



РЕВАНШ ДЖЕКА

Зарисовка по правилам *Savage Worlds*
от Эда Феттермана и Джеймса Маккендриу
для «Восточно-Техасского Университета».



Джек Браун, бросивший учёбу двадцать лет назад, возвращается в вуз. Теперь у него всё схвачено, ему помогает магия, и он твёрдо намерен добиться своего.

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

ВВОДНАЯ

Джек Браун — мужчина, остро переживающий кризис среднего возраста. Почти восемнадцать лет своей жизни он безвылазно проработал менеджером среднего звена в компании «Borden Chemicals» — его карьерному росту помешало отсутствие высшего образования. Когда же его семнадцатилетний брак, наконец, развалился (жена вместе с детьми переехала жить в Калифорнию), Джек бросил работу, продал всё, что у него было, и вернулся в Восточно-Техасский Университет, чтобы достичь, наконец, того, что не удалось ему двадцать лет тому назад.

Тогда, в молодости, Джек относился к учёбе спустя рукава, предпочитая скучным лекциям вечеринки, карты, крепкий сон и прочие никак не способствующие успеваемости виды деятельности. Нет ничего удивительного в том, что к концу третьего года обучения он так и оставался первокурсником, прочно состоящим на академическом учёте. Джек бросил учёбу и успел несколько раз сменить работу, прежде чем устроился в «Borden» и женился на Лейле. Их брак никогда не был безоблачным — Лейла всегда требовала большего, чем Джек был способен дать. Однако теперь Джек выбил у судьбы второй шанс — в этот раз он твёрдо намерен получить образование. В конце концов, теперь он стал старше, мудрее, умнее и даже заручился услугами Марии Эстреллы Рамирес — *брухи*, устроив-

шей своё логово в Биг Тикет, в паре миль к северу от Ожога.

Рамирес согласилась помочь Джеку в обмен на его душу (плюс почти все деньги, что у него оставались). Взамен она дала ему вещицу под названием «*la bolsa de la bruja*» — *ведьмину ладанку*, которая, по её словам, должна была сделать Джека не только умнее, но ещё и быстрее, крепче, сильнее и т. д. Ударив с Джеком по рукам, Рамирес строго наказала ему не открывать ладанку, чтобы «не выпустить магию».

Итак, Джек вернулся в ВТУ как первокурсник факультета нефтегазовой промышленности и теперь живёт в 313 комнате общежития им. Джорджа Дэнфорда. Его сосед по комнате, Джастин Турек — девятнадцатилетний парень из Хьюстона, студент педагогического факультета. Между этими двумя нет практически ничего общего, так что друзьями они так и не стали.

Заканчивается четвёртая неделя занятий, и дела у Джека идут просто чудесно — он щёлкает контрольные, как орешки, даже не садясь за учебники! Впрочем, остальным жильцам третьего этажа общежития Дэнфорда не до смеха — у них начались серьёзные проблемы с учёбой, а многие настолько истощены, что просто физически не способны добраться до аудитории.

ЭФФЕКТЫ ВЕДЬМИНОЙ ЛАДАНКИ

В ведьминой ладанке хранится гри-гри, составленный из смеси растолчённой в пыль кости демона и нескольких капель крови Джека, — могущественный талисман, детище тёмного магического ритуала. Его чары очень сильны, и для того, чтобы талисман заработал в полную силу, понадобилось несколько недель. Ла-





данка похищает *ловкость, смекалку, характер, силу и выносливость* у тех, кто долгое время находится поблизости, и передаёт всё это своему владельцу — *характеристики* жертв снижаются, в то время как Джек взбирается на самый пик человеческих возможностей. С игровой точки зрения, талисман увеличивает все *характеристики* Джека до d12 и наделяет его теми же *обширными* и специализированными *знаниями*, что имеются у его несчастных соседей.

Если персонаж прожил по соседству с владельцем ведьминой ладанки одну неделю, он должен пройти *проверку характера*, и при провале значения всех его *характеристик* упадут на одну ступень. В конце каждой недели проживания рядом с владельцем талисмана эту *проверку* нужно проходить ещё раз, но уже с суммирующимся штрафом –1 (этот штраф достигает максимума –3 к концу четвёртой недели).

Как только значение всех *характеристик* жертвы падает до d4, процесс замирает — состояние жертвы не ухудшается и не улучшается, но её начинает одолевать постоянное изнеможение, мигрени и прочие мелкие телесные недомогания.

Жизнь восемнадцати студентов, обретающих в девяти комнатах по соседству с Джеком, находится в опасности — самое время героям вступить в игру!

Стоит помнить, однако, и о побочных эффектах ведьминой ладанки: мощная аура этого гри-гри уже привлекла на третий этаж общежития Дэнфорда нескольких *призраков*, а жуткие *странности* (см. «Восточно-Техасский Университет») происходят там ежедневно. Кроме того, первой жертвой порчи — неизменного спутника чёрной магии — стал сам Джек. На задворках его души скрывается тьма, и если загнать Джека в угол, она непременно покажет свой звериный оскал.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Ввязаться в это приключение студенты могут несколькими путями: во-первых, один из них может проживать в общежитии Дэнфорда и быть одной из жертв ведьминой ладанки; во-вторых, они могут быть знакомы с Джастинном Туреком и заметить, что в последние несколько недель с ним явно творится неладное.

Наконец, слухи о сверхъестественных явлениях на третьем этаже заинтересуют профессора Макланахана. Он может попросить студентов отправиться на охоту за призраками и даже обеспечит их всем необходимым оборудованием. Во время этой охоты студенты, с некоторой вероятностью, станут свидетелями жуткой странности, а то и вовсе столкнуться с полтергейстом или привидением (см. раздел *Существа* в книге «Восточно-Техасский Университет»). Несмотря на то, что очагом паранормальной активности является весь третий этаж, призраки, скорее всего, будут витать именно по соседству с комнатой Джека.

Профессор Макланахан попросит студентов заодно опросить жильцов третьего этажа, ко-

торые наверняка могли видеть что-то необычное. Герои сразу заметят, что местные студенты явно страдают от хронической усталости, вяло реагируют на вопросы, путаются в ответах и вообще выглядят крайне истощёнными.

Джек, с другой стороны, буквально пышет здоровьем и энергией. Студентов он встретит вполне приветливо, но его дружелюбие быстро охладает, как только он поймёт, что его в чём-то подозревают. Если Джек почувствует угрозу, он вполне может прибегнуть к своей репутации ответственного взрослого человека, чтобы дискредитировать героев и тем самым сильно усложнить им жизнь — он пойдёт на всё, лишь бы не дать им узнать правду.

Несмотря на то, что Джек чувствует себя грандиозно, от старых привычек он так и не избавился: он неосознанно хватается за висящую на шее ладанку каждый раз, как испытывает стресс или чувствует назревающий конфликт. Любая попытка отобрать эту вещь пробудит тёмную сторону Джека, его мистера Хайда, безумного и кровожадного убийцу.

Единственный способ развеять нависшую над общезнанием грозу — это вытряхнуть из ладанки её содержимое. Это уничтожит гри-гри, практически мгновенно вернёт его жертв к нормальному состоянию и при этом уменьшит значения всех *характеристик* Джека до d4. Будет Джек биться до смерти или же нет — решать Декану.



ДЖЕК БРАУН

Джек, давно разменявший четвёртый десяток лет жизни, носит длинные волосы, бороду и очки. Одевается он обычно в футболки, джинсы, кроксы или тенниски. Друзей среди студентов у него практически нет — слишком мало общего у поколения современного рэпа и поп-музыки с динозавром, застрявшим в эпохе «Stone Temple Pilots» и гранжа начала 90-х.

Джек — очень умный и чрезвычайно проницательный противник. Он не купится на дешёвые трюки, а то, что осталось от его совести и морали, надёжно подавлено эманациями чёрной магии; иными словами, он пойдёт на всё, лишь бы защитить своё «новое Я».

Если на Джека напасть, немедленно просыпается его тёмная, уже почти демоническая сторона личности. Его глаза затягивает чёрная пелена, он получает перечисленные ниже *черты*, а также отращивает острые когти, которые наносят *сила+d4 урона*. Самый простой способ победить Джека — заполучить ведьмину ладанку и открыть её. Её Джек носит на шее на кожаном шнурке. Если ты пытаешься попасть в ладанку *прицельным выстрелом*, нужно пройти *проверку попадания* со штрафом -6.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d12, характер d12, сила d12, выносливость d12.

Навыки: вождение d8, драка d8, азартные игры d8, лечение d8, запугивание d10, расследование d10, знания (разные) d8, внимание d10, убеждение d10, ремонт d10, стрельба d8, маскировка d8, уличное чутьё d8, плавание d8, провокация d10, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8; **харизма:** 0.

Черты: берсерк, стремительный, боевая закалка

Авторы: Эд Феттерман и Джеймс Маккендрию.

Перевод: Константин Смыков.

Редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка: 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.

