Город Парового Солнца



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Книга Смертных

SAVAGE WORLDS
LICENSED PRODUCT



Город Парового Солнца

Станция Полевая
ОБРАЗЕЦ

2024

Город Парового Солнца

Игумнов Г., Симонов В.

Город Парового Солнца. Настольная ролевая игра.

«Город Парового Солнца» — настольная ролевая игра в стилистике стимпанка, рассчитанная на жанры детектива, викторианских ужасов и приключений. События разворачиваются в конце XIX века, в городе, который должен был стать Утопией рационального века, но из-за неизвестного катаклизма попал в серый и мрачный мир Лимба.

© Игумнов Г., Симонов В., 2024

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Данная игра имеет отношение к игровой системе Savage Worlds, распространяемой Pinnacle Entertainment Group на сайте www.peginc.com. Savage Worlds и все связанные с ней логотипы и торговые марки являются собственностью Pinnacle Entertainment Group. Используются с разрешения правообладателя. Pinnacle не отвечает за качество, актуальность и/или применимость этого продукта.



Авторы: Глеб «Crazy Sage» Игумнов, Виталий «Барахир» Симонов
Обложка: Евгений Харук, Арина Танцырева
«Прибытие поезда», «Дело о пропавшем завещании», «Дело о таинственном механизме»: Ольга Волкова
Иллюстраторы: Евгений Харук, Александр Плеханов, Илья Шальков, Игорь Савченко, Дмитрий Алексеев, Мария Куравцова, Ирина Винник, Alai, Евгения Семиненко, Яна Ло
Логотип: Алексей Рябцев
Оформление: Арина Танцырева
Редактура: Вера Морозова, Оксана Чулкова (Райна), Ира Wyldfey Кирик
Вычитка: Ольга Константинова, Елена Воронина, Любовь Nora Бердюгина, Александра Асланова
Вёрстка: Павел Воронцов, Сергей Ровенков
Благодарности: Екатерина Куклина (Тэй), Михаил «Кромвель» Попов, Kein, Mafej, Ольга Константинова (Леголаська), Андрей Воробьёв, Дион, Мария Диденко (Редфайер), Сергей Razy Китаев, Вячеслав Щукин, Вячеслав Кустов, Александр Семыкин, Максим Сапин, Александр Махнёв, Дмитрий Лоевский, Павел Лисицкий, Антон Куфко, Александр Иванов, Илья Карпов, Dark Flud, Даниил Алпашкин, Артемий Ермилов, Пётр Тюленев, Николай Демиденко, Digital Wizard, Павел "Миридин" Гуров и все участники плэйтестов.

СТАДИЯ ПРОГЕРА
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Книга Человека

Прибытие поезда **9**
Что вы знаете **15**
Век разума **17**
Лимб **20**
Структура города **22**
Городские службы 25
Паровая жизнь 28
Поезда и порталы 30
Залог души **32**
Варианты игровых групп **33**
Группа друзей 33
Наёмники 34
Ячейка организации 36
Тайное общество 37
Персонажи **38**
Авантюристка 38
Бандит 39
Врач 40
Детектив 41
Изобретатель 42
Медиум 43
Техномаг 44
Страж 45
Учёный 46
Фабричный рабочий 47
Создание персонажа 48
Новые Изъяны **50**
Новые Черты **52**
Экипировка **60**
Духовое оружие 60
Механическое оружие 62
Паровое оружие 62
Техномагические пистоли ... 63
Техномагические батареи ... 64
Паровые доспехи 65
Сумма технологий **70**
Изобретения **75**
Мастерская 75
Создание магомеханических изобретений 77
Проект 77
Сборка силового ядра 79
Стандартные силовые ядра 80
Сборка изобретения 87
Расход топлива 88
Оружие 89
Механизированные доспехи 91
Основа 92
Транспорт 93
Протезы 95
Создание своих модификаций 97
Создание уникальных изобретений 97

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Книга Демона

Дело о потерянном завещании 101
Что вы знаете 106
Восход и Затмение 107
Год хаоса 109
Городской совет 111
Текущий состав 113
Стража 114
Экспедиционный корпус 119
Церковь 122
Университет 124
Гильдия магомехаников 126
Демоны 128
Первый контакт 128
Железное посольство 129
Диаспора 131
Магия 133

Книга Ангела

Дело о таинственном механизме 149
Что вы знаете 156
Западный портал 157
Городские интриги 158
Городской совет 158
Стража и Проклятый отряд .. 159
Церковь 160
Преступный мир 161
Иерархия демонов 162
Тайные общества 164
Братство Шести Ключей 164
Клэпперы 167
Культ Затмения 169
Кустодес Умбра 170
Общество Северо-Запада 171
Орден Альбатроса 173
Орден Святого Германа 174
Эрин Куг-Муш 176
Мировые правительства 178
Пустоши Лимба 179
Городская археология 182

Приложения 184
Новые изъяны 185
Новые черты 185
Компоненты ядра 187

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предисловие

Вы держите в руках книгу, описывающую игровой мир в жанре стимпанка и альтернативной истории. Игровые события происходят в конце XIX века в Паутине, городе, который ранее назывался Городом Солнца и был рукотворной утопией, но из-за катаклизма неизвестной природы попал в мрачную реальность Лимба. Для игры вам понадобится основная книга «Savage Worlds: Дневника авантюриста» на правилах которого базируется «Город Парового Солнца». Дальше в тексте она будет упоминаться, как основная книга правил или основная книга.

Книга Смертных состоит из трёх частей, ведущему стоит прочитать их все, игрокам могут понадобиться только некоторые.

Книга Человека. В этом разделе содержится самая базовая информация о Паутине, её истории и действующих в ней организациях, здесь же вы найдёте новые черты и изъяны, примеры персонажей и игровых групп, а также новые правила по изобретениям. Тем, кто планирует играть людей, недавно приехавших в Паутину, достаточно этого раздела.

Книга Демона. Здесь вы найдёте более подробную информацию об истории Паутины, как она строилась, что происходило после Затмения, как произошла встреча с демонами, как налаживалась жизнь в городе и как она устроена сейчас. Также этот раздел содержит правила по магии, включающие подробное описание трёх новых мистических даров. С этим разделом надо ознакомиться тем, кто планирует играть более опытных персонажей, либо давно живущих в Паутине.

Книга Ангела. Этот раздел посвящен тайным обществам, по крайней мере той информации о них, которую можно найти, не являясь их членом. Помимо этого здесь же вы найдёте более подробную информацию о городской политике, а также базовые знания о пустошах Лимба и древних тайнах, которые они скрывают. Этот раздел рекомендуется к прочтению только в том случае, если вы планируете начинать игру сразу опытными персонажами, которые уже знают гораздо больше, чем рядовые обыватели.

Наиболее подробную информацию о мире вы можете найти в **Книге Творца.** Это отдельная книга, предназначенная только для ведущего, в ней содержится история Лимба, истинная подоплёка происходящих в Паутине событий, дополнительные игровые правила, советы ведущему, а также три готовых приключения, подходящих для начинающей группы.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Книга Человека

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

И сказал Творец: «Дарую вам волю, ибо в свободе познаете вы мою любовь»

Книга сотворения,
Вавилон, Земля

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Прибытие поезда

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Я вырвался из душного вагона, как из пасти огромного чугунного чудовища. Поездка в купе без окон навевала мысли о путешествии в домовине в преисподнюю, что, впрочем, отчасти отвечало истине. Последний час пути был невыносим: мой сосед, мистер Кроквиль, болтал в нервном исступлении без умолка. Удивительно, как в этом маленьком человечке помещалось так много слов. Однако мне удалось держать на лице вежливую улыбку до самого конца поездки.

В первые же минуты Лимб неприятно поразил меня: хмурое серое небо давило так, что хотелось пригнуться, а ноздри раздражал тяжёлый дух, типичный для промышленных районов. Издалека доносился глухой рокот — в высоте над городом по рельсу двигалось огромное металлическое солнце. Если бы не ощутимый толчок сзади, я бы долго ещё разглядывал всё это, стоя прямо у дверей поезда. Вот она какая, легендарная Паутина! Не слишком приятное место. Впрочем, Барни ведь справился, успокоил я себя, значит, справлюсь и я. А ведь он ещё и преуспел здесь. И наплевать, что отпрыск некогда богатого рода не должен заниматься презренным ремеслом. Как живот впервые подведёт от голода — мигом отправишься по стопам старшего брата на заработки.

Толпа понемногу редела. Дюжий носильщик в форме прошагал мимо меня пару раз, но потом всё-таки решил подойти.

— Не нужна ли вам помощь с багажом… сэр? — это обращение он выдавил из себя с сомнением. Очевидно, я выглядел не самым достойным образом.

Я взял в руки единственный саквояж и покачал головой. Потом спохватился.

— Постойте, любезный. Где у вас располагаются скобяные лавки?

— Вам крупные конторы, сэр, или именно лавки? — уточнил он.

— Лавки, наверное, — я почувствовал, как лицо краснеет. Барни говорил, для того, чтобы справиться с потоком заказов, ему достаточно двух-трёх помощников. Такое заведение трудно было бы считать крупной конторой.

— Сектор Вечера там, до среднего кольца ходит трамвай, — носильщик ткнул коротким пальцем влево и зашагал прочь, не дожидаясь чаевых. Присказка «сэр» тут же улетучилась. Даже его спина выражала презрение.

Сначала, выйдя из трамвая, я брёл по указанному сектору наугад. Крутил головой, удивляясь странным уличным механизмам и сплетениям труб пневмопочты. Потом едва не попал под колёса паромобиля, выслушал несколько цветистых ругательств и запоздало преисполнился бдительности. Чем дальше я уходил от центра, тем проезды становились уже, а дома — обшарпанней. Вдалеке вырастали кирпичные трубы, надрывно плюющиеся дымом. Непривычный воздух всё так же давил на грудь. Не верилось, что для лавки брат мог избрать такое унылое место. Впрочем, что я знаю о здешних кварталах?

Одна из вывесок привлекла моё внимание, и я толкнул дверь книжного магазина. Высокий мужчина с приятными