Если у вас вначале пути в обломках носа корабля исчезал моряк. То вот его труп. Волосы седые. Обглоданный до костей и обескровленный. На трупе кишат бурые бескрылые комары. Если вы все-таки спасли беднягу, то забудьте предыдущие слова.

Б) Обломки второй половины корабля лежат прямо перед входом в гигантскую пещеру. Эта половина, точнее треть сохранилась заметно лучше, чем прибрежная. Она пригодна для жилья. Виден сложенный из камней уличный очаг и мешки с антрацитом. Видны кости птиц и странные скелеты 2-х метровых пингвинов.

**Вопросы для игроков:** Маршрут идет вглубь пещеры. Будет ли сделан осмотр корабля? Быстрый (30 минут) или тщательный (1 час).

**Препятствия:** Обнаружить арбалетные растяжки, сложность #3 Открыть каюты грубо взломом сложность #3. Открыть отмычкой сложность #4. Найти бумаги Университета Саламанки к королю Португалии. Поиски Эльдorado и «Камня-Исполняющего-Желания». #2 Найти ритуал вызова Дитя Древнего Спрутоголового переносящего морские корабли по воздуху. #3

## **ЛОКАЦИЯ: ОКРАИНА ПОДЗЕМНОГО ГОРОДА СТАРЦЕВ (ЛОКАЦИЯ\_09)**

Долгий часовой спуск под землю приводит Миссию на окраину циклопического города с необычной геометрией зданий. Факелы становятся лишними. Источники света находятся где-то в городе. Маршрут спуска как винтовая лестница полукругом обходит центральную площадь города. Сверху видно, как из круглого колодца в центре площади появляется червеобразное облако концентрированной черноты, раз 5-10 секунд оно на мгновение переливается всеми оттенками радуги, оно охотится, уходит с площади вглубь города, и передвигается от здания к зданию, от одного конусообразного шпиля к другому. В городе видны фигуры разбегающихся пингвинов-альбиносов размером крупнее человека. Если облако окутывает пингвина, то от жертвы остается только лужа черной слизи.

**Препятствия:** Двигаться незаметно, сложность #2 Оpoznать Шоггота из древних рукописей #3. Вспомнить легенды об этом существе #4.

## **ЛОКАЦИЯ: В КОЛОДЕЦ! (ЛОКАЦИЯ\_10)**

Компас указывает на колодец, стрелка вертится на месте, вы прибыли в конечный пункт маршрута. Предстоит путь вниз. Колодец круглый, снизу бьет необычно яркий свет. Похожий на дневной, но какой-то совсем другой. Спуск не быстрый, винтовая лестницы с необычными ступенями, предназначенными скорее для сползания, чем спуска двумя ногами. С грузом за спиной спуск займет не менее 30 минут. Не доходя метров 5 до конца колодца, лестница обрывается. Внизу прямо под обрывом примерно в 15 метрах ниже блестящая металлическая крыша непонятного объекта.

**Вопросы для игроков:** Спускаетесь ли вы в колодец всей командой, посылаете вперед только спутников, или наоборот только юнги идут вниз? Если кто-то остается, какие вещи вы оставляете с ними? Оставляете ли вы кого ни будь на лестнице чтобы облегчить потом подъем?

**Препятствия:** Спуск по нечеловеческому колодцу, сложность #2 бросок для каждого персонажа, NPC командиры спускаются без броска, NPC матросам по 2 кубика на человека, нужен хотя бы один успех. Спасти сорвавшегося сложность #4

## **ЛОКАЦИЯ: ПОЛАЯ ЗЕМЛЯ? ШТОРМОВАЯ ЛАЗУРЬ! (ЛОКАЦИЯ\_11)**

После спуска по канату или другим более экзотическим способом на крышу объекта под колодцем вы видите фантастическое зрелище. Вы находитесь на небольшом выступе длиной метров 100. Далее обрыв и сколько хватает глаз простирается пространство небесно-голубого цвета из в центре которого находится похожий на солнце источник света. Спускаясь с крыши объекта на каменный выступ по удобной лестнице, явно сделанной людьми вы осматриваете объект — это похоже на гигантскую раздутую рыбу, обшивка из неизвестного клепанного металла, крылья или плавники. Прямо перед вами следы давно минувшего конфликта частично мумифицированные трупы юноши и старика в красивых мантиях. В руках старика старинный меч темного металла, метеоритное железо? У юноши необычный мушкет. Их противник настоящее чудовище — бочкообразное тело с отростками и увенчано головой в форме морской медузы. Чуть в стороне черный деревянный короб-куб испещрённый непонятными значками. В нем абсолютно черный шар из хрусталя диаметром 30 см и весом около 1 кг.

**Препятствия:** Оpoznать Старца из древних легенд сложность #2. Понять, что объект это летающий корабль #3. Найти ключ #3 Открыть отмычкой #4, грубо взломать герметичную дверь #5. Открыть замок короба-куба и найти черную Хрустальную Сферу #3 Найти Крысо-существо (Зуга) #2 Оpoznать Зуга #3 Заговорить с Зуга через объединение Разумов #4. Услышать голос Сетарры древнего демона из Хрустальной Сферы #2

Сразу после контакта с Сетаррой начинает работать механика Поединка разумов, отдельно описанная в Приложении 1 (Таблицы к игре). Возвращение Миссии обратно описывается не через дерево локаций, а через последовательность возможных эпизодов.

### **ЭПИЗОД: СТОЛКНОВЕНИЕ С ШОГГОТОМ (ЭПИЗОД\_1)**

Шоггот это очень сильная и умная тварь, остановить силой его практически невозможно. Пытаться можно, но гибель неизбежна. Глубоководного шоггот не тронет у них заключен Договор Крови. Поэтому Тим может договориться в обмен на какой-то из найденных артефактов. Шоггота можно отвлечь сложность #3, можно вступить в сговор с Сетаррой призвать Небесного Кальмара (Дитя Древнего Спрутоголового). Если вы не подавили Сетарру в поединке Разумов, то необходимо будет заплатить ей за работу. #выше на 1 ступень чем договорились. Можно использовать ритуал призыва из Саламанки если вы его нашли. Стив или пастор Картер могут его прочесть #4

Пока призванный Небесный Кальмар сражается с Шогготом у Миссии есть шанс улизнуть с грузом.

### **ЭПИЗОД: СТОЙ КТО ИДЕТ! (ЭПИЗОД\_2)**

На выходе из пещеры Миссии предстоят жесткие переговоры с донной Аделаидой и фракцией офицеров. Благоприятным исходом является почетный плен и с дальнейшим выкупом для офицеров сложность переговоров, со сдачей оружия #5 Меньшее зло для офицерской чести, это передача парусного шлюпа в обмен лоцманские карты, без сдачи оружия #4

Отложить переговоры до встречи с Дрейком #3 Колдовской поединок Фризи и Аделаиды, с риском доминирования Фризи не только над ведьмой, но и над Стивом. #3 Обменять ключ и координаты небесного корабля на право прохода. #3 Если вы выберете последний вариант, то обнаружите что пастор Картер, если он еще жив в суматохе попытается исчезнуть вместе с ключом

Спасти от выстрела из пистолета #3 поединок с любым офицером #3 с одним из двух фаворитов ведьмы #4. Навыки ведьмы соответствуют всем НЕ выученным навыкам Фризи. Одинаковых навыков у них нет. Ей подчиняется летающее чудовище Бьякхи

## **ЭПИЗОД: ГДЕ ЛОДКА? (ЭПИЗОД\_3)**

Печальная новость. Лодка захвачена фракцией матросов из 19 чел. Корабль слишком мал чтобы вместить всех, но это никого не смущает. Они готовятся к отплытию, спутники, охранявшие лагерь мертвы (если вы их ранее оставляли) На выручку вам спешит сам сэр Дрэйк на втором парусном шлюпе с 8 матросами и 2 офицерами, и 1 боцманом. И пусть в этих переговорах словом или шпагой вам поможет Господь!

Убедить офицеров остаться нейтральными #4 Убедить матросов сдаться и разоружиться, с обещанием высадить в обитаемой земле #5 Поединок с матросом в ближнем бою #2 ранить выстрелом #3

Отдельно препятствия для Роди: Ранить Дрейка в поединке на шпагах #5 ранить выстрелом #4 ранить в спину #3.

## **РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОВТОРНОЙ ИГРЕ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО**

Если вы проводите игру повторно для одной и той же Компании представьте повторяющееся события как временную петлю, созданную волей разума одного из Древних. В пределах временной петли, каждый юнга Компании получает **Секрет Дежавю**.

**Секрет Дежавю:** Ты смутно понимаешь, что находишься во временной петле, и, хотя в целом сценарий событий повторяется, но ты уже можешь кое-то изменить. Один раз после передышки ты можешь перебросить все кубики, на которых выпал провал.