Город Парового Солнца



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Досье: Исследователи

SAVAGE WORLDS
LICENSED PRODUCT

Досье: Исследователи

Автор: Глеб «Crazy Sage» Игумнов
Обложка: Михаил Емельянов
Иллюстраторы: Яна Ло, Александр Плеханов, Илья Шальков
Логотип: Алексей Рябцев
Оформление: Арина Танцырева
Редактура: Мария «Редфайер» Диденко, Ника Батхен
Корректура: Анна Матвеева
Вёрстка: Денис «З.К.Мим» Жердев



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

В этот сборник входят материалы, посвящённые отряду «Икар-9» — шести смелым исследователям из Экспедиционного корпуса. Их путь лежит через Пустоши Лимба к древним тайнам, сокрытым в руинах времён Первого Города.

Внутри вы найдёте:

- биографии и листы персонажей: вам остаётся только выбрать героя по душе, распечатать его лист персонажа и отправиться в захватывающее приключение;
- рассказ «Молчаливая стража» — атмосферное вступление к игровому сценарию, раскрывающее характеры героев, их прошлое и первые шаги к хранилищу Глашатая;
- приключение «Серебряный язык Богов» — короткий сценарий в духе Индианы Джонса, где игрокам предстоит миновать древние ловушки и обойти конкурентов в поиске загадочного механизма, через который, по легендам, говорят боги.

Город Парового Солнца придуман Глебом «Crazy Sage» Игумновым и Виталием «Барахиром» Симоновым.

Данная игра имеет отношение к игровой системе Savage Worlds, распространяемой Pinnacle Entertainment Group на сайте Pinnacle Entertainment Group. 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.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте «Станция Ролевая».


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Экспедиционный отряд «Икар-9»

История создания

«Икар-9» был сформирован в 1894 г. как самостоятельный летучий отряд в составе Третьей Экспедиции. Он исследует недавно обнаруженные руины в крайне нестабильной части Пустошей Лимба — в районе, откуда слишком большие группы людей могут не вернуться. При создании отряда «Икар-9» ставка была сделана на глубину знаний и опыт участников, их мобильность и способность принимать решения без связи с основным лагерем.

Кандидатуру командира лично утвердил глава Экспедиционного корпуса. Выбор пал на Мигеля Маркеса Ортегу — исследователя, известного своей храбростью. Ортеге разрешили самостоятельно собрать команду, и первым делом он привлёк близнецов Бьорнквист — разведчика и снайпера, с детства знакомых с Пустошами. Затем к ним присоединилась юная техномаг Елена Сидерос, ученица маэстро Шильдера, которая едва избежала отправки на рудники за соучастие в экспериментах на людях. Боец Эгон Лурье, выдворенный из Стражи за нарушение приказа, и медик Отто Шнайдер, бежавший из Пруссии после обвинений в шпионаже, завершили состав отряда. У каждого из них сложное прошлое, но вместе они оказались способны выживать в самых опасных зонах Лимба и распутывать его тайны.

ОБРАЗЕЦ
СТАНИТРОЛЕВАЯ

Ортега Мигель Маркес

30 лет,
командир отряда


Ортега Мигель Маркес

Маркес — высокий, крепкий мужчина с загорелым лицом, прихрамывающий на правую ногу. В Экспедиционном корпусе он сразу показал себя прирождённым исследователем, а прославился после случая в пещерах на южной границе Пустошей, когда ему пришлось спасать коллегу из колонии цианистых жуков — насекомых с плотным панцирем, ядовитой слизью и агрессивным инстинктом защиты гнезда. Несмотря на риск, Маркес отвлёк внимание жуков вспышкой из портативного осветителя и вытащил пострадавшего, но одно из насекомых всё же укусило Маркеса в бедро, и теперь он хромает.

Однако в его досье есть и более мрачные страницы. Ходят слухи, что он участвовал в несанкционированной зачистке исследовательского аванпоста, где были обнаружены следы магических экспериментов. Одни утверждают, что он уничтожил улики, другие — что спас выживших и был отстранён за неподчинение приказу. Сам Маркес эту историю не комментирует.

Командир отряда не любит пышных слов и предпочитает действовать. Умеет слушать и может разговорить даже самых молчаливых. Особенно доверяет Елене и считает, что техномагия в руках добрых людей способна изменить Лимб к лучшему. С доктором Шнайдером у Маркеса сложные отношения: их связывает давняя история, возможно касающаяся бегства Шнайдера в Паутину.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6

Навыки: атлетика d4, внимание d8, выживание d8, драка d4, запугивание d4, осведомлённость d8, насмешка d6, скрытность d4, стрельба d4, убеждение d6

Шаг: 5; **защита:** 4; **стойкость:** 5

Изъяны: героизм (крупный), секрет (мелкий), хромота (мелкий).

Черты: егерь, командный голос, мы — команда!

СТАНДАРТ
ОБРАЗЕЦ
ИГРОВАЯ