

ГОРОД ПАРОВОГО СОЛНЦА

Загадочный
доктор Кэмпбелл



Загадочный доктор Кэмпбелл

Приключение в духе бульварных романов для «Города Парового Солнца»

Недавно созданному отряду Экспедиционного корпуса выпадает большое задание. Они должны преодолеть коварные пустоши Лимба, чтобы найти и спасти гениального учёного, техномага и создателя фабричных автоматов — доктора Хьюго Кэмпбелла.

Кэмпбелла не любят простые рабочие, а с городским советом он поссорился, поэтому этот эксцентричный изобретатель пять лет назад отправился в добровольное изгнание в пустоши. Не исключено, что он не так уж стремится вернуться в город. Смогут ли наши герои выжить в столкновении с ордами стрекозолодей, прочими опасными монстрами Лимба и верными слугами доктора Кэмпбелла, чтобы успешно завершить задание?

Приключение «Загадочный доктор Кэмпбелл» рассчитано на группу от четырёх до шести закалённых персонажей — членов Экспедиционного корпуса или специалистов, нанятых для этой миссии. Это путешествие станет испытанием для их сообразительности, боевых навыков, морали и верности.

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

Автор: Джим Дэйвенпорт

Обложка: Александр Пода

Иллюстраторы: Игорь Савченко, Арина Танцырева, Александр Пода

Логотип: Алексей Рябцев

Оформление: Арина Танцырева

Редактура: Оксана Чулкова (Райна)

Вычитка: Мария «Редфайер» Диденко

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

Содержание



Краткое описание	2
Предыстория	3
А теперь сама история... ..	3
Что вы знаете о добром докторе?	4
Сцена первая. Стычка со стрекозолюдьми	5
Сцена вторая. Пересекая пустоши	6
Сцена третья. Мост мучений	7
Сцена четвертая. Нашествие орды	9
Если все пойдет не так	11
Сцена пятая. Любезный хозяин	12
Об автоматах	13
Сцена шестая. Задушевная беседа	14
Сцена седьмая.	
После плана А идет план Б – если, конечно, у вас был план А	17
Сцена восьмая. За железной дверью	21
Сцена девятая. Через пещеры	23
Сцена десятая. Древние секреты	26
Сцена одиннадцатая. За все хорошее	28
Рекомендации ведущему	29
Как будет действовать доктор кэмпбелл	29
Как все может сложиться	30
Мыслим нестандартно	30
Бестиарий	32



ЗАГАДОЧНЫЙ ДОКТОР КЭМПБЕЛЛ

Краткое описание

Выбираясь в пустоши за пределы города, смельчаки из Экспедиционного корпуса рискуют столкнуться со всевозможными и невероятными опасностями. Они занимаются этим по приказу городского совета, но на самом деле их цель — защитить будущее величайшего из городов и безопасность его жителей.

Ваш отряд получил следующее задание: нужно спасти знаменитого доктора Кэмпбелла, он живет далеко в пустошах к западу от города. Городской совет хочет, чтобы ученого вернули живым и здоровым и он смог продолжить свою работу под защитой самого города. Миссия не из легких: пустоши всегда таят в себе опасности. Доктор покинул город по некой причине и, возможно, не осознает всю мудрость решения вернуться. Ваша задача — убедить его и привести обратно в город, хочет он этого или нет.

Ориентировочное время игры:
6-8 часов

Тема: приключение в духе бульварных романов

Наши герои

Приключение задумано для отряда персонажей из Экспедиционного корпуса. Вы можете взять команду Икар-9 из сборника персонажей *“Досье: Исследователи”* либо создать своих. Для приключения подойдут следующие типажи:

- закаленный боец или офицер Экспедиционного корпуса;

- техномаг Экспедиционного корпуса;
- стрелок или знаток Лимба Экспедиционного корпуса (персонаж с опытом путешествий по Лимбу и более высоким параметром **осведомленности, науки или оккультизма**);
- врач или ученый (возможно, гражданское лицо, «приглашенное» в отряд).

Также в отряде будет четверо бойцов Экспедиционного корпуса в качестве союзников (они только-только присоединились к корпусу, так что далее будем звать их новобранцами). В отряде должно быть восемь человек, так что, если игроков больше или меньше четырех, добавьте или сократите количество союзников.

Ключевые аспекты мира

В мире Города Парового Солнца существует множество уникальных и удивительных вещей. Некоторые из них затрагиваются в этом приключении, так что мы рекомендуем тщательно ознакомиться со следующими разделами в *Книге Творца* и *Книге Смертных*:

- Экспедиционный корпус;
- Пустоши Лимба;
- Экипировка, в том числе механическое оружие (а именно механика работы оружия и возможные неполадки);
- Клэпперы;
- Homo Odonatus.

Предыстория

Доктор Хьюго Кэмпбелл – известный техномаг, эмигрировавший в Паутину из его родной Шотландии. Ходили слухи, что он покинул Эдинбургский университет из-за его исследований оккультной природы инфернита. Известность пришла к доктору благодаря тому, что он в числе первых начал изучать инфернит, который теперь используется в городе для работы всевозможных машин. Но у этой известности есть и обратная сторона из-за т.н. Кэмпбелловых машин. Эти похожие на животных паровые автоматы отлично подходят для работы на заводах, и некоторые фабриканты начали их использовать, выставив сотни рабочих на улицу.

Кэмпбелл всегда был слишком независим, чтобы нравиться городскому совету, хотя тот был очень доволен властью и прибылями, которые получал благодаря интеллекту доктора и его навыкам работы с инфернитом и машинами. Самой собой, ученые крайне ненавидят те, кто видит в инферните опасность или жаждет монополизировать знания о нем, – или те, кто считает, что автоматы лишают работы бедняков. На Кэмпбелла со-

вершили покушение, в результате которого он был искалечен. Сам Кэмпбелл винит в нападении демонов, противостоящих его исследованиям инфернита, но многие считают, что это дело рук клэпперов.

Пять лет назад Кэмпбелл обнаружил руины огромной крепости примерно в сорока километрах к западу от города, в опасных пустошах Лимба. Он восстановил ее, чтобы перенести туда свои лаборатории и проводить эксперименты над инфернитом подальше от глаз городского совета и Железного посольства. Как увечный ученый смог найти крепость неизвестно где – никто не знает. Говорят, что он живет в ней один, но ему служат искусно созданные им автоматы. Городской совет решил, что умения ученого незаменимы, так что его нужно «спасти» из такого опасного места. Отряду поручено отправиться в крепость Кэмпбелла и обеспечить его безопасное возвращение в город. Лидер отряда также получает запечатанный конверт, который нужно передать Кэмпбеллу, «чтобы облегчить миссию по его возвращению домой».

А теперь сама история...

Нижеописанные сцены и переходы поначалу идут линейно, но, начиная с момента, когда персонажи попадают в крепость Кэмпбелла, история может развиваться в различных направлениях и порядке.