ELECTRIC

BastionlanD



Станция ролевая

ОБРАЗЕЦ

Двенадцать неудавшихся карьер Чудества

Крис Макдауэлл



СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

Двенадцать неудавшихся карьер Чудества

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Титры

Написание и вёрстка
Крис Макдауэлл

Иллюстрации
Общественное достояние

Локализация

Перевод на русский язык
Анна Тонконоженко

Редактура
Ирина Башкатова

Корректура
Александра Асланова

Вёрстка и адаптация дизайн-макета
Анастасия «Смородина» Мельникова

Арт-директор
Ransvind

Главный редактор
Ирина Башкатова

Тот самый директор
Глеб Мордовцев

Благодарности
Рыжий Библиотекарь благодарит за поддержку Анатоля Сорокина, Артёма Юнышева и LaroS.

© 2020 Крис Макдауэлл
Издано Bastionland Press

© 2025 Перевод издательства «Рыжий Библиотекарь»

Это книга для настольной ролевой игры. Всё её содержимое — художественный вымысел, выдумка авторов, не претендующая на достоверность и предназначенная исключительно для развлечения. Данная книга не является пропагандой насилия, деструктивного поведения, эзотерических и оккультных практик, наркотиков, курения, алкоголизма и прочих запрещённых законодательством вещей.

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена, распространена или передана в любой форме или любыми средствами, включая фотокопирование, запись или другие электронные или механические методы, без предварительного письменного разрешения издательства, за исключением кратких цитирований в критических обзорах и некоторых других некоммерческих вариантов использования, разрешённых законом об авторских правах. Для запросов разрешения напишите издателю по адресу: 21 Kinburn Road, Манчестер, Соединённое Королевство.

BASTIONLAND.COM 16+ RED-LIBRARIAN.RU

Дух Чудества

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

От наличия фундаментальной веры или единой культуры Бастион далёк настолько, насколько можно себе вообразить. Никто не в состоянии сойтись во мнениях по какому бы то ни было вопросу. При этом каждый убеждён, что здорово, когда всех что-то объединяет.

Ожидаемо, что эти две крайности, время от времени сталкиваясь друг с другом, конфликтуют.

В незапамятные времена последователи различных верований, представители разных организаций и все районные советы Бастиона согласились отмечать всеобщий праздник Чудества в середине зимы.

Вот несколько важных для торжества требований, с которыми *многие* согласны:

- Быть весёлым и проявлять дружелюбие к окружающим хотя бы на некоторое время.
- Заботиться о себе: вовремя утолять жажду с голодом и согреваться.
- Горланить песни, играть и резвиться или просто отпустить все тревоги в праздничные дни.

Как минимум одна из этих идей хоть как-то откликается кому-нибудь в Бастионе, поэтому многие присоединяются к гуляниям, не задумываясь о глубоком значении торжества.

А те жители, которые *всё-таки* пекутся о сакральных смыслах, на самом деле просто не умеют договариваться. Традиции, легенды и ритуалы Чудества нельзя назвать устоявшимися. Они часто меняются, сохраняя лишь некоторые общие элементы.

К привычным темам праздника относятся:

- падающие звёзды и пришельцы с небес;
- незыблемая важность кровного родства, детей и прощения;
- апельсины, изюм и самые разные источники света.

Самые активные дискуссии возникают по поводу подходящего для Чудества напитка. Бросьте 2d6, чтобы определить его состав.

Чудественский напиток

	Ингредиент 1	Ингредиент 2
1	Паточный ром	Сырое яйцо с мускатным орехом
2	Ягодное вино	Опалённый апельсин
3	Пряный бренди	Пьяное яблоко
4	Настойка из гвоздики	Игристый лимон
5	Ореховый шерри	Бульон из индейки
6	Янтарное вино	Солёное масло

Краткие правила

Спасброски. Бросьте d20. Выпавшее значение не должно превышать **значения характеристики**.

Ходы. Когда неясно, кто ходит первым, персонажи должны сделать **спасбросок ловкости**, чтобы опередить соперников.

Атака. Перед тем как браться за кости, все игроки заявляют, кого они атакуют. Они бросают кость **урона** и наносят цели **урон**, равный выпавшему значению.

Если атакующих или видов оружия несколько, бросайте все кубики одновременно и используйте самое высокое из выпавших значений.

Дополнительный урон. Бросьте дополнительный кубик, который указан в условиях, например +d8.

Броня. Если **урон** наносится персонажу в **броне**, её значение вычитается из урона.

Ослабленные атаки. Чтобы нанести **урон**, вы бросаете только d4, а **дополнительный урон** наносить не можете.

Урон. Вы теряете столько пунктов **оз**, сколько получили **урона**. Если урон больше **оз**, остаток **урона** вычитается из вашей **силы**. Чтобы избежать **критического урона**, понадобится успешный **спасбросок силы**.

Критический урон. Вы можете только ползти, пока не **отдохнёте** и не получите помощь. Если не оказать помощь, вы умрёте через час.

Взрывной урон. Поражает все цели в области, для каждой цели нужен отдельный бросок **урона**.

Отдых. Несколько минут **отдыха** полностью восстанавливают **оз**.

Восстановление. Чтобы восстановить характеристику или исцелить серьёзный недуг, понадобится помощь специалиста.

Потеря характеристики. Если **сила** персонажа опускается до нуля, он погибает. Если **ловкость** — он парализован, если **харизма** — впадает в ступор. В обоих случаях персонаж не может действовать.

Боевые манёвры. Сторона, которая рискует сильнее, делает **спасбросок**, чтобы избежать последствий.

Смерть. Создайте нового персонажа, и пусть он как можно быстрее присоединится к группе. Добавьте к долгу группы 1 000 фунтов.

Громоздкие предметы. Предметы, которые приходится нести или использовать двумя руками. **оз** любого, кто несёт больше двух **громоздких** предметов, падает до 0.

Бедствующие. **Бедствующие** персонажи, которые не могут удовлетворить свои основные потребности, например в пище, воде или тепле, не могут **отдохнуть**.

Реакция. Когда неясно, как отреагирует общество на поведение персонажа, игроку следует сделать **спасбросок харизмы**. В случае провала реакция будет негативной.

Боевой дух. Лидер группы должен сделать **спасбросок харизмы**, иначе его последователи обратятся в бегство после первой боевой потери или когда их изначальная численность снизится вдвое.

Отступление. Для отступления понадобится **спасбросок ловкости** и безопасное место, где можно укрыться.

Шрамы. Если в результате атаки **оз** опустилась ровно до 0, у персонажа остаётся **шрам** (см. стр. 11 книги «Бастион. Земли электричества»).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Неудавшиеся карьеры

1. Бросьте 3d6 для каждой характеристики: **силы**, **ловкости** и **харизмы**.

2. У вас также есть d6 пунктов **оз** и d6 **фунтов** наличными.

3. Наконец, бросьте d12, чтобы определить свою **неудавшуюся карьеру**.

Описание неудавшейся карьеры — фактов из вашего прошлого. Вы можете цепляться за старое, которое неизбежно уходит в небытие, или окончательно отвернуться от него.

Если хотите подробнее описать способности или снаряжение, обсудите их с группой. Решение остаётся за **проводником**.

Выбирать имя из списка необязательно, да и внешность может отличаться от предложенной на иллюстрации.

Держатель долга вашей группы указан в карьере самого юного игрока. Вы должны этому человеку или организации 10 000 фунтов.

Этот раздел — источник вдохновения для **проводника**. Пользуйтесь им и после создания персонажей.

Бастион — это его жители и их истории, в основной книге их больше сотни. Пусть они вдохновят вас на создание персонажей, мест, сплетен и событий. Поройтесь у них в карманах — вдруг вы найдёте там диковины и снаряжение? Присвойте их имена и детали биографии.

Взгляните на иллюстрации: любое лицо с заднего плана может стать новым второстепенным персонажем. Любой отдалённый уголок может оказаться вашим местом действия.

Каждая страница этого дополнения пропитана духом Бастиона — найдите ему применение.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

1. Воспитанник суженого древа

Вас отправили постигать бытие дерева
к одному из них.

Теперь у вас нерушимая связь.

Примеры имён: Алектор, Пэрди, Верро, Фазис



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

**Если вы самый юный игрок,
вся группа должна £10 000...**

«Мастерам на все крюки». Компания, которая оказывает всевозможные услуги совершенно без опыта в какой-либо из них. У всех вас есть членство в их эксклюзивном клубе многопрофильных предпринимателей. Обслуживание там ужасное.

У вас есть

Садовый секатор (d6), древозовущий колокольчик (см. ниже)

Какое дерево вырастает, когда вы звоните в колокольчик?

£1	**Лоза омелы.** Может задушить побегами (2×2d6). При нанесении **КРИТИЧЕСКОГО УРОНА** ещё и насильно скормит жертве свои ядовитые ягоды, которые вызывают ужасную тошноту и потерю d6 пунктов **СИЛЫ**
£2	**Сохатая ель.** Вырывается из земли и таранит одну цель (**УРОН** d10) или разрушает любое деревянное препятствие. Для восстановления и повторного удара ели требуется около часа
£3	**Коварный можжевельник.** Мягко прорастает из земли, соблазняя ароматом своих ягод. Съевший их будет чувствовать сильнейшую ярость по отношению к любому, кто взглянет на этот можжевельник
£4	**Молодая яблоня.** От её ветвей исходит тёплое свечение. Если провести под кроной целый час, отдыхая и нахваливая дерево, и при этом съесть по яблочку, можно восстановить свои **ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК**
£5	**Свинцовая груша.** Стоит только сорвать плод — как он тут же превращается в невероятно тяжёлый свинец. После такой трансформации ничто на всём белом свете уже не может сдвинуть фрукт с места
£6	**Ветчинный кустарник.** Распространяет запах копчёностей, привлекая хищников

Как узы с деревом изменили вас?

оз 1	**Возвращение к корням.** Если вы сосредоточитесь на мгновение, ваши ноги врастут в то место, где вы стоите. Никакая сила не сможет сдвинуть вас, однако урон вы будете получать как обычно
оз 2	**Кожа из коры.** Если перед тем, как ложиться спать, вы проведёте подходящий ритуал, то по пробуждении обнаружите кору, покрывающую вашу кожу. Чтобы отшелушить эти наросты, нужно совсем немного усилий. Таким образом вы очистите своё тело от различных ядов и болезней
оз 3	**Фотосинтез.** Проведя час под солнечными лучами, вы чувствуете полное насыщение
оз 4	**Древоуст.** Вы можете задать вопрос дереву, но, чтобы узнать ответ, должны лизнуть его кору
оз 5	**Увядание.** Каждую ночь с вас безболезненно опадают мелкие части тела. Обычно это ухо, клок волос или несколько пальцев. К утру всё отрастает
оз 6	**Вечнозелёная эволюция.** Вы не стареете, но однажды всё равно умрёте. На деле это означает, что вы выглядите особенно здоровым и молодым

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ