ТЮРЬМА ЕЁ ЧЕРВЕЙШЕСТВА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ИГРЫ «БАСТИОН. ЗЕМЛИ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА»

Автор: Крис МакДауэлл, 2020 год
www.bastionland.com

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Перевод на русский язык: Анна Тонконоженко
Редактура: Ирина Башкатова
Корректура: Александра Асланова
Вёрстка: Ransvind
Арт-директор: Ransvind
Главный редактор: Ирина Башкатова
Тот самый директор: Глеб Мордовцев
Благодарности: Рыжий Библиотекарь благодарит за поддержку Анатоля Сорокина, Артёма Юнышева и LaroS

© Крис Макдауэлл, 2020
Издано Bastionland Press.
© Перевод издательства «Рыжий Библиотекарь», 2025

Рыжий Библиотекарь
издательство настольных ролевых игр

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Это приключение написано так, чтобы его можно было провести, потратив минимум времени на подготовку.

В каждом месте, куда приходит группа, есть свои особенности, перечисленные в списках. То, что видно сразу, описано в пунктах. В подпунктах — детали, которые можно обнаружить только после взаимодействия с окружением. Например:

Тренировочный зал

- Видавший виды письменный стол:
  - столешница пострадала от огня;
  - рядом валяются ящики, вырванные и разбитые:
    - в обломках — обрывки бумаги, на них написано имя «Рэттерли».
- Разбитое зеркало на стене:
  - некоторые удары были настолько сильными, что повредили стену за ним.

Элементы окружения описаны широкими мазками, поэтому дорисовывайте подробности с помощью импровизации.

Не переживайте, если у вас нет ответов на все вопросы. Ваши идеи — новый канон.

В моменты сомнений вспомните о том, как быть хорошим **проводником**:

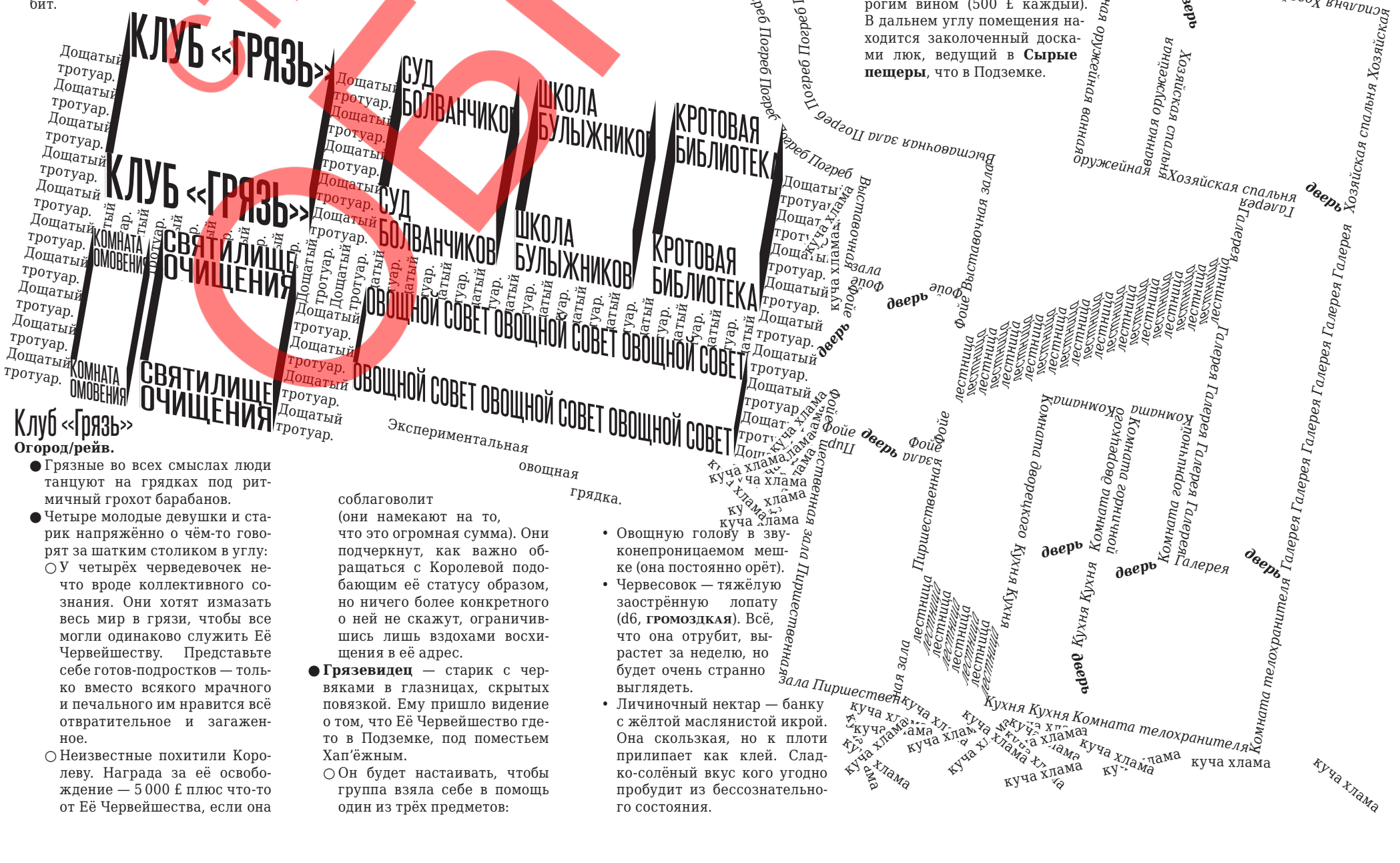
- Будьте **честны**. Выдавайте достаточно информации, чтобы игроки могли принимать интересные решения. Не бойтесь рассказать слишком много: тайн и без того предостаточно.
- Будьте **справедливы**. Предупреждайте игроков о последствиях их действий и держите своё слово до конца. Помните, что у героев должна быть возможность и преуспеть, и проиграть.
- Будьте **уверены**. Подходите к любому элементу приключения смело! Описывайте места так, будто вы сами там побывали, наполняйте их деталями, не стесняйтесь использовать разные интонации для разных персонажей.

Как обычно, герои начинают с долгом в 10 000 £. Однако в этот раз им дали стопроцентную наводку на работёнку, которая позволит выплатить почти всю сумму за один раз!

Следуя этой подсказке, группа оказывается в **Двомсгардене**, где у них назначена встреча со связными — группой **черведевочек** в клубе «Грязь».

ДВОМСГАРДЕН

- Илистый грунт устлан дощатым тротуаром, соединяющим грязные здания.
- Пахнет гнилой капустой.
- Со стороны клуба «Грязь» слышен приглушённый бит.



Клуб «Грязь»

Огород/рейв.

- Грязные во всех смыслах люди танцуют на грядках под ритмичный грохот барабанов.
- Четыре молодые девушки и старик напряжённо о чём-то говорят за шатким столиком в углу:
  - У четырёх черведевочек нечто вроде коллективного сознания. Они хотят измазать весь мир в грязи, чтобы все могли одинаково служить Её Червейшеству. Представьте себе готов-подростков — только вместо всякого мрачного и печального им нравится всё отвратительное и загаженное.
  - Неизвестные похитили Королеву. Награда за её освобождение — 5 000 £ плюс что-то от Её Червейшества, если она соблаговолит (они намекают на то, что это огромная сумма). Они подчеркнут, как важно обращаться с Королевой подобающим её статусу образом, но ничего более конкретного о ней не скажут, ограничившись лишь вздохами восхищения в её адрес.
- **Грязевидец** — старик с червяками в глазницах, скрытых повязкой. Ему пришло видение о том, что Её Червейшество где-то в Подземке, под поместьем Хап'ёжным.
  - Он будет настаивать, чтобы группа взяла себе в помощь один из трёх предметов:
    - Овощную голову в звуконепроницаемом мешке (она постоянно орёт).
    - Червесовок — тяжёлую заострённую лопату (d6, **громоздкая**). Всё, что она отрубит, вырастет за неделю, но будет очень странно выглядеть.
    - Личиночный нектар — банку с жёлтой маслянистой икрой. Она скользкая, но к плоти прилипает как клей. Сладко-солёный вкус кого угодно пробудит из бессознательного состояния.

ПОМЕСТЬЕ ХАП'ЁЖНОЕ

Маэстро свитков: прожорливый болванчик-ёж, судья (**оз** 5, пистолет из слоновой кости d8).

- Ненавидит настоящих животных, особенно беспозвоночных.
- Постоянно трескает слизняков из мешочка по одному: каждого сначала солит, потом нюхает, затем жуёт, а в конце выплёвывает.
- Радушный хозяин — правда, чуть что грозится затащить всех в Суд Болванчиков, после чего сводит всё к шутке.
- Разрешит пройти в свой погреб, но только если персонажи поклянутся ему принести что-нибудь ценное из найденного внизу.

В Поместье есть и свои сокровища:

- Три портрета Маэстро, одержавшего победу над животными (каждый стоимостью 1 000 £).
- Парадная одежда Маэстро (шесть нарядов по 1 000 £).
- В погребе дюжина ящиков с дорогим вином (500 £ каждый). В дальнем углу помещения находится заколоченный досками люк, ведущий в **Сырые пещеры**, что в Подземке.

Слуги ошиваются рядом. В их числе:

Сал, болванчик-тритон, дворецкий (**оз** 3, **ловкость** 18). Ненавидит Маэстро и то, как он отвратительно относится к настоящим животным. Ведёт себя как лицемерный сомелье.

Круста, болванчик-креветка, горничная (**оз** 2). Вечно толкает тяжёлый прототипный пылесос, просто хочет, чтобы Сал был счастлив. Ведёт себя как не в меру услужливая официантка.

Масти, болванчик-барсук, телохранитель (**оз** 6 , **сила** 15, **взрывной** заводной дробовик d8). Он пахнет отвратительно, неистово предан Маэстро, ведёт себя как чересчур опекающий брат.

Когда хозяин поместья спустится в погреб, он некоторое время будет лихорадочно принюхиваться, а потом успокоится. Теперь, когда ему известен запах Её Червейшества, Маэстро начнёт тайно планировать собственную вылазку, чтобы добраться до Королевы первым и съесть её.

СТАНЦИЯ РОТЕВ
ОБРАЗЕЦ