Город Парового Солнца



ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Загадочный доктор Кэмпбелл

SAVAGE WORLDS
LICENSED PRODUCT

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 автоматонов — 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 стрекозолюдей, 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 автоматонах 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**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Загадочный Доктор Кэмпбелл

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая

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 автоматоны 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, ученого крайне ненавидят те, кто видит в инферните опасность или жаждет монополизировать знания о нем, – или те, кто считает, что автоматоны лишают работы бедняков. На Кэмпбелла совершили 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 автоматоны. 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.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДИЗ ПРОТЕВАЯ