STEAM SUN

VOL. 1

WEIRD AND AMAZING TALES

ONE SOL



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

SAVAGE WORLDS
LICENSED PRODUCT

Клэпперы против железяк

Город Парового Солнца

В этом приключении игроки перенесутся в жестокий мир автоматонов и анархистов в Город Парового Солнца.

Владелец сталелитейного завода увольняет рабочих одного за другим и заменяет их машинами. Ночью он собирается установить на заводе автоматоны загадочного доктора Кэмпбелла, и если не помешать ему, все рабочие окажутся на улице, а их дети станут голодать. Герои должны найти способ пробраться на завод, избежать встречи с нанятыми для охраны костоломами и уничтожить машины. Кто-то должен нанести удар во имя рабочего класса!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Город Парового Солнца придуман
Глебом “Crazy Sage” Игумновым
и Виталием “Барахиром” Симоновым

Автор: Джим Дэйвенпорт
Обложка: Арина Танцырева
Иллюстратор: Игорь Савченко
Логотип: Алексей Рябцев
Оформление: Арина Танцырева
Перевод: Анна Волкова
Редактура: Оксана Чулкова (Райна)
Вёрстка: Станислав Якубовский



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

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте “Станция Ролевая” https://rpgbook.ru/steam_sun_games

Клэпперы Против Железяк

В Бумтауне нелегкие времена

Итан Тайдсвелл сколотил состояние благодаря монополизации рынка стали Паутины. На его заводах рабочие из железной руды, угля и известняка делают сталь — не самая простая работа. На крупнейшей Вестхиллской фабрике в огромных печах производятся железные болванки, из которых потом прокатываются стальные пластины. Работать здесь жарко, тяжело, а порой и смертельно опасно: чтобы покрыть спрос города на сталь, Тайдсвелл заставляет персонал стоять у печей по двадцать часов.

Клэпперы призывают работников сопротивляться таким условиям, но никто еще не успевает ничего предпринять, как фабрику закрывают, а людей массово увольняют. Под покровом ночи прибывают ящики: здесь происходит что-то странное. Молниеносно разлетаются слухи: поговаривают, Тайдсвелл закупил на фабрику те новые автоматические механизмы, а значит, для людей там больше работы нет.

Подстрекатель из клэпперов Барнабус Смит созвал собрание уволенных работников. Ведь что-то да нужно предпринять. Нужно нанести по фабрике удар. Нужно уничтожить эти проклятые машины, которые отбирают у нас работу!

Создания доктора Кэмпбелла

Чтобы заменить людей и повысить прибыль, Тайдсвелл заключил сделку с эксцентричным изобретателем доктором Кэмпбеллом на поставку двадцати его новых автоматонов. Тайдсвелл стремится войти в Городской совет, а для этого нужно очень много денег. Он не может позволить, чтобы его репутация была омрачена неудачей. Для доктора Кэмпбелла это возможность протестировать его изобретения — а на деньги и амбиции Тайдсвелла ему наплевать: даже если из затеи ничего не выйдет, из этой неудачи все равно можно узнать что-нибудь важное.

Большинство автоматонов запрограммировано на выполнение различных необходимых для литья стали действий, но есть и другие, улучшенные, похожие на живых существ автоматоны. Так, жук-сигнальщик может осматривать периметр фабрики и громко сигналит, если заметит, как люди проникают на территорию. Осьминог-контролёр управляет другими автоматонами, чтобы те выполняли свои задачи или реагировали на угрозу. У примата-молотильщика достаточно сил, чтобы противостоять вторгшимся чужакам или иным опасностям.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Вторжение на Вестхиллскую фабрику

Наши герои по заданию клэпперов должны попасть на Вестхиллскую фабрику и разрушить все попавшиеся на пути ненавистные машины-автоматы. Перед уходом они могут взять любые вещи из списка «луддитских игрушек», которые смогут унести.

Вестхиллская фабрика — огромное трехэтажное здание из каменных блоков длиной в 500 футов, шириной в 200 футов и высотой в 3 этажа. Стены глухие: небольшие окна есть только на третьем этаже. Главный вход — квадратный проем 30 футов высотой с железными воротами в два створа: через них на фабрику попадает сырье, а выходит готовая сталь. Еще в здание можно зайти через две другие двери стандартного размера. Все три прохода охраняются бандитами, известными как Мордовороты Тайдсвелла (по двое на персонажа). Крышу и стены патрулирует жук-сигнальщик. (Бросьте кость d6: если выпадет 1, то жук появится на той стороне, откуда пытаются проникнуть герои, после чего проведет проверку внимания со штрафом -2. При успешном ее прохождении он заметит посторонних и включит клаксон.) Если жук-сигнальщик поднимет тревогу, то у персонажей будет 20 раундов перед тем, как прибудут Тайдсвелл и два отряда Мордоворотов, чтобы «позаботиться» о диверсантах и шпионах.

Чтобы попасть внутрь, нужно либо забраться на стену и пролезть через окно (проверка атлетики), либо пройти через ворота или дверь. Раньше, когда фабрика работала, большие ворота на входе всегда были открыты, но теперь они заперты и перекрыты цепью. Также есть стоки опасных отходов в канализацию и водоотвод, по которому вода уходит в резервуары за пределы завода. И там, и там проходы заперты (проверка воровства).

Мордовороты: используйте характеристики бойца мафии (***Книга Творца, стр. 38***)

Список «луддитских игрушек»

Наши герои могут взять любую вещь из этого списка материалов от клэпперов:

- Мешки с песком весом в 30 фунтов: успешное попадание повышает степень усталости атакуемого автоматона. Одного мешка хватает на три атаки.
- Мешки с металлоломом весом в 20 фунтов: успешное попадание наносит атакуемому автоматону повреждение. Одного мешка хватает на две атаки. Один мешок и более накладывают штраф -2 к проверке скрытности.
- Большие железные инструменты весом в 20 фунтов: это могут быть по четыре больших разводных ключа, кувалды или монтировки длиной в 6 футов. Все это может считаться своеобразным большим оружием (урон — сила+d8, минимальная сила d8).
- Банки с дегтем весом в 10 фунтов и кисть: успешная прицельная атака (-4) по глазам автоматона ослепит его.
- Банки с клеем весом в 10 фунтов и кисть: успешная прицельная атака (-2) повышает степень усталости атакуемого автоматона.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Темные и опасные места

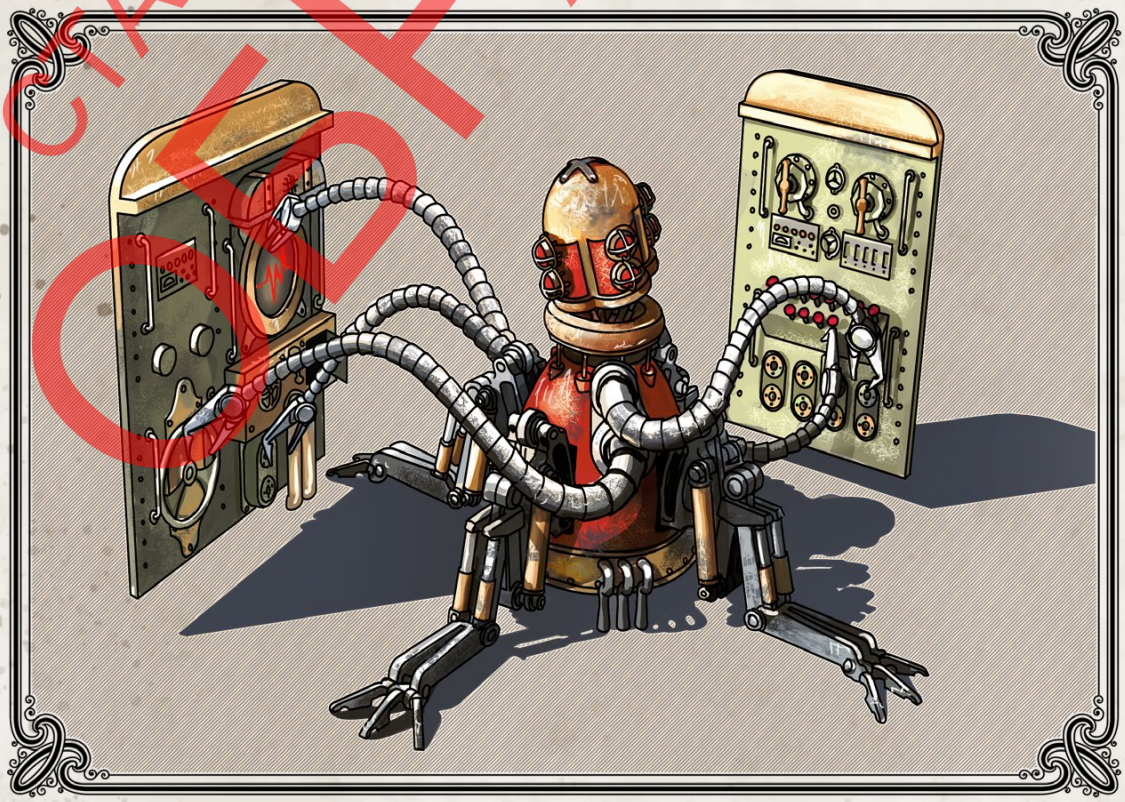
Внутри здания очень мало источников света, и оно погружено во мрак: в лучшем случае это будет полутьма (штраф от темноты). С точки зрения техники безопасности этот завод — сущий кошмар: помимо огромных печей, подвесных путей с висящими на них ковшами и огромных куч глины и песка для отливки, здесь можно повсюду наткнуться на болтающиеся массивные цепи с крюками, мостки без ограждения, перепады уровней пола, открытые чаны и бункеры с железной рудой, коксом, известняком и водой (сложная местность). Если персонаж попытается двигаться быстрее, чем его базовый показатель шага, ему потребуется пройти проверку атлетики, чтобы удостовериться, что он не пострадает в такой опасной обстановке.

На первый взгляд автоматоны похожи на чудовищных скелетоподобных существ из металла с горящими красным светом глазами: когда герои впервые сталкиваются с машинами, их вид вынуждает пройти проверку храбрости с модификатором -2. При следующих столкновениях проверка храбрости не потребуется.

Здесь есть кто-то еще

Конечно, легко засыпать в механизмы автоматонов песок или просто их разбить, но Кэмпбелл не оставил завод совсем без защиты. Здесь также есть приматы-молотильщики (их число совпадает с количеством игроков) и один осьминог-контролёр, управляющий остальными. Как только персонажи начнут крушить автоматонов, осьминог активирует приматов, чтобы те нашли диверсантов и убили их.

Стоит разрушить или деактивировать хотя бы одного примата, и в борьбу вступит сам осьминог, защищая имущество его хозяев.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Последствия

Если герои покинут фабрику до того, как появятся дополнительные отряды Мордоворотов Тайдсвелла, задание будет выполнено успешно. Барнабус Смит вознаградит их за любую информацию про автоматоны (поведение, способности, самые эффективные способы вывести их из строя). Если герои были наняты для разрушения автоматонов, то за каждую разломанную или деактивированную машину они получат награду. Если герои из фракции клэпперов или их союзников, то они смогут очень долго не платить за пиво или обеды.

Если героям удастся вывести из строя хотя бы 10 автоматонов, Тайдсвеллу придется свернуть эксперимент и снова нанять людей... Хотя бы на текущий момент.

Заинтригованы личностью доктора Кэмпбелла? Хотите узнать, какие секреты скрывают его удивительные автоматоны? Ответы ждут вас в приключении ***«Загадочный доктор Кэмпбелл»*** для ***Города Парового Солнца***.

Персонажи

МОРДОВОРОТ

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: атлетика d6, азартные игры d8, внимание d6, драка d8, запугивание d6, скрытность d6, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита**: 6; **стойкость**: 7.
Черты: боевая закалка, бугай.
Снаряжение: духовой пистолет «Пикси» (10/20/40, 2d6, Ск. 2, РН 2, обойма 20, бесшумный), утяжелённые пули (урон +1, ополовинивает обойму), нож из красной стали (сила+d4+2, ББ 1).

Автоматоны

«Автоматизированные механизмы» Кэмпбелла собраны из бронзовых деталей на латунных рамах и работают от пара и часовых механизмов. Они довольно примитивны, ведь их создавали и программировали на выполнение одной или буквально нескольких задач. Поскольку автоматоны не задумывались для работы совместно с людьми, движения их тяжелых конечностей могут быть опасными.

Все автоматоны на фабрике обладают способностью фабричный автоматон, включающей в себя следующие свойства:

- Бесстрашный: невосприимчив к проверкам храбрости и запугиванию, однако в базовых алгоритмах заложен уход от опасности.
- Голосовое управление: хозяин может командовать автоматонами, используя язык щелчков.
- Крепкий: находясь в шоке, не получает ранений от ударов, повторно вводящих его в шок.
- Металлическое тело: корпус автоматона обшит листами металла, дающими +2 к броне.
- Механический: +2 к попыткам выйти из шока, не дышит, не нуждается в еде и питье, невосприимчив к ядам и болезням. Невосприимчив к силам, воз-

СТАДИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

действующим на разум. Игнорирует один пункт штрафа от ранений. Раны не восстанавливаются со временем, и их нельзя вылечить с помощью навыка лечение.

- Неочевидные слабости: уязвимые места автоматонов хорошо спрятаны. Прицельные атаки по ним возможны только после того, как героям удастся изучить отключенного автоматона (любого класса), при изучении понадобится успешно пройти проверку науки, ремонта или техномагии.
- Уязвимость к окружающей среде: гидравлика автоматонов может быть выведена из строя атаками холодом. Такие атаки игнорируют броню автоматонов и получают модификатор +4 к урону.

АВТОМАТОН-РАБОТНИК

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4(Ж), характер d4, сила d12+2, выносливость d10.
Навыки: атлетика d8, внимание d6, запугивание d6, ремонт d8.
Шаг: 6; **защита**: 2; **стойкость**: 9(2).
Особенности:

- Опасен при работе: движения автоматона-работника, в том числе его конечностей, могут быть угрожающе быстрыми и непредсказуемыми: пока он активен, он создает в большом шаблоне вокруг себя эквивалент силы разрушительное поле, наносящий 2d6 урона.
- Фабричный автоматон

ЖУК-СИГНАЛЬЩИК

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4(Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.
Навыки: атлетика d8, внимание d8.
Шаг: 6; **защита**: 2; **стойкость**: 7(2).
Особенности:

- Клаксон: когда жук замечает движения, которые не входят в его шаблон поведения, он начинает издавать пронзительные звуки, чтобы оповестить хозяина, автоматонов-контролёров или представителей власти. Сигналы будут продолжаться до тех пор, пока либо жук не окажется уничтожен или деактивирован, либо хозяин или автоматон-контролёр не отключат клаксон.
- Фабричный автоматон

ОСЬМИНОГ-КОНТРОЛЁР

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6(Ж), характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: атлетика d8, внимание d8, драка d8, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита**: 6; **стойкость**: 8(2).
Особенности:

- Многозадачность: осьминог был создан для выполнения множества задач одновременно, так что он может выполнить два действия в один раунд без штрафа.
- Обескураживание: несмотря на свое «механическое» происхождение, осьминог двигается и действует так, будто он может полноценно мыслить… Будто он живой! Конечно, это не так, но в первую встречу с ним придется пройти еще одну проверку храбрости на -2.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

- Парные пневматические винтовки: на двух из восьми конечностей автоматона установлены пневматические винтовки модели «Лепрекон» от «Мейхью». Также на осьминога установлен большой баллон со сжатым воздухом для винтовок.
- Фабричный автоматон
- Язык щелчков: Осьминог может контролировать других автоматонов, издавая серии быстрых мультитональных щелчков.

ПРИМАТ-МОЛОТИЛЬЩИК
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4(Ж), характер d4, сила d12, выносливость d10.
Навыки: атлетика d8, внимание d6, драка d10.
Шаг: 6; **защита**: 7; **стойкость**: 11(2).
Особенности:

- Пневмомолоты: обе руки примата оканчиваются пневмомолотами, которые используются в качестве оружия (урон 2d8, тяжелое оружие).
- Усиленная конструкция: приматы были созданы, чтобы принимать на себя урон и все равно выполнять свою задачу.
- Фабричный автоматон

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ