SAVAGE WORLDS

ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА



ГЛАЗ КИЛКВАТО

ОБРАЗЕЦ
Станислав Сергеев

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

16+

Автор и разработчик: Шейн Лейси Хенсли
Редакторы: Джордан Пикок, Пётр Корис, Клинт Блэк
Внутреннее оформление: Карл Кислер
Дизайн макета и вёрстка: Шейн Лейси Хенсли
Художник обложки: Шейенн Райт
Иллюстраторы: Шейенн Райт, Джордан Пикок

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Перевод с английского: Александра Горохова
Редактор: Ира Wyldfey Кирик
Корректор: Александра Асланова
Вёрстка и адаптация макета: Анастасия «Смородина» Мельникова
Предпечатная подготовка: Ransvind
Менеджер русского издания: Дмитрий «Арбакс» Федорищев
Арт-директор: Ransvind
Главный редактор: Ирина Башкатова
Маркетинг и развитие продукта: Артемий Волопянский
«Рыжий Библиотекарь» благодарит за поддержку Анатолия Сорокина и Артёма Юнышева

Название Savage Worlds, логотип Pinnacle и прочие логотипы в этой книге, иллюстрации, уникальные персонажи, существа и места — объекты авторского права, принадлежащие © Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group, 2019. Перевод © издательства «Рыжий Библиотекарь», 2024.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Оригинальная версия кампании *«Глаз Килкваго»* была написана в 2003 году, вскоре после выхода в свет *Savage Worlds*. Честно говоря, перечитывать её даже в новой редакции, выпущенной несколькими годами позже, — тот ещё удар по самооценке. Моё невежество во всём, что касается Бразилии и Амазонки, просто очевидно, а уж та нелепая сцена драки на мосту... К счастью, теперь я намного больше знаю об этом регионе, да и друзья из Бразилии кое-что подсказали, а потому на сей раз должно получиться неплохо.

Но даже несмотря на изначальные недостатки, *«Глаз Килкваго»* всегда пользовался популярностью. Возможно, причиной тому была обманчивая сложность кампании: во время грандиозной погони речные бандиты прячутся в укрытиях и стреляют из пулемёта Ма́ксима, а спецотряды вооружены пистолетами-пулемётами и виртуозно обращаются с ними (благодаря черте рок-н-ролл!). Когда начинается драка на мосту, героям приходится вступить в схватку с целой шайкой плохих парней, да и шаман может доставить немало хлопот, применив силу *стена*. Но главная угроза — аватар Килкваго, ведь стойкость у него просто огромная. Если ваша команда будет работать сообща, механики вроде помощи и уловок помогут с ним справиться, но даже так это сражение будет тяжёлым. Те, кто не раз играл в *Savage Worlds*, уже знают, как применять разнообразные правила, которые предлагает игра, с максимальной выгодой. В 2003 году такой возможности не было.

Так что с возвращением в джунгли Бразилии, ветераны! Надеюсь, новая редакция придётся вам по вкусу. Что же касается тех, кто видит это приключение впервые, — я надеюсь, вы тоже получите от него удовольствие!

Шейн Хенсли,
Аризона, 2019

ГЛАЗ КИЛКВАТО

СТАНИСЛАВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ВОДЯНЫЕ КРЫСЫ

История начинается в Метрополитен-музее Нью-Йорка. На дворе июль 1939-го. Бак и Вирджиния (или другие придуманные вами персонажи) получают задание: им нужно отправиться в экспедицию по Южной Америке на поиски легендарного «Глаза Килквато». Они посылают телеграмму своему другу доктору Голду в Англию, приглашая его присоединиться. Никто в музее не хочет оставлять Кейтора без присмотра — так что, похоже, он тоже в деле. Об экспедиции также узнаёт журналист Дэнни Дэйр, уже предвкушая уйму материала для новой сенсации.

Чтобы побольше разузнать о цели грядущего путешествия, Дэнни должен пройти проверку ПОИСКА ИНФОРМАЦИИ. «Глаз» — это огромный жёлтый самоцвет, возможно, гранат. Он был найден возле гигантской статуи крокодила в руинах первобытной цивилизации где-то в Бразилии. «Глаз» упоминается в записях испанских миссионеров конца XIX века. Там сообщается лишь, что искомые руины находятся где-то в верхнем течении реки Пурус.

Если проверка ПОИСКА ИНФОРМАЦИИ проходит с ПОДЪЁМОМ, персонажам удаётся найти в архивах те самые записи. Они на испанском, и почерк там очень неразборчивый — прочитать получается лишь несколько слов: «...Кто обладает „Глазом“... повелевать... всеми рептилиями» (оригинальный текст следующий: «Индейцы полагают, что тот, кто обладает „Глазом“, может свободно повелевать всеми рептилиями»).

Доктор Томас Уэтмор, куратор музея, сообщает, что сумел организовать для участников экспедиции перелёт до бразильского города Белема, где их встретит речной пароход *«Амазония»* и отвезёт вверх по течению Пуруса до деревеньки Пинобе. Среди местных жителей ходят легенды о грозном божестве-крокодиле, и велика вероятность, что руины обнаружатся где-то поблизости.

Бюджет экспедиции составляет 10 000 долларов США. На эти деньги персонажи смогут купить всё необходимое для путешествия.

БЕЛЕМ

По пути из Нью-Йорка приходится сделать несколько пересадок: сначала в Далласе, штат Техас, потом в Мексике. Полёт

ПРАВИЛА ИГРОВЫХ МИРОВ

В кампании «*Глаз Килквато*» используются следующие **правила игровых миров** (подробнее о них можно прочитать в основной книге правил *Savage Worlds*).

- **Герои не умирают.** Участники экспедиции могут потерпеть абсолютную неудачу, но в любом случае вскоре вернутся в строй полным составом.
- **Решимость.** Игроки получают жетоны **решимости** за свои триумфы и трагедии! Если с кем-то из участников экспедиции случается серьёзное происшествие (например, он попадает в плен или получает тяжёлую рану), каждый оставшийся путешественник получает жетон **решимости**, ведь они — одна команда!
- **Слепая удача.** Авантюристы-путешественники славятся невероятными приключениями. В случае **критического провала** персонаж может использовать одну **фишку** для переброса. При успехе ему каким-то непостижимым образом удаётся обернуть ситуацию в свою пользу.
- **Фанатики.** Приспешники злодея могут принять на себя удар, который предназначался их повелителю.
- **Внезапный шанс.** Если проверка уловки проходит с подъёмом, игрок может сделать бросок по таблице **внезапных шансов**. Эти правила нужны, чтобы сражения стали такими же увлекательными и непредсказуемыми, как в приключенческих романах!
- **Эпическое приключение.** Любой игрок из команды может потратить **фишку**, чтобы его персонаж получил возможность один раз использовать какую-либо **боевую черту** (если соответствует её **требованиям**).

получается утомительным, но проходит без происшествий — и ясным утром, около десяти часов, в среду наши путешественники приземляются в Бразилии.

В Белеме нет аэропорта — пилоту приходится сажать самолёт на небольшой посадочной полосе к югу от города. С воздуха Белем выглядит городком средних размеров. Он постепенно приходит в упадок: добрые времена закончились вместе с каучуковой лихорадкой, случившейся в начале XX века.

К северу от города простирается полноводная Амазонка. Подобно огромной змее, она тянется на северо-запад и там теряется во влажных тропических джунглях.

После приземления пилот направляется в местную столовую, чтобы перекусить. Команде же предстоит отправиться к докам, чтобы отыскать своё судно, однако при желании они могут задержаться в городе и пополнить запасы у местных торговцев (любые непродовольственные товары обойдутся здесь в два раза дороже).



Белем — относительно молодой город, построенный в конце XIX века, во времена каучуковой лихорадки

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ