

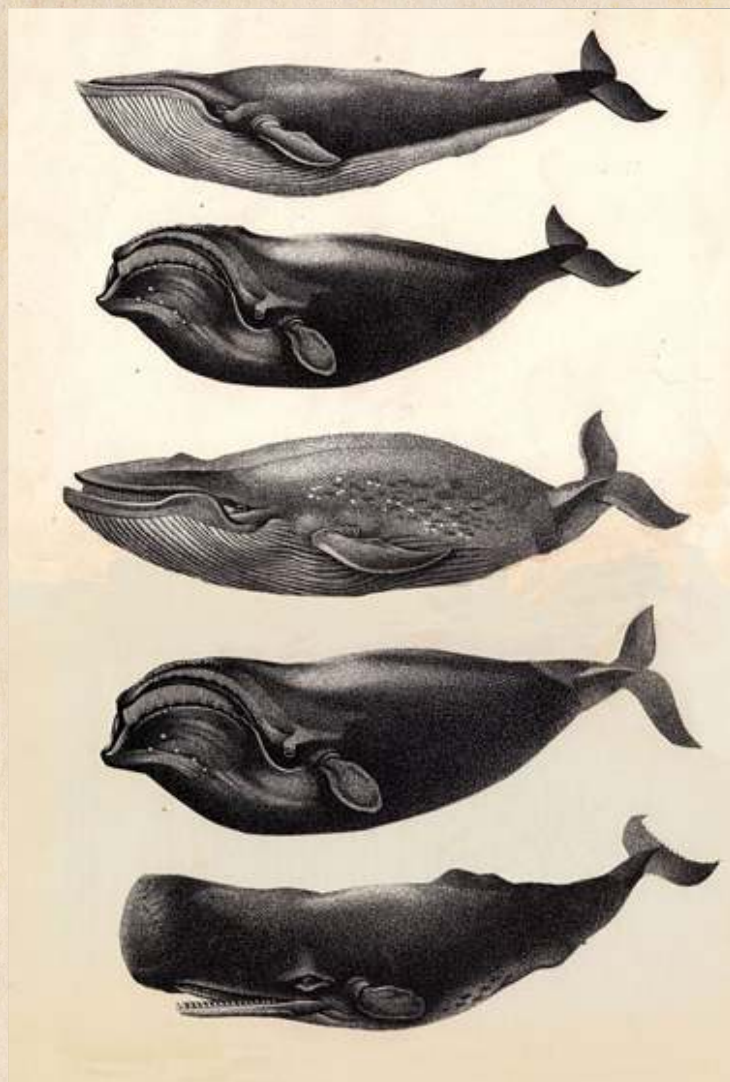
# ОГНИ КЕТО



№ 263

29 ноября 1896г.

Цена 1 крона



Авантурное приключение для  
джентельменов-интеллектуалов  
по системе «Дневникъ Авантюриста»





# ОГНИ КЕТО



№ 263

29 ноября 1896г.

Цена 1 крона

Действие приключения разворачивается в 1898-м году в Кетополисе - крупном городе небольшого островного государства в Атлантическом океане. Из-за удачного расположения город быстро развился, стал торговым центром - со всеми вытекающими последствиями вроде присутствия всевозможных национальностей. Развитие паровых технологий и вивисекции привело к повсеместному появлению множественных мануфактур с рабочими, которые ради большего заработка встраивают инструменты прямо в конечности, а зависимость производства от китового жира - к развитому флоту и морским традициям, в том числе и появлению новой ветки христианства, покровителем которой стал святой Иона, выбравшийся из кита.

Приближается осенний праздник Великой Бойни (недельный рейд всего китобойного и военного флота в охоту на китов), и перед героями развернутся события, в последствии изменившие весь мир.

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

## В НОМЕРЕ:

Инициация.....	3
Сиамец.....	4
Не игрушка.....	7
Святость или Грех?.....	11
Конфронтация.....	12
Приложения:	
Правила игрового мира.....	14
Персонажи.....	15
Список NPC.....	18
Противники.....	19
Устав Ордена.....	22



## НАД ВЫПУСКОМ РАБОТАЛИ:

Роман Wizzard\_Rick Броницкий  
wizzardrick@gmail.com

Татьяна Volka Лозовая  
volka.forever@gmail.com

Ян Dexter Броницкий  
yan.destroer@gmail.com

2013 ГОД

ПРИЯТНОГО ЧТЕНИЯ!



# КЕТОПОЛИС

Действия приключения разворачиваются в 1898-м году в Кетополисе - крупном городе небольшого островного государства в Атлантическом океане. Из-за удачного расположения город быстро развился, стал торговым центром - со всеми вытекающими последствиями вроде присутствия всех возможных национальностей, неизбежной контрабандой и засильем силовых структур.

Развитие паровых технологий и вивисекции привело к повсеместному появлению множественных мануфактур с рабочими, которые ради большего заработка встраивают ин-струменты прямо в конечности, а зависимость производства от китового жира - к развитому флоту и морским традициям, в том числе и появлению новой ветки христианства, покровителем которой стал святой Иона, выбравшийся из кита.

Приближается праздник Великой Бойни (недельный рейд всего китобойного и военного флота в охоту на китов).

Одной из незримых сил города являются подземники, они же морлоки, которые были тут всегда, - жители канализаций и естественных пещер под городом. Жители старательно не замечают следов их присутствия - но если те появятся на поверхности днем, велик шанс что их изобьют или убьют вовсе. Хотя подземники, эти серокожие большеглазые существа, не так уж и плохи, городские коммуникации они обслуживают исправно да уголь отсылают вовремя, но кто их поймет?



# ИНИЦИАЦИЯ

Горстка людей входят в круг, выложенный из свечей и челюстных костей кашалота. Видны только они, за кругом - лишь негромко переговаривающийся многоголосый зверь. От зверя отделяется клочок темноты - человек в робе, похожей на рыбу чешую. Он, не переступая круга, кладет на стол перед людьми открытую книгу в красной обложке, и люди читают вслух слова клятвы, которая звучит на этом острове без малого уже полторы сотни лет.

Через полчаса люди, пьяные от вонючего церемониального вина пополам с кровью кита, восходят по шаткой лестнице на верхний этаж водонапорной башни, переделанный в жилые апартаменты. За редкими окнами видны только качающиеся в темной осенней пурге конусы фонарей. Человек, который ведет за собой группу новоявленных членов Ордена, двигается медленно и часто останавливается на пролетах, в одышке рассказывая историю тайной ложи и грандиозные возможности, но величие истории рассыпается в кабинете, полном сквозняков.

Прошел год. Или месяц. На этой гряде камней, называемой островом, время летит незаметно.

## ТЕПЕРЬ ВЫ УЗНАЕТЕ, ЗАЧЕМ Я ВАС СОЗВАЛ

Персонажи игроков состоят тайном Ордена, созданным около 150 лет назад основателями города, договорившимися хранить Кетополис от дрязг политики внешнего мира. Разумеется, этого не получилось, Орден растерял свою власть, но в преддверии Большой Бойни и обострения геополитической обстановки в мире руководство Ордена нашло возможность восстановить свою власть: в городе созывается новый состав советников - по сути, круг этих почетных граждан, представляющих интересы разных слоев общества, и есть реальная власть города. Напрямую Ордену некого отправить в Совет и он решает подослать своих агентов с целью повлиять на будущих советников и скорректировать его состав



согласно своим интересам.

Но некогда благородные помыслы Ордена потускнели от времени - план воздействия на будущих советников противоречит святому уставу Ордена! Хранитель Традиций решает изменить ситуацию - он созывает своих агентов (персонажей игроков) и ставит перед ними задачу - проследить за решением проблемы в трех наиболее спорных миссиях, пресечь действия других агентов, нарушающих принципы Ордена или собрать веские доказательства этих нарушений. Само выполнение этих миссий желательно, но является вторичной целью: Хранителя беспокоят способы воздействия.

## СИАМЕЦ

Высокопоставленный член Ордена, Мастер Дон, в быту законник среднего чина с Окто-стрит, подрядил крепких ребят «поговорить» с Королём Симом - главой преступного мира Нижнего города - который каким-то образом проник в списки возможных советников Кетополиса. Мастер Дон не раскрыл Ордену свой план полностью, что насторожило Хранителя Традиций и он поручил своим помощникам проследить за головорезами законника. В случае возникновения неприятностей Хранитель Традиций рекомендует обратиться к плетельщицам - стоит лишь показать на входе в их квартал «эту брошь».

### Куда они делись?

Настала ночь выполнения миссии. Агентам необходимо проследить за громилами Мастера Дона и выяснить, где будут проходить так называемые «переговоры». Слежка несколько похожа на Вызов Судьбе - необходимо набрать 3 успеха проверок навыков со штрафом -2 раньше трех провалов. Подойдут любые подходящие навыки - Внимательность, Уличное чутье, Атлетика, Скрытность - лишь бы игроки смогли объяснить, как они их используют, и повторное использование навыков невозможно.

После успешного броска опишите результат, показывая прогресс в слежке, а при провале опишите, как герои отстали или потеряли в толпе свои цели.

Громилы поздней ночью едут на паромobile в Старые доки - сиамский квартал, где, кажется, город никогда не

спит - уличные торговцы, лотки с сомнительной едой, смуглые проститутки в окнах трущоб. Тут они оставляют машину с водителем и пробираются в почему-то праздничной толпе к ресторанчику «Муанг», украшенному бумажными фонарями. Пара верзил остается у входа, а еще двое заходят внутрь.

Паромobile - новомодная самокатная тележка. Двигается с шумом, дымом, да еще и требует 3дб минут на подготовку и догонку пара в котле. Проверка Вождения уменьшает это время вдвое. Средний паромobile движется со скоростью 5\20, имеет стойкость 10 (2) и вмещает пятерых пассажиров.

### Они заодно?

Чтобы подслушать разговор, необходимо проникнуть как можно ближе к говорящим.

Маскировка: Если постараться, можно сойти за местного, коих тут много и посидеть на лавочке под окном. Требуется проверка Внимания, чтобы отделить разговор от уличного шума.

Маскировка -4: Зайти в ресторанчик под личиной местного посетителя тоже можно, хоть и труднее.

Внимание -2: С низкой крыши веранды можно расслышать каждое слово, хоть и потребуются проверка Атлетики, чтобы туда забраться.

Верзила, представившийся «Уполномоченным по особым делам» предлагает Симу простой контракт: Сим после вступления в Совет лоббирует и продвигает законопроекты, присланные ему в «вот таких» синих конвертах, а в обмен Симу раз в месяц будет открыта возможность перевести на остров все, что он пожелает, в обход таможни. О действенности метода Сим может убедиться сегодня ночью и перевезти пробную партию груза с корабля с лекарством и многочисленными родственниками уважаемого Сима. Да, конечно мы знаем про этот корабль в пятнадцати милях от берега.

Знание (Кетополис): под «лекарствами» и «родственниками Сима», несомненно, подразумеваются наркотики (опиум и синие бобы) и нелегалы.

Преступник в Совете города - это однозначно нарушение идей и принципов Ордена.



### Может, Плетельщицы?

Самый простой способ разобраться с Симом - обратиться к помощи плетельщиц и использовать брошь.

Квартал плетельщиц находится недалеко от Старых доков. Проход к рядам двухэтажных старых домов, построенных первыми колонистами, преграждают легкие сети, похожие на рыбацкие.

Знание (Кетополис): Каждый ребенок знает, что эти сети не то что трогать, на них смотреть пристально не стоит. Слепые плетельщицы обладают странной и пугающей магией.

Если кто-то разглядывает сети слишком пристально, то делает проверку Характера -2. В случае провала теряет уровень Усталости - от фрактального невозможного узора сетей кружится голова, а ноги подкашивает слабость. Если же он касается сети - то провал проверки Выносливости -6 делает то же самое.

Из густой тени у стены выходит молчаливый здоровяк, который при демонстрации броши проведет персонажей через лабиринт сетей к одному из домов, на первом этаже которого пьет «балтийский чай» молодая и крайне привлекательная женщина. Она слепа, но это не мешает ей обращаться к каждому, глядя в лицо - видеть ей помогает что-то другое. Она даже представляется - её зовут Магда.

Плетельщица согласится помочь, забрав брошь. Теперь нужно лишь привезти Сима в этот квартал сегодня после полуночи. На вопрос, что с ним будет, Плетельщица пожмет плечами и сообщит, что Симу ничего не будет угрожать, если он будет действовать, как ему прикажут этой ночью.

«Балтийский чай» - тоник из крепкого чая, спирта и кокаина, настоящую известность получивший через полтора десятка лет. При употреблении снимает уровень Усталости.

Сим в сопровождении двух телохранителей ночью отправился в Оперу, откуда его предстоит выкрасть. Прямо в Опере это будет сделать тяжело. Потребуется проработанный план, учитывающий плохое освещение, толпы людей и сопротивляющегося сиамца. После блистательного выступления Шаляпина другие трудности: телохранители будут

более активны, но поможет суматоха тысячи человек, расходящихся из театра.

В любом случае это осуществление Успешного плана (подробные правила смотри в Приложении) из пяти раундов, где каждый раунд - определенный пункт плана. К каждому пункту можно готовиться заранее, обеспечивая успешность проверки (часовая подготовка дает бонус к проверке +2, вложенные в пункт плана расходники, поддержка союзников или иная помощь дают дополнительные +2). Провал броска означает, что все что-то пошло не так и теперь придется импровизировать (изменение плана на лету отменяет бонусы от подготовки). Более двух провалов означают, что план сорвался и телохранители начинают открытое преследование, не смущаясь стрелять из огромных пистолетов прямо в толпе.

Плетельщица повяжет на шею Симу приготовленную леску с небольшой плоской костью, после чего выйдет из комнаты: «Говорите ему приказ. Если он его послушается, это его убьет. Мне это больше не интересно, я покидаю вас, джентльмены». Приказ необходимо формировать четко, после его озвучивания леска стянется на шее Сима и скроется под кожей. Этот вариант решения проблемы может гарантировать, что Сим не будет претендовать на место советника, но не принесет доказательств Хранителю Традиций, если персонажи не предприняли дополнительных действий.

### Может, сорвем пробную поставку?

Лучшим вариантом является саботаж контрабанды и окончательный подрыв доверия Сима к незванным гостям.

После разговора с верзилкой Сим подзовет молодого лысого помощника и поручит ему организовать доставку груза с «Царицы Клео» на берег этой ночью ровно в 3:00, отправив перед этим 1-2 пустые лодки, чтобы посмотреть насколько врал этот лаовай.

Знание (Кетополис) \ Уличное чутьё -2: «Царица Клео» - регулярно ходящий в Кето корабль, останавливающийся вне береговых вод примерно на полмесяца, а затем заходящий в бухту в Доках - видимо, уже пустой от контрабанды. Смекалка: в Доках нетрудно заблудиться. Если не знаешь точный маршрут, то даже



выйти к берегу проблемно. Проверка Смекалки делается каждый раз, когда персонажи идут к определенной точке внутри Доков. Каждый провал - 15 минут времени. Раздобытая любым способом схема (отодранная со стены сторожки, например) поможет ориентироваться.

Скрытность: На берег персонажи поспевают к моменту, когда причаливает одна из длинных узких лодок, из которой выбирается фигура человека, оглядывается, а потом сигнализирует фонарем в сторону моря. Вдалеке видны ответные вспышки, а человек оттаскивает лодку за какие-то ящики и прячется в тени.

Для срыва поставки требуется хороший план, реализуемый по правилам, описанным в разделе «Может, Плетельщицы?». Здесь действуют следующие обстоятельства: каждые 5-10 минут к берегу причаливает лодка, полная каких-то мешков, после чего в сторону корабля подается сигнал, а люди растворяются в темноте, спрятав мешки в подъехавший грузовой паромобиль, на котором приехала и внушительная охрана. Через час прибывает паромобиль с Симоном и телохранителями, а чуть позже пешком приходят пара громил, которых подослал Мастер Дон.

В Доках есть таможенный пост, на котором висит свежая табличка «Откроется утром», дверь в него открывается с помощью проверки Взлома или Силы, а внутри можно найти чёрную форму таможенника со всеми регалиями, таможенные бланки и раструб пневмопочты. На причале возле таможенного поста покачивается на мелких волнах досмотровый служебный катер - скоростная паровая машина с четырьмя двигателями и пулеметом на носу.

Если в результате реализации плана будет потоплена «Царица Клео» или лодки с контрабандой, люди Сима нападут на громил. Если с помощью Маскировки у персонажей получится выдать себя за таможенников, Сим быстро скроется, явно разорвав соглашение. Если кто-то воспользуется полезной связью и вызовет полицейских, то на Доки будет облава с последующей перестрелкой и погоней на катерах или паромобилях.

При таком развитии событий можно поймать с поличным Сима и людей Мастера Дона - доказательствами служат синий конверт с первым поручением для Сима,

мешки с наркотиками, возможно - свидетель.

*Синие бобы - наркотик неизвестного происхождения. Вызывает легкость и видения со слабым китовым пением, употребляется различными способами - после вымачивания в молоке, курением. При употреблении снимает все уровни Усталости и штрафы от всех ран.*

### **Мы всё сделали, Хранитель**

После возвращения к Хранителю Тайн необходимо предоставить отчёт о проведённой миссии и высказать решение группы о вине Мастера Дона и соблюдении устава Ордена. С любыми решениями Хранитель согласится, записав их себе в блокнот. То, что Сим не попадёт в совет Кетополиса, и не поможет Ордену, его, похоже, не беспокоит.





# НЕ ИГРУШКА



Эта часть расследования должна начаться в полдень и закончиться около полуночи. Скорость действий и оперативность очень важны для исхода миссии, хотя поначалу герои этого и не знают.

Хранитель Традиций просит своих агентов проследить за одним из глав Ордена, Мастером Моря, в быту – адмиралом Александром Вайковски. У старика в последнее время слишком часто менялось настроение: поначалу он был уверен в себе и не беспокоился об итогах голосования, словно у него всё схвачено, затем он несколько дней ходил злой и задумчивый, а теперь снова весел и беспечен. На прямые вопросы он не отвечает, а о плане его миссии не говорит вовсе. Что-то там нечисто.

## Маленькие тайны больших людей

Игрокам предстоит проникнуть в дом Мастера Моря и найти причину резких перемен в настроении старика. Цель – личные бумаги, переписка, дневники, счета – что угодно, что даст информацию о последних действиях и делах Вайковски.

Адмирал живет в старом, строгом особняке. Это дом потомственных военных и это не могло не отразиться на нём: все чисто, чётко, аккуратно. Идти стоит днём, когда хозяина нет.

Проверка Ловкости, Лазания, Маскировки, Взлома, Силы – самый простой способ пробраться в дом. Взломать или попросту выбить дверь, либо забраться через открытое окно второго этажа. У игроков будет 5–7 минут до того, как их заметят слуги и поднимут тревогу.

Уличное Чутьё (поспрашивать соседей, продавца в лавках и торговцев на рынке на соседней улице), затем Убеждение либо Запугивание – кухарка падка на барбюньское рыбное вино – очень редкое, дорогое и весьма гадкое пойло, которое производят в одном-единственном квартале. И за бутылочку она готова оставить заднюю дверь незапертой и отвлечь слуг да дворецкого свежими пирожками и пивом из подвала. В этом случае у героям будет больше времени (20 минут), но свобода передвижения ограничена: их не должны заметить в особняке, а в кухню спустятся не все слуги. Нужно будет их отвлекать и Скрываться.

Внимательность -2 + Смекалка -4 \ Знание (История) -2 \ Архитектура \ Механика – дом расположен в старом районе, создававшемся по чертежам, привезённым из Европы, а вот те трубы означают, что он освещается газовыми рожками, а не китовым жиром. Знание Улиц и Маскировка позволят героям быстро раздобыть форму проверяющих газовой службы и проникнуть в дом под их видом. Персонажи получают возможность проходить в любые комнаты и просить слуг выйти: «Покиньте, пожалуйста, помещение, трубы старые, возможна утечка газа. У вас же нет носовых угольных фильтров, как у нас?»

Цель героев – кабинет Адмирала. Пройдя проверку Внимательности (каждые потраченные 5 минут времени дают бонус +1 к броску), персонажи обнаружат:

1. В закрытом ящике стола папки с телеграммами пневмопочты. Некоторые маркированы как срочные и секретные, датированы неделей назад. Верхняя важная телеграмма гласит:

Ничего не выйдет. Мое решение окончательно. Ищи себе другую марионетку, старик. Мне плевать, какие у тебя были договоренности с отцом.  
Р.Ш.

Также в комнате Адмирала будет лежать коллекция газетных вырезок со статьями о некой Эве Влодек.

Общие знания: Эва Влодек – сказочно богатая, уважаемая дама, чьи изобретения украшают каждую гостиную. Музыкальные шкатулки с невероятными мелодиями,



механические питомцы, понимающе команды, точнейшие часы с шикарной отделкой – из её лаборатории выходят мгновенно раскупаемые шедевры. Периодически её нанимает даже городской совет для ремонта или создания каких-либо механизмов. Например, она помогала с настройкой тонкого оборудования на заводе и улучшила систему работы маршрутизаторов пневмопочты.

Знание (Кетополис) поможет вспомнить несколько легенд:

Говорят, её учителем поначалу был сам таинственный Вивисектор. Якобы он заметил просившую в доках милостыню оборванку, забрал в свои лаборатории и учил там создавать протезы и чудные механизмы.

По другой легенде пятилетняя Эва упала в канализационный люк, блуждала там несколько дней и вышла в одном из цехов завода. Она поселилась в тоннелях гиганта, стук станков был ее колыбельной. Ночами она выбиралась, крала еду в столовой, пробиралась в кабинеты инженеров и смотрела планы новейших машинерий, днём подслушивала разговоры технологов, металлургов, рабочих.

Ещё шепчут, что в детстве ее похитили морлоки, но ей удалось сбежать. Однако они что-то сделали с ней и с тех пор девочка навсегда запоминала то, что видела. Её талант заметил некий часовщик и сделал своим подмастерьем. Соплячке было достаточно одного беглого взгляда на самую сложную и тонкую схему, чтобы создать механизм по памяти, хоть через час, хоть через год.

В случае подъёма или если герои продолжают искать информацию о ней (используя, например, Полезные Связи, или связавшись с Хранителем Традиций), то они узнают следующее:

Она принимает заказы на создание автоматов. Это особые заказы, их зачастую приносили под покровом тьмы, скрывая лицо, личность и даже через подставных лиц. Захотелось экзотики, а жена против? Надоели проститутки? Или вообще любите нечто такое, на что не согласна даже отъявленная шлюха? Или вкус слишком специфичен, чтоб его удовлетворила обычная женщина? Или не женщина, а кто-то помладше, а то и другого

пола... автоматы не отказывают, не плачут, не просят еды, не накладывают на себя руки после случившегося. Просто придите и закажите. Анонимность гарантирована. Срок исполнения заказа 6 месяцев, гарантия пожизненная.

2. Журнал скупулёзной записи расходов. По нему понятно, что последние полтора года ежемесячно Вайковски отсылает деньги некому Монтгомери. Потратив еще минут 5, можно легко выяснить, что Монтгомери – бывший дворецкий Адмирала, проработавший на семью более 40 лет. Он наверняка знает о своём хозяине почти всё.

3. Если у персонажей больше 10 минут на обыск или в случае подъёма при проверке Внимания, они находят полусожжённый черновик письма, где Адмирал писал кому-то: "Указанная сумма отправлена. Действуйте как оговорено".

4. Если у персонажей больше 20 минут на обыск, они получили два подъёма на броски Внимательности, Расследования и Смекалки, то они найдут тайник в гардеробной. Там педантичный Адмирал оставил записки, сделанные в ходе своего расследования тайны личности Эвы. Большая часть – записки разговоров с разными людьми.

Расследование (занимает час времени): Успешный анализ записок Вайковски откроет страшную тайну: Эва ненавидит извращенцев и всем, кто заказывал у неё что-то мерзкое или аморальное, она приготовила смертельную посылку. Эти посылки лежат на почте, готовые к отправке по кодовому слову или в случае смерти Эвы. К сожалению, имена потенциальных жертв информаторы Адмирала не знали. Что в именно в посылках – тоже неизвестно, но скорее всего оно взрывается.

Отыскав Майлза Монтгомери, герои могут легко уговорить его сотрудничать. Старик до сих пор предан своему хозяину и если сказать ему, что они пытаются помочь Александру (Обман), тот с радостью выложит любую информацию.

Майлз скажет, что Р.Ш. – это скорее всего инициалы Рихарда ван Шеллера, потомственного аристократа и сына друга детства Александра, Ханса ван Шеллера.



Ханс умер два года назад, но его сына Александр знал с пелёнок и всегда поддерживал.

Знание (Кетополис) \ Уличное чутьё -2: Рихард ван Шеллер - один из претендентов на место в Совете города, богатый и влиятельный аристократ, которого поддерживает вся «золотая молодёжь».

Внимание: говоря о Рихарде, старик Майлз замялся. Он что-то недоговаривает.  
Убеждение \ Запугивание -2: в последние годы жизни Ханс часто сетовал, что боится, что на Рихарде оборвётся их род. Мол, у наследника какие-то неправильные наклонности.

### Часовая леди

Дом Эвы Влодек расположен в тихом переулке у парка. Дом новый, красивый, добротный.

Если персонажи с начала задания потратили не более 6-ти часов игрового времени (час в доме Адмирала, час на работу с бумагами, час на Майлза, время на перемещения по городу и проверки Уличного Чутья и Знания Кетополиса), то Эва ещё жива. Внимание -2 у входной двери позволит услышать звуки борьбы и какой-то скрежет.

Внутри сейчас находится убийца, он выбил из Эвы код и отослал его по пневпочте. Эва ранена, но успела активировать систему защиты. Животные-автоматоны, украшавшие гостиную, ожили и атакуют любого незнакомца в доме. Прибытие персонажей отвлечет убийцу и Эва скроется через тайных ход. Героев ждёт бой с автоматомами и убийцей (тот попытается сбежать при любой возможности, однако если его удастся догнать и убить, то во внутреннем кармане можно найти чек на

крупную сумму денег и с подписью Адмирала).

Если герои теряли время, действовали несогласованно и не-эффективно, Эва уже мертва. В особняке их ждёт разгром и автоматоны.

(Все это лишь рекомендация, умереть или жить Эве на данном этапе окончательно решает Ведущий, хотя если игроки до этого момента не научились действовать как команда, можно «покачать» их показательной гибелью важного NPC).

Осмотр дома: в огромной мастерской среди сотен чертежей лежат схемы неких шкатулок и автоматов, чтобы понять их, нужно или иметь навыки Знание Механики или Ремонт. В чулане есть неприметная дверь, ведущая в тоннель. Если Эва жива и скрылась, то найти дверь можно по каплям крови.

Внимание -2 \ Общие знания -2 \ Знание (Кетополис): Внешний вид тоннеля и следы вокруг него покажут, что он ведёт к морлокам.

Внимательность -2: пневпочтой буквально только что пользовались, но куда улетела колба с посланием, узнать невозможно. Тут же Эву и допрашивали, на полу лежит пустой шприц с остатками желтоватой жидкости.

Знание (Медицина) или (Алхимия) \ Лечение -2: это сыворотка правды.

Если Эва жива, то один из ящиков стола открыт и в крови: уходя, она забрала с собой что-то ценное. Если мертва, то перед смертью тянулась туда рукой и испачкала, пытаясь открыть. В ящике её дневник с некоторыми секретами мастерства и очень старой фотографией какой-то женщины.

Расследование: Среди груды квитанций и писем лежат счета из портового почтового отделения за хранение готовых к отправке музыкальных шкатулок.

Знание (Механика) \ Ремонт \ Внимание -4. Если осмотреть незавершённые модели автоматов в мастерской, то становится понятно, что в них заложена огромная физическая сила, скрытые лезвия и внушительный заряд взрывчатки с детонаторами, подключёнными к тонкому механизму в голове кукол.

Знание (Механика) \ Ремонт -2 и 4 часа на изучение: механизм активации автомата реагирует на некий звук.





Анализ схем шкатулок покажет, что в них нет ничего странного. Может, гениальная изобретательница смогла как-то замаскировать оружие, но на первый взгляд этого не видно. Тем не менее, шкатулки играют, это точно.

Нужно поспешить на почту, попытаться перехватить посылки, и узнать наверняка, опасны ли они.

**«Срочная доставка в любую точку Кетополиса всего за час!»**

**(Из рекламного буклета Почтампта)**

Прибыв на почту, герои с помощью Убеждения или подкупа выяснят, что паромобиль с посылками уже отправлен. Чтобы его догнать, героям можно устроить Погоню, либо перехватить - нужно уговорив клерка дать карту маршрута и с помощью навыка Знание (Кетополис) или Смекалки -2 найти перекрёсток, где лучше перехватить курьера.

В случае неудачи герои приедут в дом первого адресата, Министра Культуры по имени Жан Абердин. Он сидит в саду, уже открыл упаковку и заводит шкатулку. Шкатулка начинает играть красивую мелодию.

Убеждение, Обман или Запугивание (знание Механики при манипулировании непонятными терминами даёт бонус +2) - министр отдаст шкатулку и можно её изучить (Самостоятельно при наличии навыка Механика, или найти мастера). Вскрытие покажет, что шкатулка играет мелодию и всё. Но мелодия всем знакома. Знание Кетополиса подскажет, что именно её играют часы на площади перед мэрией в полдень и полночь. Нужен Подъём или проверка Смекалки, чтобы вспомнить газетные вырезки Адмирала: Эва участвовала в реставрации этих часов пару лет назад!

## Время летит

Башенные часы на главной площади - настоящее произведение искусства мастеров-часовщиков и инженеров. Их погрешность составляет не более секунды в триста лет. Их бой мелодичен, ночью становится тише, чтобы не мешать жителям спать, а днём громче, чтобы его было слышно сквозь городской шум. В лучших традициях европейских часовщиков, прекрасно выполненные механические фигуры показывают настоящее мини-

представление каждый час, притом сценка меняется в зависимости от времени года. Жители Кетополиса обожают эти часы.

Герои прибывают на площадь за несколько минут до полуночи. Дверь в башню открыта, притом замок выломан с огромной силой. Поднявшись наверх, в сердце механизма, они видят Эву, передвигающую какую-то сложную систему рычагов. До полуночи две минуты. Вокруг щёлкающие шестерни, сложные системы грузов и противовесов, в специальных пазах стоял замершие фигуры: принцесса, король, шут...

Внимание \ Знание Механики: движения Эвы неестественно быстры и механичны. Взгляд пустой. Это прекрасно выполненная копия-автоматон.

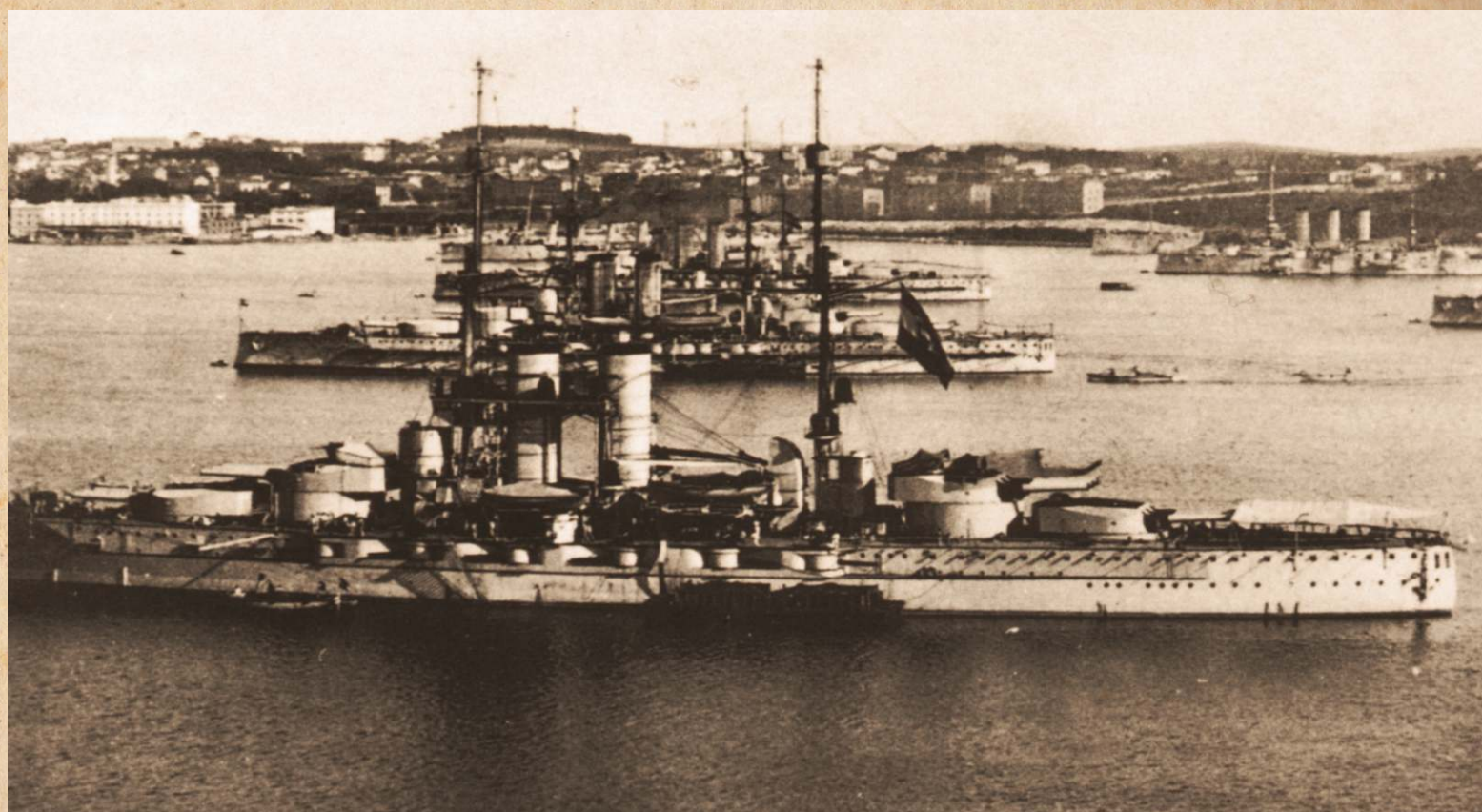
Когда герои замечают Эву, она замечает их и активирует защитных автоматонов. Фигуры (в количестве, равном числу героев +1d4) просыпаются и начинается бой, цель которого со стороны игроков - пробиться к коробке управления и отключить ее, а цель автоматонов - лишь сдержать героев до полуночи. Если бой затянется больше, чем на 5 раундов, то герои не успеют разобраться в работе механизма и все автоматы взорвутся.

## Мы всё сделали, Хранитель

Если герои отключили устройство, то у них есть улики возмутительных действий Адмирала (он сознательно нарушил устав и подверг опасности Тело Кето) и город спасён. Если не отключили, то улики есть, но автоматы убили много людей и четверть элитного квартала разрушена взрывами, а возникшие пожары продолжались еще двое суток. "Тело Кето" непоправимо пострадало.

Персонажам предстоит оценить действия Адмирала и предоставить доказательства, что будет аккуратно записано Хранителем Традиций в блокнотик. Заодно тот заинтересуется о каком-то действии персонажей в Доках на прошлом задании, которое они не упоминали в докладе (Вы говорите, в сторожке таможенников вы пользовались пневмопочтой?).





## СВЯТОСТЬ ИЛИ ГРЕХ?

Ионит из Ордена, титулярный архиепископ Феофан, приказал бравым молодчикам потопить епископа Лоренцо во время церемонии освящения дредноутов и китобоев перед Великой Бойней. Епископ - святой человек, и законопроекты Ордена может и не поддержать, потому Феофан решает поторопить события, чтобы потом занять его место и, возможно, в совете тоже. Хранитель Традиций узнал об этом слишком поздно, и отправляет агентов сразу на причал с поручением предотвратить смерть епископа Лоренцо и по возможности собрать доказательства вины Феофана.

### *Где, кит его проглоти, епископ?*

Епископа можно легко найти по шуму толпы в доках - церемония дошла почти до конца и теперь под восторженный рев улыбающийся отец Лоренцо освящает новенький "Левиафан" - броненосец, который поведет Великую Бойню в этом году. Лоренцо на паровом шлюпе подплывает к борту "Левиафана".

Внимание: с противоположного берега бухты уже отчаливает одинокий катер, направляющийся прямо к «Левиафану».

Механика \ Вождение \ Общие знания -4: По счастью агентов, в доках полно

плавсредств, надо лишь выбрать достаточно быстрый катер и, желательно, на ходу. Таковой находится на пирсе - кто-то из богачеев как раз решил прогуляться по тихому морю и заняться фоторисованием.

Погоня: агентам предстоит пулей подлететь к кораблю отца Лоренцо, перетащить того на свой катер и, маневрируя между всем рыболовным флотом Кето, оторваться от головорезов, которые с удовольствием постреливают с носовой пушки своего "Голландца".

### *Надо бы спрятать святого отца*

Любым способом необходимо найти безопасное место для отца Лоренцо, задействовав или полезные связи, или личное убежище, или просто сняв номер в небольшой гостинице и приставив охрану. Наемники будут искать отца Лоренцо всеми доступными способами: спрашивать по кабакам и гостиницам (Уличное чутьё), патрулировать улицы с помощью небольшого дирижабля (Внимание -4). Если они заметят кого-то из агентов, которых успели рассмотреть во время погони, то начинают стрелять прямо из новейших стаб-пистолей (они отключают любой механизм в теле на 1d10+4 часов)

Решить проблему можно Успешным планом, после чего нужно вернуться к Хранителю.





## КОНФРОНТАЦИЯ

После выполнения последней миссии Хранитель Традиций достанет блокнотик, в который были записаны все результаты и подведет итог: агенты поработали, конечно, хорошо, но безусловно - могло быть и лучше. Почему Мастер Дон, адмирал Вайковски и Феофан еще не предстали перед справедливым судом Ордена? Именно с их подачи начались все эти беды, и их необходимо закончить. Эти люди уже ошибались в прошлом, и второй шанс уже использовали. Помогите мне решить последнюю проблему, и Орден станет лучше.

### *Конечно, Хранитель*

Если агенты соглашаются и с таким приказом, то на собрании ложи им легко удастся проникнуть или в личные кабинеты целей, или прикончить их прямо на собрании. Им могут помешать только телохранители, но остальные люди слишком шокированы, чтобы сопротивляться, а Хранитель Традиций вещает с трибуны об изменении структуры Ордена (на этих словах часть посвященных медленно оседает на пол, а сзади них отступают в тень худые фигуры в длинных балахонах, пряча в рукава изогнутые длинные ножи - удар приходится и на кого-то из партии, если этот кто-то более-менее обосновано критиковал решения Хранителя. Впрочем, это всего лишь внезапный удар с +4 к атаке и урону),

о новых перспективах перед Кетополисом, о

том, что теперь Кетополис станет Третьим Римом.

Ситуацию можно исправить, начав дебаты по правилам социального конфликта, изложенных на стр. 99 "Дневника авантюриста". Целью является внимание аудитории и побуждение ее к сопротивлению захвата власти, после чего происходит бой с подземниками - а это именно они напали и перебили десятину присутствующих и стоят у стен, не шевелясь, как истуканы.

Альтернативой будет служба под началом Хранителя Традиций, который быстро переименуется в Канцлера и придёт к власти над всем Кетополисом, потянув за ниточки невидимых связей и заключив с подземниками страшный договор.

*А не пошел бы ты туда, откуда Иона вылез, Хранитель?*

Прямая конфронтация с Хранителем приведет к появлению в башне подземников, защищающих своего покровителя. Те охраняют его круглые сутки и прячутся в таких местах, о которых обычный человек и помыслить не может - между стен, где проходят газовые трубы, в убежищах под полом и, конечно, в подвалах.

Подземники бесшумно атакуют персонажей в уязвимые места, обеспечивая прикрытие для Хранителя, который пытается скрыться в подвале. Ему надо сбежать в самый низ башни, а затем нырнуть в тоннель подземников, где худые



молчаливые морлоки мгновенно пронесут его на руках в одну из тысяч пещер.

После боя, в кабинете Хранителя, можно спокойно все обыскать. Там-то и будут и договоренности с подземниками, и письма из кабинета Эвы, и план убийства Сима, и даже досье и психологические характеристики трехгодичной давности на каждого из персонажей, с четким алгоритмом вербовки каждого.

### А дальше?

Всё. Это конец короткой истории, продолжившейся с осени 1898 по февраль 1899. Впереди - новый век, новые открытия, Первая Мировая война и песнь китов, а Храниель Традиций, если он не погиб в ту снежную ночь, станет впоследствии Канцлером и все же придет к власти в Кетополисе.



Adeline Martin



# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Как это водить?

Приключение рассчитано на 2-3 игровых встречи по 3-4 часа:

1 игровая встреча: знакомство с миром, персонажами и первая миссия;

2 игровая встреча: вторая миссия;

3 игровая встреча: третья миссия и финальная сцена.

## Редакция «Огней Кето» рекомендует:

Дайте свободу агентам - пусть сами ищут наиболее удачный для них способ решения проблем.

Подкидывайте «вкусных» элементов мира - это стимпанковое океанское государство со всеми нациями мира, это современная Вавилонская башня, где ни на секунду не прекращается жизнь, где по ночам над центром парят осветительные дирижабли, на улицы окраин выходят рабочие-дератизаторы с фасетчатыми глазами и пневмопушкой вместо руки, а под землей морлоки вместо обслуживания канализаций крадут из домов детей.

Если игрокам не по нраву представленные персонажи, позвольте создать им своего. Ориентируйтесь на ранг "Закаленный".

При создании сцен мы ориентировались, что даже если все пойдет по худшему сценарию, персонажи все равно доберутся до финала, пусть и без доказательств, с плохими отношениями в полиции и долгами. Если ты создаешь свои сцены, придерживайся того же принципа.

## Правила игрового мира

На улицах Кетополиса действует несколько правил, изменяющих стандартные правила «Дневника авантюриста»

### Новые навыки:

Знание (Кетополис) - знание географии, истории и влиятельных личностей Кетополиса.

Маскировка - умение выдать себя за кого-то другого. Для этого необходимо соответствующее одеяние и немного времени. (Стандартный навык маскировки переименован в Скрытность)

Атлетика - включает в себя лазанье, плавание, метание. Зависит от Силы.

### Успешный план:

Это приключение использует опциональное правило «Успешный план», призванное претворять в жизнь безумные комбинации. Каждый Успешный план состоит из трех фаз:

1. Подготовка. С помощью социальных и наблюдательных навыков персонажи изучают обстановку. Каждый может изучить какую-то одну сферу (например: охрана, служба, рабочие) или одну местность (например, Закоулки за Оперой, Концертный зал, пути отхода). За каждый успех (подъемы считаются) выдайте персонажу ключевую информацию.

2. Агенты собираются в одном месте и составляют план - очередность действий, использующих особенности местности, снаряжение и личные умения агентов, которые приведут к успеху! Ведущий на этом этапе обдумывает возможные контрдействия и события. Каждый Успешный план обычно состоит из пяти действий. В этом же этапе они подсчитывают свои модификаторы. Час подготовки (это тренировки, настрой и обдумывание) дает +2 к проверкам на определенное действие плана, а вложенные ресурсы, союзники и прочая помощь добавляют дополнительный бонус +2.

3. Агенты претворяют свой Успешный план в жизнь! Персонажи по очереди делают проверки действий со штрафом -2 (или -4, если действие рискованное), как в Вызове судьбе, и после каждого действия Ведущий описывает, что изменилось в окружении. Время повеселиться и использовать очевидные недоработки Успешного плана. Если персонажи не учли охрану или не заметили сигнализацию - это их проблемы. Когда Успешный план валится ко всем чертям в первый раз, еще можно что-то исправить - но



бонусы за подготовку уже недействительны, потому что приходится импровизировать. В случае второго провала Успешный план рушится, и все поворачивается худшим для агентов образом. Что, впрочем, не исключает какой-нибудь чудесной возможности повернуть всё в свою пользу.

## ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

### Джон Кински

Молодой полицейский, идеализирующий свою службу, но разочаровавшийся в полиции - слишком многое там решается деньгами и личными интересами, из-за чего Джон уже не раз вступал в дебаты со старшими по званию товарищами. Джон надеется исправить ситуацию в Кетополисе, и ради этого вступил в Орден - уж отцы-основатели-то, наверное, имеют способы воздействия.

Сила d4, Ловкость d8, Выносливость d4, Характер d6, Смекалка d8  
Защита 5, Стойкость 5, Харизма 0, Шаг 6

#### Навыки:

Внимание d8+2 (+4 в случае поиска улик), Вождение d4, Драка d4, Провокация d6+2, Запугивание d6+2, Стрельба d6, Маскировка d4, Расследование d8+2, Уличное чутье d8+2, Знание (Кетополис) d4

#### Изъяны:

Герой (крупный), Упрямство (мелкий), Клятва - очистить город (мелкий).

#### Черты:

Полезные связи (полиция), Исследователь, Железная Воля, Хладнокровный, Бдительность

Особенности: Не очень качественный механический глаз (черта Бдительность)

Снаряжение: Маузер 2d6+1, наручники, жетон полицейского, свисток, деньги, нагрудная пластина 2\4, доступ к служебному паромобилю.

### Лу Нгуэн

Сын сиамца, привезенного на острова предшественником Сима. Хорошо адаптировался к местной культуре, обворовывая сначала соседей, а потом и кого побогаче. Быстрый, ловкий и неизменно вызывающий косые взгляды, когда Лу появляется в "приличном" обществе прогнившего Кетополиса. Лу завербовали в Орден, когда тот пытался обворовать кого-то из его членов, но эстетика тайной ложи и причастности к запретному белому обществу понравилась Лу, что тот решил остаться. Тем более, теперь он может воровать в гораздо более богатых домах.

Сила d4, Ловкость d10, Выносливость d6, Характер d6, Смекалка d4  
Защита 6, Стойкость 5, Харизма 0, Шаг 8

#### Навыки:

Драка d10, Стрельба d6, Атлетика d6 (+2 в случае Лазания), Скрытность d8+2, Взлом d6+2, Азартные игры d4, Знание (Кетополис) d6

#### Изъяны:

В розыске за воровство (мелкий), Дурной характер (мелкий), Невежа (крупный)

#### Черты:

Акробат, Быстроногий, Стремительный, Вор, Уклонение, Везение

Особенности: однажды Лу встретил незнакомца, который спросил, чего он желает, и Лу пожелал быть самым быстрым. Незнакомец оказался Вивисектором и он исполнил желание мальчонки, вшив ему в ноги пружинные механизмы. Сквозь штанины они не видны (черты Быстроногий, Стремительный).



## Мария Гжинская

Репортерша из той самой породы, которую так не любят всевозможные чиновники и коррумпированные полицейские. Мария умеет задавать неудобные вопросы, но благодаря острому уму и "Дерринджеру" легко уходит от последствий. Орден она рассматривала как новое расследование, которое постепенно переросло в доверенного информатора. Текущую ситуацию Мария приняла с восторгом - никогда еще она не была так близка к сенсации.

Сила d4, Ловкость d6, Выносливость d4, Характер d10, Смекалка d6  
Защита 4, Стойкость 4, Харизма +4, Шаг 6

### Навыки:

Драка d4, Вождение d6, Внимание d6, Убеждение d8 +4, Стрельба d6, Уличное чутьё d6 +4, Маскировка d8+2, Знание (Кетополис) d6+2

### Изъяны:

Любопытство (крупный), Боязнь неудачи - в случае выпадения "Глаз змеи", вне зависимости от переброса фишкой, до конца сцены штраф -2 (мелкий), Враг - чиновник (мелкий)

### Черты:

Привлекательность, Харизматичный, Учёный, Везение, Везение+, Мы команда

Особенности: умение правильно общаться с людьми - это искусство. В случае, если собеседник врёт или чего-то недоговаривает, Мария делает проверку Внимания. Успех - что-то в его фразе вызывает подозрение. Подъём: репортёрша понимает истинный мотив.

## Петер Олафсон

Потомственный инженер - белая кость, близорукость и практический подход к любой проблеме. Конан Дойль наверняка был знаком с Петером, потому как мистер Холмс похож на него, как две капли воды.

Сила d4, Ловкость d6, Выносливость d4, Характер d4, Смекалка d10  
Защита 4, Стойкость 4, Харизма 0, Шаг 6

### Навыки:

Ремонт d8+2, Безумная наука d8, Знание (Кетополис) d6+2, Знание (Механика) d6+2, Вождение d6, Стрельба d4, Драка d4

### Изъяны:

Плохое зрение (мелкий), Заносчивость - самый лучший механик (крупный), Перестраховщик (мелкий)

### Черты:

Запасливый, Мастер на все руки, Народный умелец, Учёный, Изобретатель, Золотые руки

Особенности: Петер - безумный учёный. Тот самый, который изобрёл перчатку телекинеза (сила телекинеза).

Снаряжение: набор инструментов, силовая перчатка телекинеза (5 зарядов).



## **Говард Скраффи**

Таинственная личность, которая живет в трущобах, в бывшем Купеческом квартале. Никто не знает, где Скраффи работает, почему он никогда не улыбается, откуда он умеет столько вещей и как ему удается выживать в трущобах каждый день.

Сила d8, Ловкость d10, Выносливость d8, Характер d6, Смекалка d8  
Защита 9, Стойкость 6, Харизма -3, Шаг 6

### Навыки:

Драка d10, Уличное чутьё d6, Вождение d4, Маскировка d10, Скрытность d10

### Изъяны:

Дурная привычка - никогда не смотрит в глаза (мелкий), Дурной характер (мелкий), Кодекс чести морского адмирала (крупный)

### Черты:

Мастер боевых искусств, Блок, Боевая ярость, Упреждающий удар, Хладнокровный

Особенности: многие говорят, что видели мистера Скраффи, кто-то даже скажет, что знает его. Некоторые утверждают, что он умелый китобой, кто-то, что герой войны. Ещё есть версия, что он немецкий агент, и у всех этих версий есть одна общая вещь - это ложь. Механизм, вживлённый в позвонки, позволяет на один раунд игнорировать все штрафы от ранений и усталости

Снаряжение: изящная трость (1d4+Сила) со скрытой шпагой (1d6+Сила), паромобиль.

## **Джеймс Монтгомери**

Человек с невероятной судьбой - жуткой и страшной... Пытаясь обрести желанное забвение, он ищет успокоение в бутылке и передрягах. Он не боится смерти, он ищет её. Многие говорили, что застрелили Монтгомери, кое-кто даже скажет, что видел, как он принял животом двойной заряд дроби, но у этих рассказов есть одна общая вещь - это правда, жуткая правда.

Сила d6, Ловкость d8, Характер d6, Смекалка d4, Выносливость d10  
Защита 6, Стойкость 8 +2/4, Харизма -2, Шаг 6

### Навыки:

Стрельба d10, Вождение d8, Драка d8, Запугивание d6, Внимание d4, Азартные игры d4

### Изъяны:

Дурная привычка - алкоголизм (крупный), Неудачник (крупный)

### Черты:

Бугай, Глоток мужества, Меткий стрелок, Именное оружие

Особенности: судьбе этого человека не позавидуешь -, его жена и дети умерли от гадких лап морлоков, да и сам он выжил чудом. На его теле сотни шрамов, а половина из них от смертельных ран. За фишку Джеймс может регенерировать одно ранение, как заклинание Великое исцеление с автоуспехом.

Снаряжение: миротворец (.45) "Покойся на дне морском, ублюдок", урон 2d6+1, нож.



# СПИСОК НПС

## Орден

Орден состоит из обычных людей, которых приняли в круг посвящённых. Они решают судьбу Кетополиса и его жителей. За громкими словами стоит кучка самовлюблённых властолюбивых эгоистов, жаждущих сохранить хоть крупицы власти. Высшей властью в Ордене обладают Старейшины: трое самых старых и уважаемых члена Ордена.

На момент игры ими являются:

Александр Вайковски - адмирал в отставке, ветеран Бирманской и нескольких других войн. Высокий поджарый старик с лицом, покрытым сетью морщин. Военный до мозга костей, оттого часто прямолинеен. Желает усиления позиций военных в политике и лоббировании интересов милитаристов на законодательном уровне.

Мастер Дон - настоящее имя Дональд Кифер. Служащий Тайной Канцелярии в среднем чине. Достаточно влиятельный, чтобы его уважали и опасались, но недостаточно для реальной власти над городом. Человек гибкой морали, крайне хитёр и изворотлив. Однако для всех он приятный мужчина лет пятидесяти с негромким спокойным голосом, всегда готовый выслушать и помочь отеческим советом.

Титулярный епископ Феофаний - хочет захватить власть над церковью Кетополиса, однако у него не хватает ни характера, ни связей для этого. Готов пойти на любые меры, чтобы сместить текущего епископа Лоренцо.

Остальные нижестоящие члены ордена подразделяются на Ветви по сферам влияний и интересов участников. Основными являются Милитаристы, Духовники, Законники, Академисты, Просветители.

Немного особняком стоит Хранитель Традиций Генри и его соратники. Всегда это был исключительно номинальный отдел, созданный еще в самом начале истории ордена в порыве идеализма. Хранитель Традиций должен следить за выполнением всех канонов и неукоснительном соблюдении Устава.

## «Сиамец»

Король Сим - преступный король всего квартала Старых Доков, контролирующей львиную долю поставок наркотиков и пути проникновения нелегальных мигрантов. Владеет сетью опиумных курилен, а все торговцы платят ему дань. Окрутив наркотическим дурманом нескольких влиятельных лиц, решил с их помощью проложить себе дорогу в элиту города. Мало кто знает, но именно из-за него в Кетополисе появились синие бобы.

Плетельщица Магда - одна из младших Сестёр. Слепая девушка, обладающая пугающей Силой.

## «Не игрушка»

Эва Влодек - гениальный инженер и изобретательница, создатель автоматов.

Майлз Монтгомери - больной подагрой старик, всю жизнь служивший дворецким у семьи Войковски. Верен хозяевам даже после выхода на пенсию по болезни. В свою очередь Адмирал выплачивает ему денежное пособие как награду за верную службу. В сцене с участием этого НПС стоит учесть, что все его интересы сконцентрированы на благе и безопасности хозяина.

Ханс ван Шеллер - военный из богатой аристократической семьи. Старый друг Александра Войковски, ещё с военного училища. Их дружба прошла испытание войной, женщинами и годами. Дослужился до звания контр-адмирала, умер два года назад.

Рихард ван Шеллер - сын Ханса, амбициозный молодой человек, жаждущий власти. Тайный содомит-педофил. Четыре года назад заказал у Эвы Войтек автомата для утех. Заносчив, самоуверен, свято верит в силу денег и благородного происхождения.

## «Святость или грех?»

Отец Лоренцо - харизматичный лидер, любимец горожан, глава церкви Ионитов Кетополиса. Известен своей просвещенческой и благотворительной деятельностью.



# ПРОТИВНИКИ

## Наёмный убийца (Дикая карта)

Защита 9, Стойкость 9\11 (2\4), Шаг 10

Сила d8, Ловкость d10, Характер d6, Смекала d6, Выносливость d10

Навыки: Драка d10, Стрельба d10, Внимание d6, Атлетика d8, Вождение d6

Черты и особенности: часть ног заменена на механические (шаг 10), имплантированный противогаз (увидеть\скрыть сверхъестественное), частично механическое тело (Крепкий, нет уязвимых точек), упреждающий удар, быстрые рефлексy.

Снаряжение: адмиралтейская сабля d8+Сила, морской кортик d4+Сила, миротворец (.45) 2d6+1, дымовая шашка (плохая видимость -4 в большом шаблоне).

Тактика наёмного убийцы: благодаря скорости наёмный убийца имеет высокую мобильность, что в сочетании с чертой «Крепкий» делает его сильно защищённым. Этот боец наиболее эффективен на дальней дистанции: благодаря встроенному бронезилету он защищён от дистанционных атак. Используя дымовые шашки, он закрывает видимость врагам, а сам, используя силу «Увидеть сверхъестественное» смотрит через особые стекла своего потивогаза и может спокойно отстреливать врагов на дистанции без штрафов

## Автоматоны-животные

Защита 5, Стойкость 8(1), Шаг 8

Сила d6, Ловкость d6, Характер d4, Смекалка d4 (ж), Выносливость d6

Навыки: Драка d6, Внимание d4

Черты и особенности: Механизм, Вцепиться в горло, Прыжок, Броня 1, Естественное оружие d6+Сила

Тактика: лобовая рукопашная атака с применением правила прыжка.

## Совершенные автоматоны-манекены

Защита 7, Стойкость 8(1), Шаг 6

Сила d6, Ловкость d8, Характер d4, Смекалка d4, Выносливость d6

Навыки: Драка d8, Внимание d6, Стрельба d6

Особенности: Механизм, cСпрятанное оружие d8+Сила, блок, броня 1, встроенный пистолет 2d6 +1.

Тактика: благодаря тому, что эти манекены более самостоятельны, чем автоматоны-животные, манекены могут вести себя разумно, распределять врагов, выбирать - стрелять по ним или идти в рукопашную. У манекенов нет чувства самосохранения, но это не означает, что он пойдёт против поезда с голыми руками - они разумны и могут пользоваться укрытиями.

## Автоматон Эва (Дикая Карта)

Защита 7, Стойкость 8, Шаг 6, Пункты Силы 10

Сила d8, Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d4, Выносливость d8

Навыки: Драка d10, Внимание d4, Стрельба d8, Атлетика d6, Запугивание d6, Безумная наука d8

Изъяны: Клятва (крупный), Жажда крови (крупный)

Черты и особенности: Механизм, Амбидекстр, Бой двумя руками, Боевая ярость, Уклонение, Стремительный

Силы: Разрушающее поле, Паучьи лапы.

Снаряжение: в каждой руке по спрятанному клинку d8+Сила, а в теле взрывчатое вещество, наносящее d6 урона на каждый оставшийся Пункт Силы в радиусе 7 клеток.

Тактика: Два клина, бой двумя руками и боевая ярость позволяют устроить ад в рукопашной. Чем ближе враги, тем они беспомощнее, особенно эффективно с включённым разрушающим полем. Задача Автоматона Эвы - охранять механизм управления звоном. Ровно в 12 часов активируются и взорвутся все взрывные заряды, в том числе и в Эве.



### **Полицейский**

Защита 5, Стойкость 7\9 (2\4, Шаг 6

Сила d6, Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d4, Выносливость d6

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Вождение d4, Внимание d6, Запугивание d6

Снаряжение: пистолет 2d6+1, дубинка 1d4+Сила, нагрудная пластина.

Тактика: полицейский человек обычно хочет жить, и просто пойти на пули для него недопустимо. Полицейский ищет укрытия и стреляет из пистолета, призывая неприятеля сдаться. Полицейский обычно ставит задачей не убийство противника, а захват, так что стоит рассмотреть тактику запугивания или нанесения несмертельного урона, в случае, если противник полицейского не предпринимал действий, способных повлечь за собой летальный исход.

### **Сим (Дикая Карта)**

Защита 6, Стойкость 8, Шаг 5, Харизма -1

Сила d10, Ловкость d10, Характер d6, Выносливость d10, Смекалка d8

Навыки: Стрельба d10, Драка d8, Атлетика d6, Убеждение d6, Запугивание d6,

Провокация d6

Изъяны: дурная привычка - жевательный табак (мелкий), мстительность (крупный), упрямство (мелкий)

Черты: Рок-н-ролл, Бугай, Именное оружие (пулемёт гатлинга)

Особенности: Постоите, у него что, корабельный пулемет?

Снаряжение: пулемёт Гатлинга "Дзен": урон 2d6+1, скорострельность 3, обойма ∞.

Тактика: этот здоровяк использует пулемёт! Сим прыгает в ближайшее укрытие и стреляет на подавление или отстреливает особо активных участников сражения, громогласно ругаясь на сиамском.

### **Громилы Сима**

Защита 6, Стойкость 7, Шаг 6

Сила d8, Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Выносливость d8

Навыки: Драка d8, Внимание d4, Стрельба d6, Вождение d4

Особенность: Бугай, Крепкий

Снаряжение: Мачете 1d8+Сила

Тактика: Этот Сим как будто специально находит среди невысоких азиатов настоящих громил, часть из которых улучшено явно за большие деньги. Их крепкие тела непросто пробить. К счастью, мозгов у них немного.

### **Сиамец**

Защита 7, Стойкость 6, Шаг 8

Сила d6, Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Выносливость d6

Навыки: Драка d8, Стрельба d6, Внимание d4

Черты и особенности: Мастер боевых искусств, Блок, Быстроногий

Снаряжение: Кастет d4+Сила, револьвер 2d6

Тактика: благодаря кастетам и знанием восточных единоборств, эти бойцы чрезвычайно хороши в ближнем бою, но не все так отважны, поэтому обязательно найдутся те, кто будет сидеть в укрытии и стрелять наугад.

### **Подземники (морлоки)**

Защита 6, Стойкость 5, Шаг 6

Сила d8, Ловкость d8, Характер d4, Смекалка d6, Выносливость d4

Навыки: Атлетика d8, Драка d8, Внимание d6, Скрытность d8+2

Черты и особенности: подземный, ночное зрение, яд (парализующий)

Тактика: эти существа не любят находиться на виду. Некоторые отвлекают, пока остальные скрываются и атакуют с фланга. Морлокам в ближнем бою выгодно использовать яд.

Снаряжение: подземные клинки d6+Сила



## Хранитель Традиций Генри (Дикая карта)

Защита 5, Стойкость 7\9 (2\4), Шаг 6, Харизма +2, Пункты силы 20

Сила d4, Ловкость d6, Характер d8, Смекалка c10, Выносливость c6

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Псионика d10, Убеждение d8+2, Провокация d8+2, Запугивание d8+2

Изъяны: Жажда крови (крупный), Жадность (крупный)

Черты и особенности: Псионика, Аристократ, Менталист, Пункты силы, Искушение духа, Харизматичность

Силы: Кукла, Пути, Свет\Тьма, Смятение, Ночное зрение, Стрела.

Тактика: Хранитель контролирует часть морлоков, а часть следует за ним, как за предводителем. Он хитер: сначала он использует Тьму на все поле боя, а потом попробует использовать Куклу на ком-то из агентов, чтобы заставить напасть друг на друга. Сам Хранитель благодаря Ночному Зрению может видеть в темноте, как и морлоки. Затем Генри будет уходить из боя, отстреливаясь Стрелой и задерживая агентов Смятением.

### СПИСОК ВДОХНОВЕНИЯ:

- Грэй Ф. Грин "Кетополис: Киты и броненосцы" (книга);
- Dishonored (компьютерная игра);
- Скотт Вестерфильд "Левиафан" (книга);
- Leverage (сериал);
- День выборов (фильм).



# *Устав Ордена*

*1. Храни Тело Кето, как корабль в  
дальнем плавании*

*2. Держи морлоков под землей*

*3. Сохраняй тайну Ордена*

*4. Оберегай Душу Кето, как паруса  
в шторм*

*5. Почитай Иону Спасителя*

*6. Каждый может ошибиться лишь  
один раз*