



# Пойно-ло

Зарисовка по правилам Savage Worlds от Эда Феттермана и Джейсона Хесса для «Восточно-Техасского Университета»



Последняя партия пива из пайнбокской пивоварни оказалась немного... не того.

Это приключение рассчитано на персонажей-третьекурсников, но его можно с лёгкостью модифицировать для студентов любого года обучения.

## ВВОДНАЯ

Несколько лет тому назад Джейсон Хесс решил на очень рискованный шаг и вложил все свои сбережения в пивоварню на окраине Пайнбокса. Отдавшись новому делу всем сердцем и душой, он возродил пивоварню, сменил вывеску, и «Дерзкая Девчонка» уже успела завоевать определённую популярность в Восточном Техасе.

Несколько месяцев тому назад он чуть не потерял свою компанию в результате скандального бракоразводного процесса и едва удержал дело на плаву. Однако денег его бывшей жене, Джейне, оказалось недостаточно. Озлобленная и уверенная в том, что бывший муж ей изменял, она обратилась к брухе по имени Мария Эстрелла Рамирес<sup>1</sup>, проживающей в близлежащем городишке Кавальяс. Бруха Рамирес согласилась проклясть предприятие Джейсона от имени Джейны — она живо смекнула, что Джейсон волей-неволей раскошелится на кругленькую сумму, лишь бы спасти дело всей своей жизни.

Проведя сложный ритуал, Мария заколдовала оборудование пивоварни. Теперь каждый, кто в течение 24 часов выпьет больше двух пинт «Дерзкой Девчонки», переживёт одну из описанных ниже странностей.

## ЭФФЕКТЫ ВЫПИВКИ

Все эффекты длятся 24 часа и являются ни чем иным, как галлюцинацией, так что действуют они только на саму жертву. Единственное исключение — джокер; этот эффект видят все окружающие. Если жертва получает ранение или «погибает», через 24 часа она приходит в себя с лёгким похмельем, но без единой царапины. Тяните карту, чтобы узнать эффект заколдованного пойла:

Карта	Эффект
2	<b>Приступ дурноты:</b> жертву охватывает сильный жар и начинает бить крупная дрожь (как при пищевом отравлении), она получает 2 уровня усталости.
3	<b>Червивая бомба:</b> каждый час жертву начинает тошнить комками червей, личинок и тараканов (жертва должна пройти проверку выносливости (-1), чтобы сдержаться).
4	<b>Призрачный зов:</b> ветер доносит до жертвы голоса мёртвых. Жертва должна пройти проверку смекалки, чтобы не получить один уровень усталости от охватившего её леденящего ужаса. Если жертва уже истощена, она теряет сознание.
5	<b>Ла кукарачас:</b> целый рой тараканов облепляет жертву и неотступно преследует её на протяжении следующих 24 часов.
6	<b>Хромота (крупный изъян):</b> одна нога жертвы немеет и перестаёт двигаться.
7	<b>Глухота (крупный изъян):</b> жертва полностью теряет слух и автоматически проваливает все проверки внимания, связанные с попытками что-нибудь услышать.

1. Да, той самой, что сыграла свою роль в зарисовке «Ревани Джека» для «Восточно-Техасского Университета».



Карта	Эффект
8	<b>Однорукий (крупный изъян):</b> одна рука жертвы немеет и перестаёт двигаться.
9	<b>Слепота (крупный изъян):</b> жертва полностью теряет зрение.
10	<b>Недоумок:</b> жертва получает <i>изъян невежда</i> , а её <i>смекалка</i> падает до уровня d4.
Валет	<b>Технокиллер:</b> любой образчик высоких технологий, к которому прикасается жертва, тут же перегорает. Это касается телевизоров, сотовых телефонов, уличных фонарей, автомобилей — иными словами, всего, что работает на электричестве.
Дама	<b>Бой с тенью:</b> тень жертвы становится трёхмерной и немедленно атакует своего хозяина. Удержать тень от нападения способно лишь яркое круговое освещение. Тень обладает теми же <i>характеристиками</i> , что и жертва.
Король	<b>Там что-то есть:</b> жертву окутывает пелена густого тумана и за ним начинается охота <i>пугало</i> (см. книгу «Восточно-Техасский Университет»).
Туз	<b>Выпадение зубов:</b> каждый час у жертвы выпадает по зубу.
Джокер	<b>Носферату:</b> внешность жертвы изменяется, дела её похожим на вампира из фильма ужасов 1930-х годов (в отличие от всех остальных эффектов, эти изменения видят все окружающие). Жертва получает $-2$ к <i>харизме</i> и вызывает <i>страх</i> у каждого, с кем пытается заговорить.

## РАССЛЕДОВАНИЕ

Несмотря на то, что экспертиза так ничего и не показала, департамент здравоохранения пригрозил закрыть «Дерзкую Девчонку» по истечении следующих 48 часов на основании наличия в пиве неизвестных наркотических веществ.

Поводом для вмешательства со стороны студентов может стать либо выпитое ими проклятое пиво, либо столкновение с людьми, находящимися под его воздействием. Как вариант, их по-



просит о помощи одноклассник, стремящийся таким образом получить (или не потерять) свою интернатуру.

Когда студенты будут неподалёку, к Джейсону явится Джейна<sup>1</sup>, которая потребует \$100.000 наличными за избавление пивоварни от проклятия. В итоге Джейсон предложит студентам награду в \$1.000, если они сумеют выяснить, как его бывшая жена умудрилась испортить пиво, и узнают, как предотвратить дальнейший саботаж.

Проклятие действительно заказала Джейна, но она не знает ничего о вымогательстве — эта инициатива целиком принадлежит Марии. Джейну можно запугать или убедить рассказать правду: она поведаёт о том, как пошла к брухе, и сдаст Марию Эстреллу Санчес из Кавальеса с потрохами.

1. На самом деле это бруха, принявшая человеческое обличье.



Как только студенты уйдут, Джейна позвонит Марии и устроит ей скандал. Мария поймёт, что привлекла к себе слишком много внимания. Она пошлёт двух *бесов* (см. «*Восточно-Техасский Университет*») с приказом убить студентов, а сама тем временем похитит Джейсона и сбежит вместе с ним в Кавальяс. В ближайшее время она планирует заставить Джейсона заплатить выкуп за своё освобождение, а затем стереть ему память при помощи магии.

Чтобы спасти Джейсона, студентам предстоит одолеть Марию и ещё двух призванных ею *бесов*. Это будет отчаянная и очень опасная схватка — Мария и не подумает сдаваться без боя.

**Кавальяс** — «оживший город-призрак», почти незаселённый и ещё не восстановившийся после десятилетнего запустения. Мария занимает здание бывшего мотеля «Саншайн Инн», всё ещё безлюдного и заброшенного.

## ДЖЕЙСОН ХЕСС

Джейсону, бывшему студенту ВТУ, исключённому в своё время за неуспеваемость, сейчас чуть более тридцати лет. Он носит очки и длинные волосы. Обычно он очень весел и улыбчив, но сейчас его оптимизм немного померк под грузом непростых жизненных обстоятельств. Во время схватки с Марией Джейсон заперт в одной из комнат мотеля. Рот его заткнут какой-то грязной тряпкой.

Джейсон — типичный *белый воротничок*, описанный в разделе **Статисты** книги «*Восточно-Техасский Университет*».



## МАРИЯ ЭСТРЕЛЛА РАМИРЕС

Мария пользуется обличем симпатичной кареглазой девушки-латиноамериканки с длинными чёрными волосами. Если она поймёт, что оказалась в западне или что бой проигран, Мария сдастся и снимет проклятие. Впрочем, стоит учесть, что эта бруха не любит проигрывать — если она выживет, студенты обретут в её лице очень сильного и опасного врага.



**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

**Навыки:** драка d8, запугивание d10, знания (окультизм) d8, внимание d8, ритуализм d8, стрельба d6, колдовство d10, маскировка d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

**Особенности монстра:**

- **Клыки/когти:** сила +d6. клыки и крепкие когти брухи остры, как ножи.
- **Скрытность:** бруха получает +2 к *проверкам маскировки* — пелена магической тьмы скрывает её от самых внимательных глаз.
- **Страх (-2):** облик брухи воистину страшен.
- **Человеческое обличье:** Мария способна легко принять человеческое обличье и столь же легко сбросить его (и то, и другое — *свободное действие*). Пока бруха выглядит как человек, она не может применять ни одну из своих способностей, даже *отражение* и *неуязвимость* больше не действуют. Единственное исключение — *ритуалы*, они работают как обычно. Обличье сохраняется, даже если бруха находится без сознания. Лишь три вещи способны заставить её принять свой истинный облик: смерть (само тело после этого незамедлительно рассыпается в прах), её собственное желание и прикосновение освящённого железа.
- **Силы:** призыв демона, причинение боли, проклятие, свет/тьма (*только тьма*), ужас (*галлюцинация, отражающая самый большой страх жертвы*), усилить/ослабить параметр.
- **Пункты силы:** 25.
- **Ритуалы:** моя прелесть (*создать талисман*), дурной глаз (*проклятие*), чистый лист (*забвение*) и три любых ритуала по выбору Декана.
- **Регенерация, медленная:** раненая бруха может проходить *проверку естественного выздоровления* раз в день, но только если в этот день ей удалось хотя бы раз удачно воспользоваться *укусом вампира*.
- **Укус вампира:** обычно эту способность бруха использует для того, чтобы кормиться, но при желании может применить её

и в бою, чтобы ослабить своего противника. Для этого бруха должна получить *успех с подъёмом* при *проверке драки* — выпустив пару длинных сверкающих клыков, она впицается в свою жертву. Жертва при этом получает один уровень *усталости*, а бруха — особенность *крепкий* на один час. Если бруха после этого укусит ещё одну жертву, обратный отсчёт времени пойдёт заново — никаких дополнительных преимуществ от частого кормления она не получает. Если в результате укуса брухи жертва оказывается *при смерти*, она должна пройти *проверку выносливости*, чтобы не умереть по прошествии 2d10 раундов. Спасти её может лишь сверхъестественное лечение

или скорейшее переливание крови (*проверка лечения* (-2)). Жертвы, которым удалось выжить после укуса брухи, теряют по одному уровню *усталости* каждые 8 часов.

- **Отторжение (священные символы):** из-за своей зловещной природы и симбиотических, почти подневольных взаимоотношений с чёрной магией бруха испытывают сильнейшее отвращение к предметам культа. См. описание этой особенности в книге «Восточно-Техасский Университет».
- **Слабость (святая вода):** чёрная магия брухи делает её восприимчивой к святой воде. Бруха, облитая святой водой, должна пройти *проверку характера* (-2), чтобы не оказаться в шоке.



В этом документе содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.



Авторы: Эд Феттерман и Джейсон Хесс.  
Перевод: Константин Смыков.  
Редактор: Анастасия Гастева.  
Верстка: Александр Ермаков.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015.  
© Great White Games, 2014.  
© 12 to Midnight, 2014.  
Authorized translation of the English edition.  
Used with permission, all rights reserved.