

Современный Прометей

В тёмных переулках Паутины были замечены те, кто должен быть мёртв и похоронен. Что не даёт мертвецам спокойно лежать в могилах? Козни демонов, эксперименты безумных учёных или потревоженные древние тайны Лимба? Героям этого сценария предстоит раскрыть мрачную тайну, скрывающуюся за новостями об оживших мертвецах.

Приключение для летнего Кашевара 2024

Автор: Глеб «Crazy Sage» Игумнов

Редактура: Мария Диденко

Система правил: Savage Worlds: «Дневник Авантюриста»

Игровой мир: «Город Парового Солнца»

Ключевые слова: молния, батарея, поборник

Этот сценарий рассчитан на одну игровую встречу в 3–4 часа и на героев у которых уже есть хотя бы пара подъёмов в ранге **закалённый**. В качестве основы для группы героев мы рекомендуем использовать детективное агентство или агентство криптоинженеров, но сценарий несложно адаптировать для агентов Кустодес Умбра или даже бандитов.

Что произошло

Виктор Туманов некогда был талантливым военным хирургом, но его сломали жестокость и насилие, с которыми он столкнулся в 1885 году во время боя на реке Кушке. Виктор стал одержим идеей создать армию оживлённых мертвецов, которая будет непобедима на поле боя и спасёт жизни множеству солдат.

В течение многих лет он разрабатывал свою методику, но когда представил результаты первых экспериментов на ассамблее Генштаба, вместо восторга и оваций вызвал у слушателей отвращение и ужас. Получив обвинения в святотатстве, расхищении могил и осквернении трупов, Виктор был вынужден бежать из Российской Империи, несколько лет путешествовал по Европе и в конечном итоге осел в Паутине. Вместе с ним отправился его друг и сторонник, бывший кавалерийский офицер Ян Левандовский. Виктор погрузился в научные изыскания, а Ян обеспечивает ему всё необходимое для этого.

Для оживления покойника Виктору нужно несколько вещей – собственно тело, особая сыворотка, которая будет введена в его вены, электрическая батарея и мощный электрический разряд. Чтобы не зависеть от капризов погоды, Виктор оборудовал своё логово громоотводом и аккумуляторами, способными накапливать большой заряд.

Ян в это время вышел на Антонио Паскуале, нечистого на руку владельца похоронного дома, который готов за звонкую монету вместо кремации отдать покойника на опыты, не особо интересуясь, в чём они заключаются.

Под эксперименты Ян и Виктор оборудовали небольшую оранжерею на окраине внешнего кольца в секторе Вечера. Это было хорошее решение, так как в таких оранжереях регулярно проводят эксперименты по выращиванию растений, и вспышками света никого не удивить. Однако, даже если оборудовать неприметное место для работы, идеального солдата невозможно создать без полевых экспериментов, и однажды они должны были привлечь внимание...

Пролог. Смерть в подворотне

В этой сцене игроки выступают не за своих героев, а за случайных бандитов, оказавшихся не в том месте и не в то время. События происходят в темном переулке сектора Заката, где они поджидают свою добычу.

На Паутину обрушилась гроза, и в такую погоду мало шансов на успешное дело. Герои уже собираются признать поражение, но внезапно в переулок заходит человек в дорогом пальто, нетвёрдо держащийся на ногах. Он выглядит как заблудившийся гуляка и должен стать хорошей добычей, но когда герои окружают его, что-то идёт не

так. Очередная молния бьёт прямо в него, высвечивая мертвенно-бледное лицо и металлические штыри, торчащие из глазниц. Вспышки света пробегают по венам кадавра, будто молния заряжает его, и он бросается в атаку.

Сцена начинается сразу с боевой ситуации. Гроза нарастает, и если схватка затягивается, то в конце второго и третьего раунда в кадавра бьёт молния. После разряда в конце третьего раунда батарея в животе кадавра взрывается от перегрузки, убивая его и забрызгивая героев омерзительными ошмётками обгорелой плоти. Со смертью кадавра или всех героев эта сцена немедленно заканчивается.

Персонажи сцены

Опытные бандиты (персонажи игроков).

Используйте характеристики бойца мафии (*Книга Творца, стр. 38*).

Кадавр

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d8

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашный:** будучи оживлённым телом, кадавр невосприимчив к проверкам храбрости и запугиванию.
- **Верхом на молнии:** когда в кадавра бьёт молния, его сила и драка становятся равны d10 и он добавляет **дикий кубик** ко всем своим броскам в течение двух раундов. Если молния бьёт в кадавра два хода подряд, то вживлённая в него батарея взрывается, нанося 2d6 урона в **МШ**. В этой сцене кадавр сразу начинает с повышенными характеристиками.
- **Живучий:** может получить одно ранение, прежде чем оказаться при смерти.
- **Крепкий:** находясь в шоке, не получает ранений от ударов, повторно вводящих его в шок.
- **Нежить:** +2 к попыткам выйти из **шока**, не дышит, не нуждается в еде и питье, невосприимчив к ядам и болезням, не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчив к силам, воздействующим на разум. Игнорирует один пункт штрафа от ранений. Раны не восстанавливаются со временем, и их нельзя вылечить с помощью навыка **лечение**.

Сцена 1. Детектив в тупике

В этой сцене и далее игроки уже выступают своими основными персонажами.

События сцены происходят утром, в офисе героев. В зависимости от исхода предыдущей сцены они могут прочитать в газетах либо о том, что сегодня ночью был убит при ограблении инженер К., работавший в металлургической компании Мейхью, либо о том, что инженер К. сошёл с ума и убил нескольких мирных жителей в переулке, после чего набросился на патруль стражи и был застрелен. Ни про штыри в глазах, ни про прочие странности сказано не будет. Герои могут пройти проверку **осведомленности**, в случае успеха они вспомнят, что неделю назад в результате несчастного случая на заводе Мейхью погиб инженер Эдгар Крамер, полностью подходящий под описание в газете.

Чтение газеты прерывается визитом Игона Ракоши, их знакомого офицера стражи. С плаща Игона ручьями стекает дождевая вода, а по его лицу видно, что спать этой ночью ему не пришлось. Участок, возглавляемый Игоном, отвечает за внешнее и часть среднего кольца сектора Заката и считается худшим местом для службы в страже, так как включает в себя часть трущоб у западного портала, районы демонической диаспоры и территории триады. Из-за этого у Игона всегда не хватает людей, а сейчас ещё и намечается новый передел территории между демонами и китайцами. Поэтому Игон вынужден обратиться к героям за помощью в расследовании ночного происшествия, как уже бывало в прошлом, благо командор Кастро приказал выделять отделениям бюджет на привлечение внешних специалистов.

Игон рассказывает, что ночным кадавром правда был Крамер и что это уже четвёртое подобное происшествие за месяц, но первое, о котором пронюхали журналисты — хоть, к счастью, и без подробностей.

Первого кадавра нашли сразу мёртвым, туманной ночью несколько недель назад. Если он и убил кого-то в трущобах, связать эти события не удалось. Опознать его также не смогли, но судя по состоянию одежды и результатам вскрытия, это был какой-то уличный бродяга.

Второй случай произошёл также в трущобах. На патруль стражи в грозовую ночь выскочил кадавр, в него ударила молния, все вены на его теле ярко вспыхнули, после чего он заорал, схватился за живот и взорвался изнутри. При нём были дешёвые часы с гравировкой, по которым удалось установить, что это Джек Уистлер — рабочий с завода Мейхью, недавно умерший от дыхания Лимба.

Третьей была Елена Хэттуэй, бедная швея, жившая на границе с трущобами. Она убила трёх человек, прежде чем подоспевший патруль стражи смог с ней справиться.

Врезка: О кладбищах в Паутине

Изначально в Городе Солнца кладбище было оборудовано за чертой города, как это уже делали по всей Европе, но во время Затмения оно было разрушено. Пришлось решать вопрос заново, причём срочно, учитывая количество погибших. Хоронить на окраине было слишком опасно из-за обитателей Лимба, поэтому на первое время под кладбище переоборудовали парк у собора. Однако сразу было件нятно, что это временное решение, так как кладбище бы заполнилось очень быстро.

Отсутствие месторождений газа и угля не позволили сразу наладить кремацию, но в Лимбе обнаружили инфернит и стали использовать для этих целей его. Сейчас в Паутине запрещено хоронить тела без кремации, поэтому вместо кладбищ используются колумбарии при похоронных домах. Богатые семьи также нередко хранят урны с прахом своих усопших родственников дома и порой оборудуют для них ниши, закрытые портретом покойника.

Часть захоронений на кладбище у собора также была ликвидирована. Некоторые останки забрали родственники и перезахоронили на Земле. Неопознанные тела были эксгумированы и кремированы.

Если герои приехали в Паутину не вчера, то они вполне могут знать, как устроен похоронный бизнес, даже если не умирал никто из их близких. Они могут пройти проверку **осведомлённости** с модификатором +2:

- Провал: похороны? Ну, наверное, здесь должны быть кладбища, разве нет?
- Успех: я слышал, что покойных кремируют, но не вникал в подробности.
- Успех с **подъёмом**: мой троюродный дядя владеет похоронным домом, я отлично знаю все подробности.

Сцена 2. Вопросы на улицах

Выйти на логово Яна и Виктора герои могут несколькими способами.

Во-первых, их допустят в морг стражи, где хранятся тела. Там герои могут изучить батареи, извлечённые из тел бродяги и Елены, а также и из тела Эдгара, если пролог закончился до третьего удара молнии. Коронер стражи, язвительный немец Иоганн Шпенглер, обратит внимание героев на то, что тела были уже мертвы на момент вживления батарей и что кровь была заменена электропроводящей сывороткой.

При успешной проверке **науки** или **ремонта** герои смогут понять, что батареи были приобретены в мастерской Абрахама Метцлера. Абрахам расскажет, что товар у него в основном берут небольшие мастерские и он знает, чем они занимаются. Однако пару месяцев назад у него действительно были подозрительные клиенты: они заказали большую партию батарей разной ёмкости, от относительно небольших до огромных, и сложную систему громоотводов и разрядников. Один из них, с армейской выправкой, занимался вопросами оплаты и доставки. Другой, интеллигентного вида, очень подробно объяснял, что ему надо, но уходил от вопросов о том, зачем ему это. Заказ эти двое забрали сами, на арендованном паромобиле, Абрахаму запомнилось, что военный жаловался на постоянный запах грибов, что можем указывать на теплицы во внешнем кольце сектора Вечера.

Во-вторых, герои могут начать поиски по похоронным домам. Выйти на нужную контору не так просто, но вполне возможно. Безымянный бродяга даёт меньше всего информации. Игон расскажет, что одиноких или неопознанных людей кремируют за счёт города. Этим занимается несколько похоронных домов, и не зная ни имени человека, ни места его смерти, очень сложно определить, в какой похоронный дом его отвезли.

Завод Мейхью, на котором работали Крамер и Уистлер, оплачивает похороны в случае смерти своих сотрудников, и у него заключен договор с похоронным домом Паскуале. Клерк в конторе завода, конечно, не готов делиться этой информацией, но герои могут подкупить его, договориться, напирая на то, что они работают на стражу, или пробраться в архив, чтобы найти нужные документы (однако, чтобы найти их, потребуется успешно пройти проверку **поиска информации**). Если герои попробуют угрожать, то клерк вначале вызовет охранников, а потом стражу. Игона такой поворот крайне расстроит.

Если герои решат расспросить про Елену Хэттуэй в районе, где она жила, то при успешной проверке **социальных связей** они узнают, что Елену на улице сбил паровой кэб. У неё не было родни, и её похоронили за счёт города. У Игона можно узнать, что Елену также отвезли в похоронный дом Паскуале.

Антонио Паскуале – достаточно неприятный и скользкий тип. Он будет отрицать, что продаёт трупы. Деньги не изменят его мнения, так как он предпочитает постоянный надёжный источник средств, но его несложно запугать. Также можно пробраться или вломиться силой в его рабочий кабинет: там найдётся журнал, в котором записана информация об отправке тел. Конечно, там нет точных адресов и имён клиентов, но при предъявлении журнала Антонио совсем сникнет, а герои получают модификатор +2 к **запугиванию** против него. От Антонио герои узнают, что он продал Яну и Виктору в общей сложности восемь тел. Он предпочитал не думать, зачем они заказчикам, хотя был уверен, что имеет дело просто с очередными анатомами, которым нужны трупы для исследований. Ещё Антонио расскажет, что тела он отправлял в сектор Вечера, а ориентиром была оранжерея с приметным громоотводом.

В-третьих, герои могут порасспрашивать в тех районах, где произошли нападения. При успешной проверке социальных связей они найдут свидетелей, которые расскажут, что во время нападений видели двух человек, наблюдающих за происходящим, и опишут Виктора и Яна. Нападения происходили относительно недалеко от их оранжереи, поэтому героям также постепенно удастся найти тех, кто знает, что эти двое приехали несколько месяцев назад и обитают в оранжерее с громоотводом.

Сцена 3. Сражение в грозу

Когда герои отправляются в логово Яна и Виктора, собирается гроза. Если герои в предыдущей сцене получили указания на необходимое место из всех возможных источников (Абрахам, Антонио и местные жители), то они найдут нужное место без проблем, иначе им придётся пройти проверку **внимания**. Если они получили только одно описание, то штраф на эту проверку составит -2. При успешном прохождении проверки герои доберутся до оранжереи достаточно быстро, при провале же заплутают и придут перед самой грозой.

В оранжерее они обнаружат четыре металлических стола, на которых лежат готовые к оживлению трупы, и Виктора, ждущего грозы, чтобы начать процесс. Ян с несколькими нанятыми бандитами тоже находится здесь и готов защищать своего друга и его мечту. Разрядники над трупами уже начинают светиться.

Если герои не хотят столкнуться с четырьмя ожившими покойниками, то им надо отключить машину. Это **вызов судьбе**, в котором надо набрать по четыре жетона успеха на игрока, используя навыки **стрельбы**, **драки**, ремонта и **техномагии**. Можно использовать и другие навыки, если игроки обоснуют их применение. Если герои добрались быстро, у них есть на это четыре раунда, что делает задачу достаточно тривиальной. Если они прибыли в последний момент, то у них будет всего два раунда.

Левандовский пытается помешать героям, и в конце каждого раунда **вызова судьбе** делает проверку **драки**. Каждый его успех и подъём отбирает у героев один жетон. Однако каждый раз, когда герои набирают число жетонов, равное числу игроков, они отключают или уничтожают одного из кадавров, и эти жетоны уже не снимаются успехами Левандовского. Кадавр может быть поджарен чрезмерно сильным разрядом, на него может упасть разрядник и так далее, по ситуации.

После окончания вызова судьбе героев ожидает сражение с Яном, бандитами и всеми кадаврами, которых они не успели отключить. Виктор находится на балконе, где расположен пульт управления, и раз в два раунда включает разрядники, чтобы ударить

молнией в кадавров, повышая их характеристики. Если кто-то из героев доберётся до пульта, он может дать дополнительный разряд, перегрузив батареи кадавров. Если кадавры были уничтожены, то Виктор скорее всего не полезет в драку, а спрячется в надежде, что Ян и нанятые бандиты решат проблему.

Персонажи сцены

*Ян Левандовский

Бывший кавалерийский офицер, статный мужчина под два метра ростом, со светло-русыми волосами и пышными усами. На лице видны мелкие шрамы, полученные в боях, нос, по-видимому, был несколько раз сломан.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10

Навыки: атлетика d10, верховая езда d10, внимание d8, драка d10, запугивание d6, скрытность d4, стрельба d8.

Черты: блок, боевая закалка, командный голос, контратака, стремительность.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Снаряжение: духовой пистолет «Сирокко» (10/20/40, 2d4+1, РН 1, обойма 25, бесшумный), утяжелённые пули (урон +1, ополовинивают обойму), палаш из красной стали (сила+d6+2, ББ 2)

Виктор Туманов

Бывший полевой хирург и создатель кадавров. Около 50 лет, глаза воспалены от постоянного недосыпа, волосы всклокоченные и редкие.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d8

Навыки: атлетика d4, верховая езда d6, внимание d8, драка d6, лечение d10

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Снаряжение: духовой пистолет «Сирокко» (10/20/40, 2d4+1, РН 1, обойма 25, бесшумный), утяжелённые пули (урон +1, ополовинивают обойму), трость с клинком из красной стали (сила+d4+2, защита +1, ББ 1, скрытное ношение).

Кадавр (4)

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d8

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашный:** будучи оживлённым телом, кадавр невосприимчив к проверкам храбрости и запугиванию.
- **Верхом на молнии:** когда в кадавра после оживления бьёт молния, его сила и драка становятся равны d10 и он добавляет дикий кубик ко всем своим броскам в течение двух раундов. Если молния бьёт в кадавра два хода подряд, то вживлённая в него батарея взрывается, нанося 2d6 урона в МШ.
- **Живучий:** может получить одно ранение, прежде чем оказаться при смерти.
- **Крепкий:** находясь в шоке, не получает ранений от ударов, повторно вводящих его в шок.
- **Нежить:** +2 к попыткам выйти из шока, не дышит, не нуждается в еде и питье, невосприимчив к ядам и болезням, не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчив к силам, воздействующим на разум. Игнорирует один пункт штрафа от ранений. Раны не восстанавливаются со временем, и их нельзя вылечить с помощью навыка лечение.

Бандит (4).

Используйте характеристики бандита с духовым пистолетом (*Книга Творца, стр. 38*).

Эпилог

После схватки герои могут обследовать оранжерею. Там они найдут дневники Виктора, где подробно описаны все этапы и цели эксперимента. Этими дневниками могут заинтересоваться в университете, а также в братстве Шести Ключей: результаты, которых смог достичь Виктор, используя лишь классическую науку, без техномагии, действительно впечатляют. Если герои решат отдать все бумаги Игону, то он их заберёт, и идеи Туманова сгинут в архивах стражи. В любом случае, за раскрытое дело Игон будет крайне благодарен и, изучив все обстоятельства, выплатит щедрые премиальные. Также герои могут рассказать о нелегальном бизнесе Паскуале, тогда его отправят на инфернитовые рудники, а герои получают отдельную благодарность.

Сам Игон не приедет забирать арестованных и отправит вместо себя офицера, так как бандитские разборки приносят ему много проблем. Следующие 4–5 дней в газетах будет немало о новой войне банд, но в итоге Страже удастся удержать ситуацию под контролем. Уже выпавшийся Игон зайдёт к героям, чтобы поблагодарить их лично, и добавит от себя бутылку кьянти, простого по меркам поверхности, но очень ценного в Паутине.