

Лестница Иакова: Праздность

Приключение для конкурса Кашевар-2026

Тема: Грёзы

Автор: Глеб «Crazy Sage» Игумнов

Пятнадцать лет назад лорд бел Ваал Таф-Фар из двора Пера поддержал Саргона Нанум-Меша, желавшего разрушить сложившуюся в Бездне систему власти. Заговор был раскрыт и оба они были вынуждены бежать в Лимб и поселились в Паутине. Саргон не смирился с поражением: он активно участвует в политике и плетёт свои интриги, мечтая вернуться в Ад и взять реванш. Лорд Таф-Фар, напротив, отбросил амбиции и живёт праздной жизнью рантье под именем Виктора ван Дорна. Почти никто, кроме Нанум-Меша не знает, что под этим именем скрывается один из лордов Бездны, большинство считает его ничем не примечательным демоном из касты торговцев, который смог сколотить неплохое состояние и не стремится к большему. Именно это незнание стало причиной цепи событий, потрясших весь город.

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.

Это приключение для игрового мира «Город Парового Солнца. Вам потребуется основная книга правил «*Savage Worlds: Дневник Авантюриста*», а также «*Книга Смертных*» и «*Книга Творца*», содержащие специфические правила и описания мира.

Приключение рассчитано на группу персонажей ранга ветеран, лучше всего если герои будут наёмниками, готовыми работать с тем, кто платит - детективным агентством, мелкой бандой и т.д., также это могут быть агенты Кустодес Умбра, готовые работать на демонов, чтобы собрать побольше информации о них для своего начальства.

Что произошло

Набу Кудурри, демон-торговец из двора Ключа, принадлежащий к демонической диаспоре Паутины, смог добыть партию серноцвета, растущего в Бездне цветка, сок которого необходим для всех ритуалов связанных с душами. Он подмешивает этот цветок к опиуму в своих курильнях, чтобы вытягивать души из людей, попавших в эту магическую грёзу и наращивать таким образом свою магическую силу. Когда к нему обращается ван Дорн, желающий войти в бизнес, Набу решает пойти на риск и попытаться украсть душу другого демона, смерть которого мало кто заметит, ведь душа демона даст ему гораздо больше силы чем души людей.

Указания ведущему

Большая часть этого приключения пройдёт в наркотических грёзах героев, однако очень важно, чтобы вначале игроки не поняли, что их персонажи были одурманены. Информация о том, что происходит в это время в реальном мире не предназначена для игроков. Конец первой и начало второй сцены должны выглядеть максимально естественно и в первые разы, когда ван Дорн будет связываться с героями, постарайтесь подать это так, будто неуспокоенный дух пытается сообщить им что-то с того света, а не лорд Бездны пытается пробиться сквозь их дурман.

Сцена 1: Добро пожаловать в мои кошмары

К героям обращается демон, который представляется как Виктор ван Дорн. Успешно прошедшие проверку **осведомлённости** со штрафом -4 герои знают, что это достаточно богатый демон-торговец, проживающий в диаспоре, он владеет несколькими достаточно успешными заведениями и ведёт жизнь рантье, максимально устранившись от решения оперативных проблем. Тот кто получил **подъём** также вспомнит, что настоящее имя демона Ваал Таф, однако если попробовать так обратиться к Виктору, то он выскажет своё недовольство и настоятельно попросит использовать то имя, которым он представился.

Виктор хочет приобрести опиумокурильню «Синий Лотос» и хочет нанять героев в качестве свиты, он готов заплатить пятьсот солов, если всё пройдёт гладко и от героев не потребуется ничего, кроме присутствия, сумма поднимется до трёх тысяч солов, если вдруг что-то случится и героям придётся выступить в качестве телохранителей

Виктора. Однако он заверяет героев, что владелец опиумокурильни обладает хорошей репутацией и вряд ли готовит какую-то подлость. Чтобы найти что-то об опиумокурильне героям понадобится пройти проверку **осведомлённости** со штрафом -2, однако тут им может пригодиться черта **уличное чутьё**. Успех покажет, что по меркам подобных заведений это достаточно богатое и чуть ли не респектабельное место, находящееся в среднем кольце сектора Вечера, ближе к сектору Заката и кварталам, где селятся демоны. Получивший **подъём** также знает, что заведением владеет демон по имени Набу Кудурри, ничем особо не примечательный демон из диаспоры.

Само заведение правда выглядит достаточно прилично, это небольшой двухэтажный особняк, в котором организовано много альковов за занавесями и кабинетов, чтобы гости могли предаваться своим порокам в уединении. Демон-слуга, провожает героев и Виктора в уединённый кабинет на втором этаже. Это уютное помещение, устланное коврами, в котором стоит мягкий диван, а на полу лежат подушки. Слуга рассыпается в извинениях и говорит, что хозяин просил передать, что занят на другой встрече. Набу присоединится к своим гостям буквально через полчаса, а пока просит в компенсацию за это мелкое неудобство принять напитки и кальян с опиумом. Виктор говорит, что не откажется от кальяна, а героям просит принести фирменный кофе заведения. И то и другое принесут буквально через пять минут.

Герои наслаждаются своим кофе десять или пятнадцать минут, когда внезапно Виктор, молча куривший кальян, вскрикивает, хватается за сердце и падает замертво. Проверка **медицины** показывает, что он мёртв, больше всего это похоже на сердечный приступ. Почти сразу, вне зависимости от того, зовут герои на помощь или нет, прибегают слуги, они явно напуганы произошедшим, поднимается суета, появляется стража. Героев допрашивают, но дают им понять, что они вне подозрений и их отпускают домой.

Грёза начинается.

В кальяне, который курит Виктор, к опиуму подмешан измельчённый серноцвет. Его недостаточно, чтобы одурманить лорда Бездны, и Виктор быстро осознаёт ловушку, но даже клубов дыма в кабинете хватает, чтобы моментально свалить героев с ног. Всё начиная со смерти Виктора и вплоть почти до самого конца четвёртой сцены будет происходить в наркотических грёзах героев. Время в мире фантазий течёт гораздо быстрее и за те несколько дней, что пройдут для героев, в реальном мире пройдёт меньше получаса. Праздность, в которой блаженно проводил время Виктор ван Дорн, отступит под напором гнева истинного лорда Бездны бел Ваал Таф-Фара, но ярость не затуманит его сознания, поэтому он не будет раскрывать свою истинную силу, а постарается с помощью своей магии прорваться в грёзы героев, чтобы вернуть их в реальный мир.

Сцена 2: Сладкие грёзы

Особое правило: похищение души

Пока герои не вернуться в реальный мир, Набу будет постепенно тянуть силу их душ. Механически это выражается через уровни **усталости**, которые герои получают по правилам сцен — так Набу вытягивает их жизненную силу. Оказавшийся **при смерти** из-за **усталости** выбывает из игры до момента пробуждения, а если Набу удастся сбежать в конце, то такой герой получит изъян **проданная душа**, от которого можно будет избавиться только если герои поймают Набу в следующих приключениях. Если герои в ходе сцены убьют Набу, он просто появится в образе другого персонажа, ему невозможно навредить оружием по-настоящему. Герои совершенно не могут вспомнить местонахождение Синего Лотоса или найти его случайно, однако не акцентируйте на этом их внимание, пока они сами не попытаются найти заведение.

Наутро за героями прибывает паровой экипаж, пожилой демон говорит, что он душеприказчик Виктора и он должен отвезти героев на прощание с Виктором. Гроб с телом Виктора выставлен в его особняке в секторе Заката. Среди присутствующих множество важных людей и демонов. Если герои уже работали с кем-то из сильных мира сего, они встретят их там. Также могут присутствовать следующие персонажи:

- Саргон Нанум-Меш, глава демонической диаспоры, и член городского совета
- Анна Мейхью, оперная прима и любовница Саргона, прибывшая вместе с ним
- Захария Деларю, личный секретарь канцлера Корнаро, приехавший передать соболезнования канцлера
- Раш Аха Ганул, посол Бездны из Железного Посольства

Успешная Проверка **убеждения** с модификатором +2, позволит героям собрать слухи. В целом, смерть Виктора не вызывает ни у кого подозрений. Демоны достаточно живучи, но такое случается. Как представители диаспоры, так и представители посольства, провели своё короткое расследование и сходятся в том, что смерть Виктора была естественной.

После церемонии прощания душеприказчик зачитывает завещание Виктора, по которому внезапно всё его имущество отходит героям. Это вызывает определённые пересуды, но, кажется, никто не удивлён.

Особое правило сцены: сладкие соблазны

Далее до конца этой сцены героев постоянно будут преследовать соблазны — вкусная еда, вино, светские развлечения. Каждый раз, когда кто-то из героев поддаётся соблазну он должен успешно пройти проверку **характера** или получить уровень **усталости**. Однако у желания грёзы угодить есть и положительная сторона. Герои

получают модификатор +2 на любые проверки навыков (но не характеристик), им всё даётся очень легко, без усилий.

В следующие дни душеприказчик Виктора показывает героям особняк, знакомит их с нужными людьми и старается постоянно держать их в поле зрения. На самом деле душеприказчиком является Набу, управляющий грёзой и он старается соблазнить героев. Он цепляет их за личные крючки, предлагая не только богатство, но и то, чего сами герои хотят. Улики по делу, которое не удалось раскрыть, для детектива, хорошо оборудованная мастерская для изобретателя и т.д. Однако, все эти соблазны построены так, чтобы подавить желание героев активно действовать. Улики приведут к моментальному раскрытию дела, у героев не будет никаких новых заказов, а новые знакомые в высшем свете просто будут показывать своё расположение, не вовлекая героев ни в какие интриги. Если герои всё же пытаются заниматься какими-то своими делами вне особняка и приёмов, им начинают мешать внешние обстоятельства. Район города, куда отправляются герои может оказаться оцеплен стражей из-за бунтов или карантина, люди, с которыми они хотят поговорить по работе, заняты другими делами и предлагают перенести встречу, общественный транспорт постоянно ломается.

Пока Набу не противодействует героям напрямую, а просто подсовывает им иллюзию беззаботной жизни. Если герои начинают избегать соблазнов, то Набу начинает подталкивать их к этому убеждая отправиться на приём, съездить в оперу или отужинать лучшими блюдами, которые приготовил повар. Героям потребуется встречная проверка **характера** против его **убеждения**, чтобы не поддаться. Проваливший проверку получит уровень усталости, как описано в правиле сладких соблазнов, дополнительная проверка **характера** не нужна.

После того, как кто-то из героев первым провалит проверку и получит уровень **усталости**, Виктор впервые свяжется с ними. Какое-то изображение человека, находящееся неподалёку от героя, на короткий момент оживёт и превратится в лицо Виктора, который скажет “Найдите меня. Расследуйте мою смерть. Не верьте ему.” Это может быть дагеротип в газете, портрет на стене или профиль канцлера на монете. Вне зависимости от того, в каких условиях это произойдёт, никто кроме присутствующих героев этого не заметит. Успешная проверка **окультизма** или консультация с кем-то из демонов, университета или медиумов позволит героям предположить, что что-то мешает упокоиться душе Виктора.

Сцена 3: Разбитые сны

Пока Набу не знает о том, что Виктор смог проникнуть в грёзу, продолжает действовать правило сладких соблазнов из прошлой сцены. Более того, Виктор может помогать героям, передавая им аккуратные сообщения. В меню рядом с блюдами появляется надпись “отрава”, на которую никто кроме героев не обращает внимания, при встречах с Набу корешки книг за его спиной выстраиваются в слово “лжец” или заголовок газеты начинает гласить “бегите”. Благодаря этому герои получают +2 на все проверки **характера** против соблазнов и при встречах проверках против **убеждения** Набу. Если герои расскажут ему об этом, Набу поймёт, что Виктор не прячется где-то в грёзе, где он сможет найти его после того, как выпьет души героев и начнёт действовать более решительно. То же самое произойдёт после того, как герои установят полноценный контакт с Виктором в первый раз.

Особое правило сцены: гниющая реальность

После первого контакта Набу понимает, что всё пошло не по его плану, но ещё не знает, почему на Виктора не подействовал наркотик. В реальном мире он приказывает своим слугам, убить Виктора, а сам пытается помешать героям выбраться. Виктор способен держать оборону и помогать героям, но просто вытащить их из грёзы он не может.

Правило сладких соблазнов перестаёт работать, теперь каждый раз, когда кто-то из героев проходит проверку навыка, он должен после этого пройти дополнительную проверку **характера**. При провале проверки **характера** герой получает уровень **усталости** и значение навыка понижается на одну ступень до момента пробуждения. При успехе значение навыка также понизится, но без получения **усталости**. При подъёме последствий удастся избежать полностью. Для героев это выглядит как то, что их оборудование ржавеет и разваливается, особняк ветшает, комнаты исчезают, документы, которые они изучают, рассыпаются в руках, а сами они стареют на глазах.

Виктор может полноценно связаться с героями, если они найдут его воплощение в грёзах, он не успеет дать им полные инструкции, как побороть магический дурман за один раз, так как Набу обнаруживает это и уничтожает канал связи. Вот несколько вариантов, что может выступить в таком качестве. Порядок посланий не зависит от того, с чего начнут герои:

- Тело Виктора, которое было помещено в склеп на территории особняка. Склеп заперт на ключ. Герои могут вскрыть замок или выкрасть ключ у душеприказчика, используя **воровство**, либо взломать дверь грубой силой. Внутри лежит бледный Виктор. Внезапно его глаза распахиваются, они абсолютно чёрные, как Бездна. Он резко хватает того, кто стоит ближе всех, за воротник ледяной рукой и начинает говорить. Но на глазах героев тело превращается в соломенное чучело и рассыпается прахом, оставляя предмет, который передал Виктор.
- Пройдя проверку **социальных связей**, либо **поиска информации**, герои могут найти информацию о том, что Виктор заказывал свой портрет, который ему не понравился и теперь хранится на чердаке. Когда герои снимут пыльную ткань с портрета, они увидят, что одежда Виктора на нём порвана, а из мелких ран по холсту стекает реальная, кровь, вскоре краска начнёт осыпаться и портрет будет уничтожен, однако предмет, который хотел передать Виктор упадёт на пол.
- С помощью проверки **внимания**, **воровства** или **поиска информации** герои могут найти личный дневник Виктора в его кабинете. В дневнике начнёт быстро появляться текст от Виктора, но через некоторое время чернила расплывутся, заполняя собой всю страницу, после чего дневник рассыплется, но предмет, переданный Виктором останется.

Если у игроков будут другие идеи, что ещё может быть воплощением Виктора в грёзах, используйте их, но потребуйте подходящей проверки навыка для этого. Также кто-то из героев может захотеть отвлечь Набу, пока другие общаются с Виктором. Тому, кто отвлекает, придётся пройти проверку **характера** со штрафом -2 или получить

уровень **усталости**, но герои получают сразу два предмета, адаптируйте текст посланий для этого случая.

Первое послание: «Хватит пускать слюни, идиоты. Вы должны были быть моими телохранителями, а не отдать свои души за грёзы о богатой жизни. Вам надо вернуться в Синий Лотос, но даже не думайте соваться туда сейчас. Мне нужно передать вам ключ, а если успеем, то и небольшой сюрприз для этого гадёныша». После этого разговора останется смятый договор героев с Виктором, в котором написано, что они должны сопровождать его в Синий Лотос в секторе Вечера, в договоре есть адрес..

Второе послание: «Вы всё ещё живы. Значит не так уж я ошибся, наняв вас. Посмотрите на этот мир вокруг, это же безвкусица. Вы люди ничего не понимаете в истинных страстях, покажи вам деньги, вкусную еду и благосклонность сильных мира сего и вы купитесь на эту дешёвку. Держите. Это ключ от истинной двери в "Лотосе". Набу понял, что происходит и постарается превратить всё в кошмар. Если он ещё не вытянул из вас все силы, найдите ещё один тайник, я передам вам то, что поможет вам выбраться, если нет, просто прорывайтесь и поможет вам Творец». После этого разговора остаётся тяжёлый латунный ключ с пером, выгравированным на его головке.

Третье послание: «Ваше время на исходе, слуги Набу почти выломали дверь. Сдерживать их, отбиваясь от них, как жалкий торгаш мне уже порядком осточертело, но я не хочу, чтобы каждая собака в Паутине поняла, кто я такой. Однако, если мне придётся разобраться с Набу самому, ваши хрупкие спящие тела сгорят в моём гневе дотла вместе с этим притоном ещё до того, как вы успеете проснуться. Берите, это искра моей души. Она на некоторое время скроет вас от глаз Набу. Хватайте её и мчите к «Лотосу», если хотите жить!». После этого разговора останется маленькое перо из красного карнеола.

Сцена 4: Открой глаза

Чтобы вырваться из дурмана, героям надо добраться до Синего Лотоса, но когда они выходят на улицу, они с трудом узнают город. На улице стоит глубокая ночь, даже если только что было утро. В городе не горят огни, не слышен гул паровых машин. Лишь изредка во тьме беззвучно проскальзывает призрачный силуэт паромобиля или трамвая. Но самое пугающее — это небо. Впервые герои видят полное звёзд безоблачное небо над Паутиной, но на его фоне выделяется циклопическая фигура демона. Это Набу, твёрдо намеренный найти и уничтожить героев. Пока герои пытаются прорваться к Синему Лотосу, реальность вокруг них рушится и распадается. Механизмы ржавеют, здания рушатся, загораживая проходы, двери превращаются в рисунки на стенах. В то же время, из переулков на героев нападают измождённые и искажённые человеческие фигуры, это выжженные души тех, кого Набу уже поработил.

Сцена побега через город это **вызов судьбе**. Героям надо набрать по пять жетонов за три раунда. Подойдёт большинство навыков. **Драка** и **стрельба**, чтобы отбиваться от потерянных душ, **внимание** и **атлетика**, чтобы находить пути через рушащийся город, **ремонт** и **вождение**, чтобы сколько-то проехать на найденном паромобиле, прежде чем он придёт в негодность и т.д. В конце каждого раунда Набу наклоняется над городом, пытаясь высмотреть героев и пожрать их души. Все герои

должны пройти проверку характера или получить уровень **усталости**. Однако, если герои получили искру души Виктора в прошлой сцене, при первой же попытке Набу так сделать, паровое солнце вспыхнет вместе с пером в руках героев невероятным светом и ослепит Набу, защитив героев от него.

При нехватке успехов герои получают по уровню **усталости**. Если все персонажи оказываются **при смерти** — это провал, и их души поглощены. Если выстоял хотя бы один, герои прорываются к знакомой двери кабинета в "Синем Лотосе". Поворот ключа — и они возвращаются в реальность. Все навыки героев, уменьшенные в грёзе восстанавливаются, а уровнем **усталости** остаётся не больше двух.

После пробуждения они обнаружат себя в разгромленном кабинете, на полу которого лежит разбитый кальян. Виктор, получивший несколько ранений сдерживает напор слуг Набу своей тростью-шпагой. Чтобы поймать Набу героям надо будет прорваться в его кабинет, кроме Набу им будет противостоять количество слуг равное удвоенному количеству героев.

Персонажи ведущего

Слуга Набу: используйте характеристики демона из диаспоры (*Книга Творца, стр. 41*)

* **Набу Кудурри:** используйте характеристики демона из Эрин Куг-Муш (*Книга Творца, стр. 42*), но без силы **Врата Бездны**

Виктор ван Дорн (лорд бел Ваал Таф-Фар)

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d8, характер d12, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d12, колдовство d8, оккультизм d6, скрытность d6, убеждение d12.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7(2).

Черты: боевой пыл, держать строй, иссушение духа, командный голос+, прирождённый лидер, тактик.

Силы: взрыв, демоническая маска, доспех, замедление/ускорение, иссушение, марионетка, ослепление, полет, поток, путы, разрушительное поле, смерч, стрела, телекинез, ужас, чтение мыслей; **ПС:** 15.

Снаряжение: суконное пальто с полосами из красной стали (+2, торс, руки, бедра), трость с клинком из красной стали (*сила+d4+2, защита +1, ББ 1*, скрытное ношение).

Особенности: мистический дар (демон), хрупкость.