



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.

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 завещ<mark>ан</mark>ии», «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.

СОДЕРЖАНИЕ



Книга Человека		Ho
		Ho
Прибытие поезда	9	Экі
Что вы знаете	15	
Век разума	17	
Лимб		24
Структура города	22	20
Городские службы	25	
Паровая жизнь	28	
Поезда и порталы	30	Cyn
Залог души	32	Из
Варианты игровых групп	33	
Группа друзей		
Наёмники		
Ячейка организации		
Тайное общество	37	
Персонажи	38	
Авантюристка		
Бандит		
Врач	40	
Детектив		
Изобретатель		
Медиум	43	
Техномаг	44	
Страж		
Учёный		
Фабричный рабочий		
Создание персонажа	48	

Новые Изъяны		.50
Новые Черты		.52
Экипировка		
Духовое оружи		
Механическое		
Паровое оружи		
Техномагическ		
Техномагическ		
Паровые доспе		
Сумма технологий		
Изобретения		.75
Мастерская		
Создание маго		
изобретений		
Проект		.77
Сборка силовог		
Стандартные с		
Сборка изобрет		
Расход топлива		
Оружие		
Механизировал		
доспехи		.91
Основа		.92
Транспорт		.93
Протезы		.95
Создание своих	X	
модификаций.		.97
Создание уника	альных	
изобретений		.97



Книга Демона

Дело о потерянном Что вы знаете......106 Восход и Затмение107 Год хаоса109 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	
Городской совет	
Стража и Проклятый отряд.	
Церковь	
Преступный мир	
Иерархия демонов	
Тайные общества	164
Братство Шести Ключей	164
Клэпперы	
Культ Затмения	
Кустодес Умбра	170
Общество Северо-Запада	171
Орден Альбатроса	
Орден Святого Германа	174
Эрин Куг-Муш	176
Мировые правительства	178
Пустоши Лимба	179
Городская археология	182
Приложения	184
Новые изъяны	185
Новые черты	
Компоненты ялра	



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.



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

Книга сотворения, Вавилон, Земля



ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА





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