



Выиграй невесту!

приключение для настольной ролевой игры по любой системе

2013



Синопис

В столице Англии живет влиятельный дядя с племянницей, чья молодость уже подходит к концу. Живут как кошка с собакой, и все знают об их ссоре. Девушка обладает правами на большое наследство от пропавших без вести родителей, и законы и обычаи города предоставляют ей достаточно самостоятельности.

Дядя хотел бы выдать девушку замуж за своего человека, чтобы завладеть наследством таким образом, но не может сделать этого без согласия племянницы. Племянница же тоже не может выбрать жениха без согласия дяди.

Дядя объявляет единственный выход из сложившегося династического кризиса: свадебное соревнование. Время не ждёт: женихи три дня соревнуются на глазах всего города, победитель получает невесту. Претендентов много: здесь и жиголо, и бандиты, и купцы, и иностранцы, и настоящие джентльмены. Персонажи игроков могут помогать одному из кандидатов, могут работать на разных, или, чем чёрт не шутит, сами поборются за руку девушки. У них есть шанс выиграть расположение зрителей и судей турнира, уговорить девушку тайно обвенчаться, уговорить дядю девушки обвенчать её насильно – и не только это! Сложность заключается и в том, что у дяди уже есть фаворит, которому он подыгрывает в меру правил и обычаев соревнования. Формально победитель определяется по сумме маленьких побед в нескольких однодневных заданиях.

Модуль написан в классическом антураже Викторианской (или чуть позже – Эдвардианской) Англии с добавлением стимпанка по вкусу. Он в первую очередь приключенческий, а во вторую – детективный, поэтому настройте игроков на блуждания по туманному вечернему Лондону, звон ножей, тайные сделки на чёрном рынке, сговоры с цыганами и сбор рыночных слухов. Система не задана, используйте вашу любимую. Приключение содержит заданный в общих чертах сюжет, но множество деталей отданы на усмотрение ведущему. Для любителей импровизации мы сделали приложение 2.

Мы надеемся, что вам понравится. Модуль для вас писали: **Василий Шаповалов** (задумка, приложения и финальная полировка), **Volka Siberian** (испытания, персонажи, места), **Zerginwan** (общая канва сюжета), **Nevermind** (история с подвеской), **Radaghast Kary** (безвыходные конфликты, дизайн, редакция), а также **Амедей Форестье**, превосхитивший наш модуль и нарисовавший обложку к нему уже в 1897 году. Мы все старались для конкурса **Кашевар** 2013 года с темой «время» и ключевыми словами «схватка» (соревнования), «оскорбление» (на балу в пятый день) и «кольцо» (свадьба).

Подготовлено творческим объединением виртуалов
Радагаста «Творческое объединение»

оригинальный текст на google drive:
https://docs.google.com/document/d/1FCyhnas16_MPjtPeucPp13sfhj4-4ZPFNx6wqmXW9j8/edit?usp=sharing



Содержание

[Синопсис](#)

[Содержание](#)

[День I: Разбитое сердце](#)

[День II: Претендент](#)

[День III: Китобой](#)

[День IV: Человек дела](#)

[День V: Человек слова](#)

[Заключение](#)

[Приложение 1: карта Лондона](#)

[Приложение 2: Выиграй невесту/импро](#)

День I: Разбитое сердце

Герои встречают своего некоего Артемиса Эвергрин. Артемис находится не в лучшем расположении духа и налегает на виски с решимостью самоубийцы. По его словам, что молодой человек давно и беззаветно влюблён в Эгландину Тейлор. Но даже поговорить с ней второй раз он боится: Эгландина из уважаемого рода, к тому же, наследница огромной торговой компании, которую оставил ей отец. Также он рассказывает про дядю Эгландины, который тоже явно будет против него в качестве жениха, так как давно хочет выдать Эгландину за Кан Чао, владельца крупнейшей в Лондоне курительной опиума. Не так давно Артемис узнал, что устраивается конкурс женихов, победу в котором предрекают всего нескольким участникам из почти дюжины.

Здесь и далее курсивом выделены вещи, которые ведущий может захотеть какое-то время держать в тайне. Скрытые мотивы, размышления о возможном развитии сюжета, происшествия за экраном и тому подобные штуки. Не забывайте время от времени раскрывать тайны!

Итак, Эвергрин сам со слезами на глазах взмолится о помощи. Если слёзы не помогут – пообещает выплату из наследства Эгландины. Всё, что угодно, лишь бы сделать девушку счастливой. Парень он неплохой, но скрывает, что деньги его главный интерес в этом деле. Дальнейший текст написан в предположении, что герои работают на Артемиса, однако они могут попробовать поучаствовать в охоте на невесту самостоятельно. Хотя это будет намного труднее.

Герои проводят остаток дня в сборе сведений о грядущем соревновании, потому что Эвергрин знает о нём слишком мало. Места, которые они могут посетить, включают:

- **Публичный дом** – изящное здание в укромном переулке недалеко от Пикадилли. Место отдыха состоятельных джентльменов, да и некоторых леди. Впрочем, что я рассказываю! Хозяйка, мадам Инесса, держит на крючке удивительно разнообразные множество личностей, начиная от полисменов и заканчивая учёным, чьи разработки взорвут Всемирную Выставку. Возможно, даже в буквальном смысле. Так или иначе, в публичном доме приключенцам всегда рады. А госпожа Инесса, отмечая их «бывалый

вид», с радостью поделится за чашечкой чая последними сплетнями в обмен на истории.

- *Мадам Инесса* – успешная бизнес-леди, владелица публичного дома. У неё есть деньги и связи, а также компромат, много компромата. Мечтает быть принятой в лучшее общество и навеки отделить себя от тех низов, из которых она поднялась. Артемис – её сын, хотя этот факт они до поры до времени скрывают. Но она всё делает для увеличения его шансов в соревновании.
- **Курильня Чао** – крупнейшая в Лондоне, владеет ею пожилой седоусый китаец, невозмутимый и спокойный как будда. Чао безусловно себе на уме, но производит впечатление доброжелательного и разговорчивого. Опиум обладает успокаивающим и эйфорическим эффектами, так что курящий его счастлив, и его мало что волнует. А значит – посетители курильни ленивы, но их легко разговорить и даже втереться к Чао в доверие и выяснить многое о поддерживаемом им Спенсере.
 - *Кан Чао* – давний знакомый дяди. Дядя пытался уговорить его участвовать в испытании, но Чао не желает выходить на свет. Однако у него есть несколько марионеток, любого из которых которых было бы крайне выгодно ввести в высший круг. Фаворита Чао зовут Мартин Спенсер. Сильные стороны Као и его кандидата – связи в криминальном мире и масса инсайдерской информации о конкурсе, добытая у дяди.
 - **Мартин Спенсер** – красавчик и жиголо. Родом из благородной семьи, вылетел из университета, за год промотал всё наследство, задолжав Чао кучу денег. Он понимает, что жениться на этой девахе – это шанс не сгнить в долговой яме. Чао в этом также заинтересован, так как от денег ему толк есть, а от каторжника – нет. Охмурить её – раз плюнуть, он уже начал, познакомившись с ней в театре. Но тут целое испытание, в котором надо победить. Накануне ему неслучайно повезло: он выиграл в казино сумму, достаточную для обеспечения своего участия в конкурсе и теперь рвётся в бой, поставив всё на свой выигрыш, будто это гонка, а он призовой жеребец.
 - Если герои рыскают по городу в сопровождении **Артемиса**, он находит причину не идти с ними в курильню: у него обнаруживаются другие дела или банально здоровье мешает. На самом деле Артемис побаивается разоблачения: он заядлый курильщик опиума, и о невесте узнал, случайно подслушав разговор Чао со Спенсером.
- **Рынок** – обычное место, где можно что-то купить, продать, украсть, найти поставщика или партнёра. В мелких переулках вокруг рыночной площади действует его более тёмная сторона. Хотите что-то незаконное? Тогда вы попали куда нужно. Тут можно найти особые предметы и услуги.
 - **Абдулла аль Джамад** – сын арабского шейха, прибывший в Британию по делам отца. Хвастлив, вспыльчив, ленив, сластолюбив, богат и нагл. Он не прочь остаться в туманном Альбионе навсегда, и возможность сделать это через замужество может показаться ему весьма привлекательной. Правда, в его понимании для свадьбы достаточно похитить невесту, а то понапридумывали себе сложностей эти неверные... На его стороне натиск, наглость, фанатично преданные телохранители и склонность сорить деньгами.
- **в пригородах и квартирах** Лондона обитает множество полезных, бесполезных и вредных персонажей. Вот несколько, их можно использовать в этой игре в качестве помощников, врагов и соперников в конкурсе.

- Мама Роза, старая цыганка, чей табор раскинулся в предместье Лондона. Гадания, слухи, ворованные вещи, приворотные зелья.
- Себастиан Моран, колониальный офицер и охотник на тигров. Исключительно благороден, истинный джентльмен. Это не оставляет ему ни шанса в конкурсе.
- Бакстер Поуп, голодный поэт и революционер. Искренне влюблен в Эгландину, если сам не в состоянии за нее побороться, будет помогать наиболее симпатичному кандидату.
- Барнаби Уоттон, непризнанный ученый. Станные приборы, точные астрологические прогнозы, иногда взрывы.

От первого дня зависит довольно многое, потому что он определяет, будут ли знать герои об общем раскладе сил или если да, то насколько подробно. В общем и целом, главные претенденты – это сам Артемис (на стороне которого герои и некоторые слухи), Абдулла (на которого ставит дядя Тейлор) и Спенсер (которого продвигает Чао), но есть ещё с десятков-другой с менее обеспеченными тылами.

День II: Претендент

На следующий день команда с Артемисом идет подавать заявку. Там разыгрывается сцена недоумения со стороны Эгландины – она его не помнит. Объясниться Артемису не дают – на шум приходит дядя, которого зовут **Гордон Тейлор** (он дядя по отцу). Не особо вникнув в ситуацию, которую ему пытается объяснить Эгландина, он глядит на Артемиса, хитро щурится, после чего говорит нечто вроде «Ты сама согласилась на честный конкурс, Эгги. Что же тебя теперь не устраивает?». Эгландина бурчит «Хотя действительно – лучше кто угодно, чем Чао», и удаляется.

– Судя по всему, молодой человек, вы последний. Надеюсь, вы успеете за день достать себе лодку? – после чего выясняется, что первый конкурс подразумевает, что конкурсанты сами найдут себе корабль и команду заблаговременно. Однако для чего – им не говорят, ссылаясь на правила соревнования. «Чао сам вам расскажет, я думаю...» У партии есть день на то, чтобы найти корабль, команду, оплату за все это, а так же хоть чуть-чуть выяснить о своих противниках и, возможно, о предстоящем задании.

Гордон принял Эвергрину за ставленника Чао, Мартина Спенсера, который опаздывает с подачей заявки из-за своей безалаберности. Дядя не хочет выдавать племянницу за такого хлыща, он предпочел бы Чао, но уговор есть уговор. А ещё к страшему Тейлору практически сразу подкатил Абдулла аль Джамад. И предложил самую выгодную сделку среди всех фаворитов: почти половину наследства он обещал потом передать дяде. Вообще дядя подыгрывает Спенсеру, но теперь может переметнуться на сторону араба в момент, когда герои этого меньше всего хотят.

Искать корабль нужно, конечно, в портовых доках. Можно просто обойти стоящие там корабли, или потреться с пьющими в таверне моряками, или обратиться к посредникам – бандитам или барыгам.

- **Доки** – презираемый, опасный, но абсолютно необходимый городу район. Грязное сердце города, через которое течёт густая вонючая кровь – Темза. В доках можно

нанять корабль или пару вышибал, можно сыграть в азартные игры, утонуть зашитым в мешок или подыскать товары, чтобы купить или украсть. Многие влиятельные люди начали свой не совсем честный путь к власти именно в доках.

- **Фарли Панчер** – главарь одной из крупных доковских банд. Одноглазый пройдоха лет сорока: когда Панч рисует карикатуры на бандитов, получается точь-в-точь Фарли. В Доках многое делается по его указке или во всяком случае с его ведома. Панчер, как и многие другие криминальные шишки, хорошо знаком со Спенсером.
- **Старик Флейшер** – перекупщик краденого, хитрый беззубый барыга неопределённо-преклонного возраста. Он знает цену всему, поэтому не будет просто так подолгу трепаться, если это не сулит ему выгоды. Своих клиентов он не сдаёт, но опять-таки, пока ему не предложат взятку, способную переплюнуть потенциальные неудобства. Ещё его можно запугать физической расправой, но только один раз, после чего он бесследно заляжет на дно. И каждая собака в Лондоне будет знать, что от героев лучше держаться подальше.

День III: Китобой

На следующий день соревнование объявляется открытым на особой церемонии в доме Тейлоров. Собравшимся оглашают их цель – за сутки привезти кита.

Киты играют важнейшую роль в экономике того времени, и настоящий мужчина, чтобы прокормить семью, должен уметь добыть кита. Претендентам надо найти судно (если они недостаточно состоятельны, чтобы владеть своим), команду и повести их в бурные опасные воды, где выиграть поединок против морского чудовища. Корабль можно было найти раньше (цели не объявлялась), на всё остальное всего сутки. Призовые очки получают лишь первые трое вернувшихся с добычей.

Данное испытание предполагает проверку множества навыков, возможность ставить палки в колеса соперниками (от подкупа команды до порчи судна) и финальный поединок против кита.

Любой опытный моряк скажет партии, что выйдя из дома в полдень, к следующему полудню невозможно доставить кита, за ним придется погоняться. Средний срок поимки – три дня. Чтобы уложиться в один день, нужна дикая удача.

Выйдя из порта, партия видит, что их доверчивые соперники (а их набралось с дюжину), идут в открытое море, а основные претенденты сворачивают на другой курс. Этим же курсом по команде Артемиса следует и корабль героев.

Дело обстоит следующим образом: Абдулла, как самый ленивый, богатый и предусмотрительный, узнал о сути конкурса за четыре дня, и нанял Капитан Кимберли прикончить кита и ждать с добычей в оговоренном месте. Капитан, завсегда тай публичного дома мадам Инессы, у неё на крючке. В связи с этим Кимберли возвращается с успешной охоты с двумя китами: одним для Абдуллы и одним для Артемиса.

Спенсер идёт на явно пиратском корабле к тому же судну китобоев, на котором у него (точнее, у Чао), есть сообщник. Он планирует abordаж под покровом ночи. Получится ли у него отбить хоть одного кита – вопрос удачи и действий команды героев.

Итак, Абдулла идёт к месту встречи на крепком, но небольшом и слабовооружённом корабле. Действительно опасных бойцов у него на борту мало. Спенсер идёт с полным кораблём головорезов. Артемис идёт с... нашими героями.

Очевидных исходов может быть три:

- Атака Спенсера отбита, киты достаются Абдулле и Артемису: истинный потомок арабских шейхов благородно счастлив отдать второго кита боевым товарищам.
- Если герои не встретили в сражение со Спенсером или проиграли, киты достаются ему и Абдулле. У героев есть маловероятный шанс найти кита и, что тоже нелегко, загарпунить его. И вернуться только на следующий день к полудню, усталыми и потрёпанными.
- Герои присоединяются к Спенсеру и помогают ему отбить обоих китов у Абдуллы, который остаётся ни с чем и (если выживает) также сворачивает в море, где собирается озолотить кого-то из удачливых конкурентов.
- Если ничего не помогает, Артемис и герои возвращаются без кита. Что поделать...

День IV: Человек дела

Вернувшись с китом (или без кита), партия может потратить оставшееся до полудня время на отдых, сон, сбор слухов, кутеж или какие-то свои дела. На следующей встрече объявляется второе испытание: торговая сделка.

Жениху предстоит владеть немалым движимым и недвижимым имуществом, а это значит, что он должен уметь с умом им распорядиться! Дела должны идти в гору, а прибыль расти. Для прохождения этого испытания претенденты должны найти иностранного купца, например, индийского, персидского или арабского (именно иностранного! Британия царит в морях и океанах, и заграничная торговля в приоритете!) и уговорить его заключить выгодный контракт. Претенденту даётся на выбор или 500 фунтов (если он будет что-то покупать), или товара на эту сумму (если продаёт). В случае неудачи неудачник должен возместить ущерб, а 500 фунтов в те времена – гигантская сумма!

У конкурсантов снова есть только сутки на то, чтобы сделать деньги. Итоги, опять-таки, подводятся в следующий полдень. В случае, если все претенденты заключат сделку, выигрывает наиболее выгодная.

Абдулла, естественно, уже обо всём договорился с другом своего отца – индусом Райни Жиккатом. Райни продаст ему китайского шёлка больше, чем следует, естественно, получив недосдачу теневым путем. Абдулла будет утверждать, что «индус просто не знает истинной цены тканей». Его прибыль – 44%. Косвенно об этом знает Мадам Инесса, которая недавно принимала у себя в заведении господина Жикката.

Спенсер задействует свои связи в криминальном мире – за свою жизнь он много с кем перекидывался в картишки. Один из главарей доковских банд по имени **Фарли Панчер**, с которым герои имели шанс познакомиться ещё в первый или второй день, обязался под видом прогоревшего голландца продать кучу бочек с шотландским виски, естественно – за полцены. Бочки же берутся со склада, который Фарли не принадлежит. Суммарная прибыль «сделки» – 89%. Проследить за Спенсером и разоблачить Фарли будет проще простого, а вот уйти после этого живым – не факт. В доках говорят: надёжный свидетель – мертвый свидетель.

По умолчанию самая выгодная сделка – у Спенсера. Потом – у Абдуллы. Честные соискатели наскребут максимум 15% прибыли, а то и вовсе прогорят. Подставные сделки можно (и нужно!) попытаться сорвать, и таким образом выбиться в абсолютные фавориты.

У Артемиса для этого испытания тоже есть туз в рукаве, хоть и не козырный – он знает человека, которому можно с «выгодой» продать несколько бочек очищенного спермацета. Разумеется, сделка «не вполне честная», и полученную сверхприбыль придётся вернуть. Этот ход обеспечит Артемису более чем солидную прибыль в 35%.. но есть сложности. Вечером, после формального завершения испытания, Артемис вместе с партией отправляется возвращать разницу между реальной ценой и записанной; денег у него нет, зато есть весьма недешёвая подвеска с бриллиантами. Где взял – не признаётся. В процессе передачи подвески – как назло, пока она ещё в руках у Артемиса – внезапно взрывается дымовая бомба. В последовавшей неразберихе в дом врываются неизвестные, экспроприируют драгоценность и благополучно скрываются. Покупатель в ярости, Артемис в отчаянии – подвеску надо срочно вернуть! Партии предстоит весёлая ночь... и украденное – далеко не самое главное развлечение.

Искать похитителей надо, очевидно, в Доках – там знают всех, кто на такое способен. «Знают» не значит «расскажут», разумеется; но довольно легко найти старика Флейшера, даже если герои не виделись с ним раньше. Он перекупщик, к которому наверняка рано или поздно принесут украденное. Несмотря на важную в его бизнесе политику строгой конфиденциальности, его можно подкупить, запугать, или просто подстеречь продавца подвески самостоятельно. Так или иначе, к Флейшеру явится человек, желающий обсудить продажу украденной подвески – но не сам, а как представитель владельца. Как ни удивительно, нынешним владельцем краденого оказывается... Мартин Спенсер! Он успел выиграть подвеску в карты у Панчера; а Панчер купил её у настоящих похитителей за полцены, пользуясь своим положением босса.

Итак, подвеска у Спенсера – но где же он сам? Распросы в Доках откроют, что Мартин, то ли спьяну, то ли от большого ума, отправился под утро к Эгландине «петь серенады». Следующая остановка – поместье Тейлоров...

Этой ночью, обеспокоенный конкуренцией со стороны Абдуллы, Кан Чао решил подослать к тому убийц. Убийцы были остановлены охраной Абдуллы; тот и так уже помышлял о том, чтобы бросить все эти сложности, а как зашла речь о собственной шкуре – приступил к немедленным действиям. Трое его наиболее доверенных слуг отправились под утро в особняк Тейлоров, чтобы похитить Эгландину и притащить на яхту аль Джамада. Если Абдуллы к тому моменту уже среди действующих лиц нет, эти трое идут похищать Эгландину по собственной инициативе.

Итак, представители всех трёх главных конкурентов тайно проникают в поместье... и встречаются под окном Эгландины.

Шум, поднятый Спенсером, как раз достаточен для того, чтобы скрыть проникновение людей шейха, которые хватают девушку при первом же удобном моменте, а Спенсер остаётся петь серенады в полном одиночестве. Если герои следят за Эгландиной или её покоями, то могут заметить посторонних. Если отвлечь романтика от пения серенад, шум из покоев будущей невесты услышат все. Возможен целый спектр исходов в зависимости от наличия или отсутствия Абдуллы, градуса конфликта со Спенсером и т.п.

Если похищение удаётся предотвратить, это наверняка приводит к скандалу (на шум сбегаются слуги, а затем и сам дядя Гордон), но всё заглаживается там же на месте, в суматохе забывают даже спросить, что все эти люди делают в усадьбе Тейлоров, и можно переходить к следующему дню.

Если похищение осуществляется, то найти его заказчика можно несколькими способами. Во-первых, само преступление вполне в духе арабских нравов и совершенно не в духе английских. Об этом герои могут догадаться сами или узнать у опытных людей, в число которых водят даже пьяницы в доках и бандиты Фарли Панчера. Во-вторых, можно найти оброненную Эгландиной серьгу и обильно осыпающиеся с неё ленточки, стразики и бантики, ведущие окольной дорогой к докам. Людей Фарли можно нанять для того, чтобы выкрасть невесту обратно.

В противном случае это может сделать Спенсер. Тайно пробиравшись на корабль, можно будет наткнуться там на трёх конкурентов. Люди Панчера тихо перекрадывают девушку, выдавая себя за её спасителей. Если кто-то начнёт шуметь, то сбежится охрана Абдуллы.

Если в итоге девушка доставляется домой в усадьбу Тейлоров, то доставившему её достаются бонусные баллы и вообще благодарность дяди Гордона. Не надо забывать и о подвеске – если в освобождении Эгландины решающую роль сыграла команда героев, то можно обменять уход их в тень на эту самую драгоценность. Тогда вся слава достаётся Спенсеру, но зато Артемис не оказывается в долгах и в опасности публичного разоблачения. Спенсер же получает всю славу и в том случае, если команда героев так и не узнала, кто настоящий похититель. Если же девушка остается на яхте у шейха, то Абдулла успешно осуществляет свой план и тайно венчается с Эгландиной, очаровав её своим порывом.

День V: Человек слова

Помимо богатства, избранный претендент получит высокий статус, и для того, чтобы этот дар достойно принять, он должен обладать всеми качествами джентльмена из высшего общества, чтобы не опозорить имя своей будущей жены и всех её славных предков. Потому на утро и день третьего дня назначена регата на одноместных дирижаблях «До Уэльса и обратно за 8 часов». Вечером же начинается бал, куда приглашены все сливки общества и надо не ударить лицом в грязь и не спутать вилку для рыбы с вилкой для гарнира! А все эти чины, должности, титулы, поклоны и рукопожатия... А ещё надо сыграть на каком-то инструменте или развлечь гостей остроумной историей, и потанцевать с множеством дам, не отдавив им ноги. Ровно в полночь будет подведен итог соревнования и наконец-то объявлен жених!

С дирижаблем Артемису особо не поможешь: ученый, спонсируемый маменькой Эвергрин, сделал все что мог с паровыми двигателями, клапанами и балластом, теперь все зависит от пилота. А вот на балу придется поработать. И Мартин, и Абдулла впитали манеры с молоком матери, а Спенсер к тому производит ошеломительное впечатление на вдов и старых дев. Чтобы заставить двух главных конкурентов опозориться, нужно что-нибудь серьезное: например, оскорбление, брошенное в самый неожиданный момент. Спенсер трусоват и в ответ на правдивое обвинение может стушеваться. Абдулла же достойно держит прямой удар, но страшно заносчив и может повести себя не по-джентльменски, если вывести его из себя двусмысленными оскорблениями.

Артемис же вырос, в буквальном смысле, в борделе. Кое-какими навыками светской беседы он обладает, но лучше будет отвлекать внимание от его промахов.

Кому достанется невеста, сильно зависит от всех предыдущих дней.

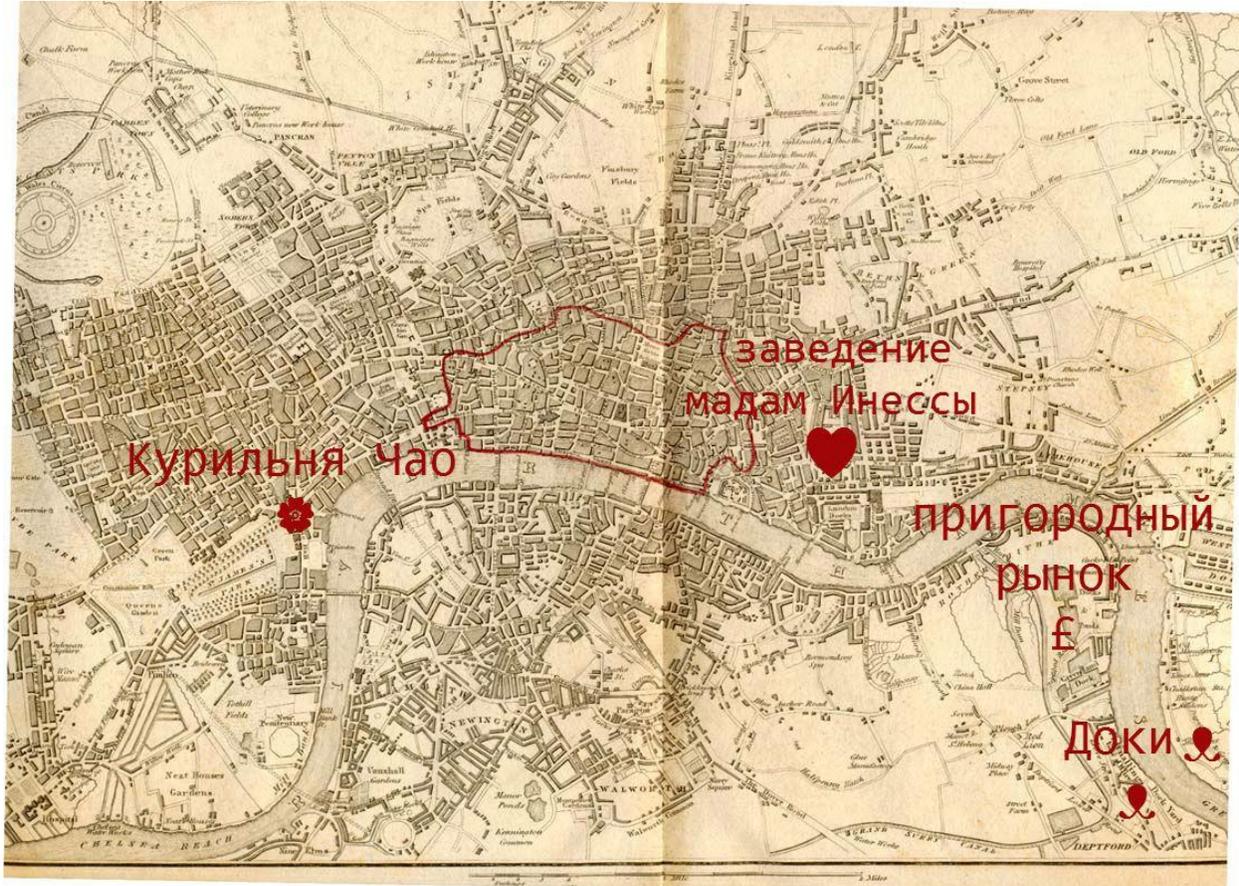
- **Мартин Спенсер.** Приятный расклад для Эгландины Тейлор, неплохой для Гордона Тейлора, хороший для Кан Чао, никакой для Мадам Инессы, плохой для Артемиса. В целом у Спенсера замечательные шансы из-за протезирования с разных сторон в разной степени, но он сам по себе ленивый раздолбай, не имеющий дара ни к организации, ни собственно к обдуманным действиям, поэтому при желании поработать мозгами и побегать по городу, его легко обойти.
- **Абдулла аль Джамад.** Импульсивный шаг со стороны Эгландины Тейлор, кажущийся идеальным для Гордона Тейлора, плохой для Кан Чао и всех остальных. К этому финалу можно прийти, если у Абдуллы хорошо складывались дела все предыдущие дни – обычно так получается, если герои часто многим рискуют, и удача им не сопутствует. Абдулла действует всегда крайне осмотрительно и через подставных лиц. Если к удаче он приходит через похищение, то финальный бал всё равно проходит как попытка Тейлоров сделать хорошую мину, когда их переиграли.
- **Артемис Эвергрин.** Бывший для Эгландины всего лишь одним из серой массы поклонников, с помощью команды героев Артемис может стать спутником всей её жизни. Это будет однозначно хорошо для него, для героев (если они остались верны ему до конца) и для Инессы Эвергрин, с остальным начнутся проблемы, о которых можно порассуждать в разборе полётов после модуля: Кан Чао будет выжимать из него своё, Гордон Тейлор – своё, и устоит ли Артемис в ситуации, когда нет гонки со временем и нет команды авантюристов под боком, до конца неясно – в вашей игре будет свой Артемис, и ваше обсуждение будет опираться на то, как проявил себя именно он.

Заключение

Модуль предполагает большую свободу героев. Не стесняйтесь акцентировать внимание партии на «горячих точках» на карте города (они добавлены к описанию первых дней: перемешивайте их, как вам удобно, добавляйте свои, импровизируйте). Вбрасывайте слухи – значимые и нет. Пусть партия знает, что город живёт! Не забывайте раскрывать тайные мотивы, которые движут участниками гонки. Не стесняйтесь вводить третьи (четвёртые? пятые?) силы, с которыми партия может затеять войну или заключить союз. Герои, которая самиищут помощи, всегда сможет её найти: Лондон – город большой, нужно лишь приложить усилия и поработать мозгами. Если партия любит боёвки – не стесняйтесь насыпать бандитов с приветом от Абдуллы, Чао и Фарли Панчера на саму партию. Также помните, что есть и другие претенденты. Сделайте их недостающими деталями игры. Для партии интриганов – нужно больше хитрецов и рычагов давления. Для партии боевиков – нужно больше любителей всё решить грубыми методами.

Как вариант – партия может отказать Артемису и решить «женить кого-нибудь из своих», или же отречься от него в процессе борьбы, раскрыв истинную сущность стяжателя без любви в душе. Не бойтесь. Это не порушит модуль, однако добывать информацию и небольшую помощь без Инессы будет сложнее. Кстати, Артемис может решить нанять других помощников...

Приложение 1: карта Лондона



Приложение 2: Выиграй невесту/импро

На случай, если вы не любите жёстких сценариев, мы подготовили более свободный вариант приключения. **Выиграй невесту/импро** можно играть только в антураже, где девушку выдают замуж без спроса: фэнтези, космическая опера, современная Индия. Имена и детали даны в предположении, что действие происходит в условной колониальной Англии. Не стесняйтесь их менять.

В одном богатом городе живет влиятельный дядя с племянницей, чья молодость уже подходит к концу. Живут как кошка с собакой, и все знают об их ссоре. Девушка обладает правами на большое наследство от пропавших без вести родителей. Законы и обычаи города предоставляют ей достаточно самостоятельности.

Дядя хотел бы выдать девушку замуж за своего человека, чтобы завладеть наследством таким образом, но не может сделать этого без согласия племянницы. Племянница же тоже не может выбрать жениха без согласия дяди.

Дядя объявляет единственный выход из сложившегося династического кризиса: свадебное соревнование. Время не ждёт: женихи три дня соревнуются на глазах всего города, победитель получает невесту. Претендентов много: здесь и ставленики дяди, и невесты, и протеже его друзей, и бандиты, и купцы, и иностранцы, и настоящие джентльмены. У них есть шанс выиграть расположение зрителей и судей турнира, уговорить девушку тайно обвенчаться, уговорить дядю девушки обвенчать её насильно – и не только это! Формально победитель определяется по сумме маленьких побед в нескольких однодневных заданиях. Многие соревнования можно выполнять группой. Персонажи игроков могут помогать одному из кандидатов, могут работать на разных, или, чем чёрт не шутит, сами поборются за руку девушки.

Возможные соревнования: джигитовка, знание священных текстов, метание бревна, плавание, ремесленное мастерство, азартная игра, риторика, качество обручального кольца, борьба, танцы, поэзия, народное голосование, благосклонность главы семьи невесты, выбор невесты из толпы вслепую, охота (соколиная или загонная), интеллектуальная игра типа шахмат, игра в загадки, прохождение подземелья на скорость, регата (парусная, гребная или космическая), пятиборье, гадание, знатность, стрельба, ориентирование на местности, ругательный рэп, ученость (таблица умножения, философия и медицина), богатство, поварское искусство, сборка-разборка оружия на время, смертельный поединок, обжорство, медитация.

Случайные имена: Джоан, Петер, Тоби, Грейс, Эллен, Дадли, Констанс, Гэбриэл, Генри, Изабель, Джофри, Эдвард, Дороти, Томас, Франциск, Розалинда, Мэттью, Мэри

Случайные фамилии: О'Берри, Харингтон, Гудж, Кемп, Сидни, Боттинж, Уивер, Уоттон, Корнуоллис, Фентон, Эндрюс, Брискетт, Дэвис, Рич, Эссекс, Деррике, Черчард, Клиффорд

Места в городе и рядом: доки, табор, пригородный рынок, трущобный рынок, темпль, сохо, пикадилли, западное аббаство, колониальный рынок, казармы, улица красных фонарей, набережная, тюрьма, тюрьма-музей, яхт-клуб, марсово поле, блошиный конец, золотые ворота

Выберите 5-6 действующих лиц из списка в качестве судей турнира, участников и их помощников. Все они будут вести себя в соответствии со своим *стремлением*. Когда у вас будет мало идей, провиснет сюжет или игра станет скучноватой, применяйте *приемы*. Если вы кого-то не выбрали, это значит, что он (она) не участвует в приключении или играет пассивную роль. Например, как невеста в основном сценарии. Для случайного выбора можете использовать d12.

Гордон Тейлор, дядя. Бюргер или мелкий дворянин, по сравнению с покойным братом глуп и бесталанен. Человек не злой, но и не хороший. Хотел бы прибрать к рукам все наследство, да племянница не даёт. *Стремление: отщипнуть от наследства.*

Приёмы:

- Подстроить конкурс под фаворита
- Внезапно для всех поступить благородно
- Выдать племянницу замуж насильно

Эгландина Тейлор, невеста. Девушка неглупая и самостоятельная, но сердце её переменчиво и часто берёт верх над рассудком. *Стремление: свобода (желательно без потери достатка)*

Приёмы:

- Подыграть самому романтичному
- Сбежать (и обвенчаться?)
- Устроить истерику и ничего не подписывать

Мартин Спенсер, любимчик дяди. Жиголо и дрянь-человек, зато им легко управлять
Стремление: богатство без труда

Приёмы:

- Использовать дядину подсказку
- Отвлечься на постороннюю чепуху
- Нанять людей по ту сторону закона

Бакстер Поуп, поэт и революционер. Влюблен в Эгландину и борется за её руку или по крайней мере за её счастье. *Стремление: счастье Эгландины*

Приёмы:

- Снискать одобрение (невесты или общества)
- Помочь благородному сопернику
- Связаться с боевыми товарищами

Мадам Инесса, бордель-маман. Хочет женить своего сына, Артемиса Эвергрину, на девушке из хорошей семьи. Для этого не гнушается использовать тонны связей и компромата. *Стремление: респектабельность и богатство*

Приёмы:

- Использовать неожиданную помощь
- Собрать все слухи
- Ставить палки в колеса

Абдулла аль Джамад, сын шейха. Хвастлив, вспыльчив, ленив, сластолюбив, богат, нагл и холост. *Стремление: победа*

Приёмы:

- Закидать проблему деньгами
- Действовать по родным обычаям
- Почувствовать себя оскорблённым

Кан Чао, глава организованной преступности. Производит впечатление доброжелательного и разговорчивого. *Стремление: загрести жар чужими руками*

Приёмы:

- Добиться своего шантажом
- Показать, что всё, что произошло – по его плану
- Предложить сделку с подвохом

Мама Роза, старая цыганка. Гадалка, ведунья, старая мошенница. Корыстна и хитра. У неё везде глаза и уши. *Стремление: добыть землю для своего рода*

Приёмы:

- Смешать зелье
- Найти украденную вещь
- Подслушать или угадать тайну

Себастиан Моран, колониальный офицер. Охотник на тигров. Исключительно благороден, истинный джентльмен. *Стремление: честное состязание*

Приёмы:

- Проявить благородство
- Наказать низость
- Попасть в яблочко, почти не целясь

Барнаби Уотсон, непризнанный ученый. Странные приборы, точные астрологические прогнозы, иногда взрывы. *Стремление: всё ради науки!*

Приёмы:

- Найти устройство, точно подходящее к ситуации
- Забыть что-то очень важное
- Найти улику благодаря Науке

Фарли Панчер, главарь банды. Выглядит, как карикатурный бандит из юмористического журнала. *Стремление: быть главным на районе*

Приёмы:

- Припугнуть как следует
- Внезапно сменить нанимателя
- Собрать банду

Старик Флейшнер, скупщик краденого. Скользкий тип, знает, буквально, всех и все. Но своих не сдаёт... без повода. *Стремление: соизмерять выгоду*

Приёмы:

- Сдаться под давлением
- Растрепать на весь город
- Перевести стрелки