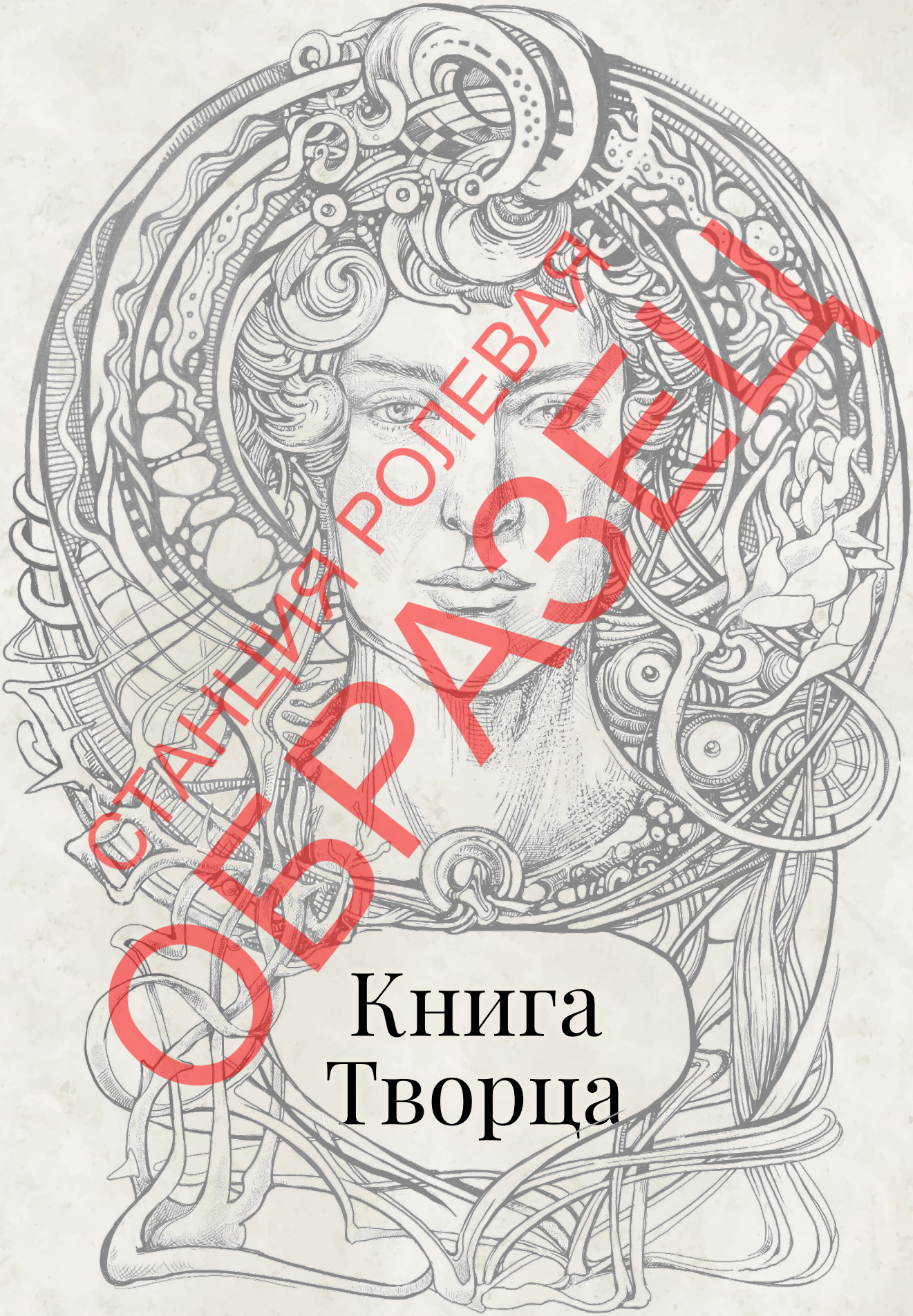
Город Парового Солнца



СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Книга Творца

SAVAGE WORLDS
LICENSED PRODUCT



Книга Творца

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Город Парового Солнца

Игумнов Г., Симонов В.
Город Парового Солнца. Настольная ролевая игра. – 2024. – 157 с.
ISBN

«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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

© Игумнов Г., Симонов В., 2024

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



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Авторы: Глеб “Crazy Sage” Игумнов, Виталий “Барахир” Симонов
Обложка: Михаил Емельянов, Арина Танцырева
Иллюстраторы: Евгений Харук, Александр Плеханов, Илья Шальков, Игорь Савченко, Дмитрий Алексеев, Мария Куравцова, Ирина Винник, Alai, Евгения Семиненко, Яна Ло, Михаил Емельянов, Ольга Панфилова, Мария Иванова, Елена Саморядова, Арина Танцырева, umlautbahn
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, Владислав Григорьев (Martess), 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

История мира 8
Бытие 8
Первый Город 9
Война Греха 10
Исход 11
Война Забвения 11
Залы Творца 12
Сборщики душ 14
Причины Затмения 15
Инфернит и техномагия 16
Иерархия демонов 17
Городская политика 19
Канцлер 19
Кустодес Умбра 20
Культ Затмения 21
Серые ангелы 22
Орден Альбатроса 23
Орден Св. Германа 23
Клэпперы 25
Железное посольство 26
Эрин Куг-Муш 27
Демоническая диаспора 28
Братство Шести Ключей 28
Общество Северо-Запада 29
Рекомендации ведущему 30
Детектив 30
Ужасы 31
Приключения 32
Создание персонажей демонов и ангелов 33
Демоны 33
Мистический дар (демон) 33
Дополнительные силы 34
Полудемоны 36
Ангелы 36
Новые черты 37
Полуангелы 37
Персонажи ведущего 38
Преступники 38
Стража 40
Экспедиционный корпус 40
Демоны 41
Ангелы 43
Обитатели Лимба 44
Механические стражи 46
Выдающиеся личности 51
Экспедиционный корпус 51
Университет 58
Промышленность 62
Стража 64
Демоны 67
Гильдия магомехаников 70
Власть 73
Культура 75
Тайные общества 78
Преступность 80
Инструменты ведущего 86
Перемещения по городу 86
Дополнительное правило: случайности в пути 87
Ценности в подземельях 88
Ловушки 93
Первая карта 93
Вторая карта 94
Комнаты с испытаниями 96
Особые правила 96

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Готовые приключения 99
Детективное агентство Ройса 100
Дело о крылатой статуэтке 112
Предыстория 112
Сцена первая: Заказ 113
Сцена вторая: Подготовка 114
Сцена третья: Ограбление 115
Интермедия: Погони и поиски ... 116
Сцена четвёртая: Гибель банды 117
Сцена пятая: Неучтённый покойник 118
Сцена шестая: У «Красного осьминога» 120
Эпилог 121
Рекомендации ведущему 121
Персонажи ведущего 122
Дом забытых 123
Предыстория 123
Сцена первая: Заказ 123
Сцена вторая: Наблюдение 124
Интермедия: Ловушка 126
Сцена третья: Забытые 126
Особенности призраков 126
Третий этаж 128
Второй этаж 133
Первый этаж 141
Подвал 141
Эпилог: Пещеры 143
Рекомендации ведущему 143
Путь Пилигрима 145
Предыстория 145
Введение: Пещеры 145
Сцена первая: Внезапные гости .. 147
Интермедия: Снова под землю ... 149
Сцена вторая: Долгая дорога в Пустошах 149
Сцена третья: Ворота в каменном лесу 150
Сцена четвёртая: Зал ремесленников 150
Сцена пятая: Зал стражей 152
Сцена шестая: Зал советников 153
Сцена седьмая: Венец Вседержителя 154
Сцена восьмая: Лёд и пламя 155
Эпилог 156
Рекомендации ведущему 157

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предисловие

Вы держите в руках книгу ведущего, описывающую все те тайны Города Парового Солнца, о которых не должны знать игроки. Для игры вам понадобится основная книга *“Savage Worlds: Дневник авантюриста”*, на правилах которой базируется “Город Парового Солнца” (дальше в тексте она будет упоминаться как *основная книга правил* или *основная книга*), а также “Книга Смертных”, содержащая информацию для игроков.

Здесь вы найдёте сведения об истории Лимба и узнаете о Первом Городе, древнем центре культуры и цивилизации, на месте которого оказался Город Солнца после Затмения. Также вы сможете прочесть о том, что именно привело к Затмению, узнать правду о тайных обществах, действующих в Паутине и об интригах, плетущихся в тенях.

Помимо информации об истории мира и заговорах, в этой книге находятся правила по созданию персонажей демонов и ангелов, характеристики персонажей ведущего, которых вы сможете использовать в своих приключениях, а также биографии и характеристики многих важных личностей Паутины.

В конце книги вы найдёте набор готовых персонажей для того, чтобы начать игру за детективное агентство Ройса, о котором вы могли прочитать в рассказах “Прибытие поезда”, “Дело о потерянном завещании” и “Дело о таинственном механизме” в Книге Смертных, а также три готовых приключения. В первом из них, “Деле о крылатой статуэтке”, игрокам предстоит найти заказчиков ограбления особняка, принадлежащего офицеру Экспедиционного корпуса, в “Доме забытых” — выбраться из дома с привидениями, провалившегося под землю двадцать лет назад, а в “Пути Пилигрима” герои смогут узнать некоторые секреты истории Лимба и подробности подковёрных интриг Паутины.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

И сказал Творец: “Дарую свою любовь,
ибо сие аз есмь”

- Книга сотворения,
Первый Город

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

История мира

Бытие

Когда-то давно, задолго до начала истории Города Солнца, даже до того, как рухнула Вавилонская башня и была построена первая из египетских пирамид, существовал Изначальный Мир. Он стал цветущим краем, а потом превратился в Лимб в результате братоубийственной войны. Но в те времена, о которых идёт речь, он был пуст и не имел формы.

Однажды в Изначальный Мир пришёл Творец. Сила Творца была велика, но даже его свет не мог рассеять бескрайнюю тьму. Тогда Творец создал ремесленника и дал ему циркуль и угольник. С их помощью ремесленник мог построить зеркало небес, которое отразит и соберёт свет Творца. Но обитавший во тьме Король Птиц не хотел, чтобы где-то появился свет. Он вышел из тьмы, напугал ремесленника и разорвал его чертежи.

Тогда Творец создал воина, чтобы тот защищал ремесленника во время работы, и дал ему сияющий меч. Но Король Птиц усыпил воина. И создал Творец советника, чтобы тот придумал, как справиться с Королём Птиц. Повелел советник создать семь дверей, и закрыл за ними Творец Короля Птиц, запер его на семь замков, а семь ключей от них отдал советнику.

Наконец ремесленник смог приступить к работе. Подготовил он чертежи, но понял, что во всём мире не найти ему



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

нужных материалов для зеркала небес. Задумался тогда Творец, и долго ремесленник, воин и советник ждали его ответа. Когда же огласил он своё решение, все опечалились, но не посмели ослушаться своего создателя.

Взошёл Творец на огромную скалу и принёс себя в жертву этому миру. Воин пронзил его своим мечом, и из черепа его было создано зеркало небес, что отражает свет Творца и хранит его в мире. Из костей его вышли горы, а из вен — реки.

Но Король Птиц в своей темнице по-прежнему желал, чтобы повсюду была тьма, и нашептывал он из своего узилища советнику, и соблазнял его, обещая дать знания и силу, которых нет ни у кого в этом мире. Дрогнул советник и открыл только один из замков. Но этого было достаточно, чтобы в мир пришла ночь. Тогда из глаз Творца ремесленник создал солнце и луну, чтобы светили они и разгоняли тьму Короля Птиц. А бьющееся сердце Творца превратил он в Первый Город, величайший из всех городов, источник мудрости, силы и магии. И когда закончили ремесленник, воин и советник своё дело, из крови Творца вышел Вседержитель — и признали они в нём перерождение Творца, и присягнули ему на верность.

Первый Город

Неизвестно, существовал ли Творец, но задолго до расцвета и падения царств Египта и Междуречья, до появления Небес и Бездны, когда мир был един и неделим, в цветущей земле, совершенно не похожей на нынешние суровые пустоши, вырос Первый Город. Это было величественное творение — центр науки, магии, искусства и ремёсел.

Населяли город мудрые, красивые и гордые создания, живущие по нескольку сотен лет, а после смерти обращающиеся в каменные скульптуры. Ходили легенды о том, что сильнейшие из них не умирали, а всего лишь засыпали, накапливая под каменным панцирем силы для нового жизненного цикла, поэтому окаменевших покойников укладывали в склепах без гробов и саркофагов. Однако последние несколько столетий никто из обитателей Первого Города не мог вспомнить случай пробуждения такого изваяния.

Всё население города делилось на три касты. Первая — каста воинов и жрецов: в дни мира они проводили ритуалы, прославляющие Творца, а в дни опасности защищали стены города от нападений варваров и диких чудовищ. Эти люди ценили силу, ловкость, самоотверженность и готовность служить. Их стихией был ветер, их магия давала им силу в бою, любовь же для них проявлялась в служении. После смерти тела воинов оборачивались молочным опалом.

Вторую касту составляли торговцы и дипломаты. Они много путешествовали, заключали сделки с племенами, жившими вне города, и привозили в город диковинные артефакты из дальних земель. Представители этой касты были хитры и сладкоязычны. Их стихия — огонь — наполняла магию торговцев обманом и помогала наносить коварные удары, для них любовь была воплощена во власти. После смерти тела представителей второй касты становились подобны красному карнеолу.

Третья каста — каста учёных и ремесленников. Они исследовали мир и воплощали приобретённые знания в волшебных изобретениях — от игрушечных механических жуков до шагающих башен, помогающих строить город

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ