

15TH FLOOR

15



SAVAGE
FAN!
WORLDS

Авторы:

Броницкий Роман wizzardrick@gmail.com

Броницкий Ян yan.destroer@gmail.com

Лозовая Татьяна volka.forever@gmail.com

Иллюстрация на обложке:

Лозовая Татьяна volka.forever@gmail.com

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.

Наше время. Высотное здание в современном городе, принадлежащее одной известной научной корпорации - Мэссив Дайнемик. Тут находится офис регионального отделения, научно-исследовательские лаборатории и черт его знает что еще - Мэссив Дайнемик разрабатывает и производит лекарства, но слухи ходят разные.

Пятница, конец рабочего дня. Кто-то свалил пораньше, кто-то наоборот, засиживается на рабочем месте. В лифт на верхнем этаже зашли трое. Уборщик лениво жевал жвачку, толкая перед собой тележку с чистящими средствами, охранник что-то бубнил в рацию, лаборант отодвинулся от них в угол, уткнувшись в свои бумаги.

- Эй, подождите, - закрывающиеся двери лифта придержала рука, а мгновением позже появился её обладатель - заспанный представитель гордого племени "офисный планктон", держащий под мышкой толстый портфель и горшок с фикусом.

- Меня сегодня уволили, - мрачно сообщил планктон и ткнул пальцем с обгрызенным ногтём в кнопку 1.

Двери лифта закрылись.

В этот момент электричество моргнуло, в холл на первом этаже ворвались вооруженные люди, но этого наши герои, разумеется, не видели.

Это быстрое приключение по системе Дневник Авантюриста, правила которого вы можете найти на сайте studio101.ru. В дополнительных материалах мы прилагаем готовых персонажей, но игроки могут создать их сами.

Что произошло: через ход в подвалах в здание проникли бойцы Синдиката, чтобы получить определенные образцы из лабораторий, а затем взорвать здание. Бомба прямо сейчас закладывается в подвале, а бандиты рыскают по этажам. Главарь, Чин Лун, сидит в холле, ожидая их прибытия, после чего он планирует подняться на крышу, улететь в своем вертолете и взорвать взрывчатку дистанционным пультом.

Бойцы уже согнали часть работников в один из офисов и держат их в заложниках, в то время как остальная часть здания и не подозревает о нападении, списывая перебои со светом и отсутствие мобильной связи на сильную грозу. Почти вся охрана так или иначе выбыла из строя, радиосвязь забивают с помощью глушилок.

Примерно через полчаса взывания к ремонтникам из застрявшего лифта, кто-то достаточно умный отжимает створки лифта (проверка Силы 6) или находит люк на крыше, с помощью которого можно выбраться на этаж. Дальше героям предстоит спуститься в самый низ по лестницам, решив на каждом этаже определенную проблему, что даст в финальном сражении преимущество стороне игроков или Синдикату. К сожалению, архитектура центра такова, что игрокам придется пересечь каждый этаж по всей длине, чтобы достигнуть противоположной лестницы для спуска на следующий этаж.

Как это вести: интересные места каждого этажа описаны ниже. Мы не стали досконально расписывать каждый этаж, потому что это не требуется - только интересные места, примерная очередность которых приведена ниже. Можно рассматривать их как комнаты, как этажи, как один этаж из 1dX этажей небоскреба, куда персонажам пришлось свернуть, чтобы преодолеть завал или запертую лестницу. Планируется, что на прохождение одной сцены игроки потратят 5-10 минут, не давайте им снижать темп. Захваченные террористами лаборатории - не место для отдыха! Ознакомьтесь заранее с концепциями персонажей. Они не так просты, как кажутся, и у некоторых есть противоборствующие цели. Да и умения уборщика Скрафи могут насторожить...

Генри: чтобы информировать персонажей о ситуации, мастер может выступить от роли аййтишника Генри, умудрившегося подсоединиться к рации Джима Редширта по резервной частоте, не заглушенной Синдикатом. Он засел на техническом этаже, контролирует часть камер наблюдения и электронных замков (информация, которую сообщает Генри, должна соответствовать тому, что он может видеть. Учитывайте также темноту, радиоглушение и

перебои со светом). Генри помогает игрокам по мере сил. Некоторыми действиями игроки могут расширить возможности Генри.

Страхи: персонажи игроков - обычные люди, они мотивированы выбраться из здания и по возможности сорвать планы Синдиката, но все же выживание стоит на первом месте - они подвержены страхам. Стресс отражается на каждом по-своему. В некоторых ситуациях обстановка может настолько сильно повлиять на них, что они приобретут страхи. Эти обстоятельства, а также страхи и их последствия даны в описании каждого этажа. Мастер может и не давать страхов, если планирует провести игру весело, а может, наоборот, подвергать всю команду проверке на Волю на каждом уровне, если хочет добавить им трудностей.

Бонусные черты: после прохождения некоторых этажей, мастер может наградить одного отличившегося игрока Бонусной Чертой. Не стоит ориентироваться на специализацию персонажей, необходимо оценивать активность и изобретательность игроков, о чем и следует их предупредить. Если персонажи игроков ведут себя глупо или их просто постигает неудача, Бонусная черта достается их противнику, Чин Луню. Это тоже стоит заранее сказать игрокам - ставки высоки!

Уровень тревоги: действия персонажей рано или поздно будут замечены. Чем грубее и неаккуратнее они действуют, тем больше бойцов Синдиката будет шастать по коридорам, тем внимательнее они будут смотреть по углам и подозрительнее прислушиваться. Уровень тревоги выражается числовым значением от 1 до 6 - в описании этажей указано, каким образом он повышается, и что происходит в случае если уровень тревоги превышает определенное значение.

Лестницы, лестницы...

Лаборатория со сбежавшими животными

В мигающем свете видно множество перевёрнутых клеток и битого стекла, где-то за углом слышен шум и скрежет. Надпись на стене гласит - "Лаборатория испытаний препаратов". Под ней в луже крови лежит тело ученого.

Внимательность: в кармане загрызенного ученого лежит пробирка с дозой экспериментального крысиного феромона (если она разбивается, кидается дб, в случае выпадения 3-6 - на запах прибегает стая небольших крыс, атакующих цель, облитую феромонами. Если феромон разлит просто по поверхности, то крысы атакуют всех).

В дальней запертой комнате (уровень доступа 3) из-за двери слышен шум, скребутся 1d4 огромных крысы, а также стая небольших лабораторных крыс. Они яростно атакуют ближайшего персонажа. В случае победы можно обыскать комнату и найти 1d4 аптечки. Если игроки не нейтрализуют эту угрозу в течении 3 раундов, то на шум сбегается множество крыс, выжившие персонажи убегают, прихватывая с собой раненых. Теперь крысы могут появиться в любой боевой сцене при выпадении "глаз змеи".

Бонусная черта: Бдительность.

Фобия: Раненые персонажи делают проверку на Волю. В случае провала - Боязнь крыс. Если в последующих сценах появляется крыса, персонаж входит в состояние шока.

Лаборатория с Хеллоуин-пати

Темно, жарко. Слышен какой-то шум сразу справа от лестницы...Направив туда фонарь, вы обомлеваете - на вас смотрит страшное чудовище. Похожий на человека фигурой, с головой волка и дикими, налитыми кровью глазами. Монстр заорал что-то вроде "Нас обнаружили", и убегает вдаль по коридору.

На самом деле тут полным ходом идет Хеллоуин-вечеринка. Работники умудрились не заметить захвата здания и продолжить праздновать. Старайтесь сначала создать гнетущую атмосферу, описывать страшных пьяных монстров, которые, пошатываясь, попадают под луч фонаря, и лишь потом подвести их к основному помещению, где играет музыка, горят фонарики в тыквах. Дверь на следующую лестницу закрыта, празднующие перекрыли их, чтобы их не потревожили.

Переговоры 6: Если сообщить празднующим о захвате, они подумают, что это такая шутка. Подъем: вы убеждаете наиболее трезвых вести себя тихо и не шуметь. Провал: вы были СЛИШКОМ убедительны - начнется паника, это поднимает Уровень тревоги на 1.

Смекалка 6: Надо быстро найти ключ от следующей двери. Он у кого-то из этих зомби, или у того вампира, или у пьяненькой ведьмы... а время бежит.

Знание компьютеров: Тут расположен терминал удаленного управления некоторыми дверьми в лабораториях на других уровнях, его необходимо подключить к сети, чтобы Генри имел возможность помочь на других этажах.

Бонусная черта: "Глоток мужества" за быстрое нахождение персонажа с ключом.

Фобия: Никтофобия - боязнь темноты. Провал проверки Воли даст эту фобию. Эти оскаленные морды мертвецов, вынырывающие из тьмы, оказались последней каплей для чьих-то напряженных нервов. Теперь персонаж получает штраф на все действия в темных помещениях и в комнатах со слабым освещением.

Лаборатория синтеза химических веществ

Этаж, освещаемый автономными генераторами и контролируемый системами безопасности. Именно благодаря им закрылись прозрачные переборки, отсекая клубящийся зеленоватый дым от лестницы с вашей стороны.

Внимательность: В комнате, заполненной газом, виден человек в костюме химзащиты, суматошно собирающий в сумку всевозможные пробирки. Он не заметит персонажей, пока те не войдут в комнату или иным способом не выдадут себя. Подъем: становится понятно, что это боец Синдиката.

Знание компьютеров: Есть возможность дистанционно порвать костюм промышленным рукой-роботом - это похоже на компьютерную игру. В случае успеха боец Синдиката умрет в течение полуминуты. Провал: член Синдиката убегает, уровень тревоги повышается на 1.

Ремонт 6: Если быстро не отладить систему фильтрации воздуха, то придется искать какой-то другой способ пройти загазованную комнату. А вот и они - в углу лежат костюмы химзащиты...

Проходя через комнату, надо совершить проверку ловкости (химзащита дает штраф -2), в случае провала персонаж задевает столик с пробирками, что-то падает и разбивается, сразу включается сирена, мигает жёлтый фонарь и герметичная комната становится ещё более герметичной - опускаются железные затворки. Чтобы снять карантин, необходимо подключиться к терминалу, который находится в углу стеклянного гроба - проверка знания компьютеров 6. В случае, если не удастся сделать это с первой попытки, тревога повышается на 1. Если на этаже с Хеллоуин-пати персонажи перезагрузили управляющий компьютер, Генри открывает двери, прося больше так не шуметь.

Бонусная черта: Упорство.

Фобия: Клаустрофобия - боязнь замкнутых пространств. Проявляется в узких коридорах, лифтах. Штраф на все действия -2.

Техподдержка

Это темный, грязный этаж, заваленный корпусами компьютеров, бухтами проводов, коробками из-под пиццы. Тот, кто бывал тут раньше, припомнит, что это нормальное состояние для этого места. В укромном углу за компьютером сидит тщедушный Генри.

Генри: айтишник, который тут живет. Он помогает персонажам из чувства справедливости. Персонажи могут помочь и ему, установив созданные им модули в указанных им местах на этажах ниже - это позволит Генри подключиться к нарушенной сети и помочь персонажам. Также он просит любыми способами обезопасить его от возможных нападений бойцов Синдиката.

Опасность для Генри: если уровень тревоги поднимется выше 4, то по здание будет обыскиваться излишне тщательно, Генри обнаружат и отправят к остальным заложникам, он больше не сможет помочь команде.

Ремонт 6: можно перекрыть двери на этот этаж, не пуская случайных бандитов. В таком случае Генри будет обнаружен только при уровне тревоги 6.

Бонусная черта: умелые руки.

Фобия: Мизофобия - Боязнь грязи и микробов. Там грязно. Слишком грязно. Персонаж становится необычайно брезглив, может отказаться заходить в грязное или вонючее помещение, не может делать там ничего, не переборю себя (проверка Воли).

Лаборатория лазеров

Идеально чистое помещение, заполненное гулом работающих энергоустановок. Один из лазеров беспорядочно болтается посреди холла этажа, прожигая лучом глубокие борозды в полу и стенах.

Ловкость 6: увернуться от лазеров. При провале персонаж получает одну рану.

Ремонт 4\Сила 6: починка или окончательное доламывание энергоустановки лазера

В одной из лабораторий персонажи замечают бойца Синдиката, держащего на прицеле ученого и что-то громко спрашивающего (если уровень тревоги больше 2, то бойцов двое). У игроков есть один раунд на реагирование, если персонажи справятся с бойцом, то ученый отсоединит опытный образец лазера (дистанция 15\30\60, урон 3д6 ББ12 СК1, батарея рассчитана на 8 выстрелов, если Наука меньше 6, то штраф -2). Если персонаж не справится с угрозой, то боец сбегает, поднимая общий уровень тревоги на 1.

Наука 6: лазерную установку можно снять и самостоятельно, но энергозапас будет непредсказуем - батареи хватит на 2д4 выстрелов.

Бонусная черта: быстрая реакция

Фобия: Технофобия - Боязнь техники, получает штраф к обращения с техникой (-2).

Гидропоника

Сильный сладковатый запах цветущих растений бьет в нос, когда вы входите на этаж. Это сад генномодифицированных растений, из которых синтезируют какие-то лекарства. По крайней мере, вам так говорили.

Этаж-оранжерея. Здесь влажный, но чистый воздух, и очень много растений. Некоторые выглядят как прекрасные экзотические цветы. В одной из комнат лежит полумертвый опухший сотрудник гидропоники, вокруг шеи которого обвилась толстая колючая лиана.

Лечение: персонажи стабилизируют сотрудника и приводят его в чувство. Он рассказывает, что пришли люди с оружием, забрали жёсткий диск с компьютера и образцы яда.

Переговоры\запугивание: лаборант рассказывает персонажам, что был украден экспериментальный мутаген, и соглашается отдать вам небольшую порцию концентрированного образца. Если полить им любое растение, то оно ненадолго превращается в полумрачную опасную тварь. Томас Андерсон может перед боем полить фикус, прихваченный с работы, превратив в Полумрачный фикус. Если же он его выкинул, то можно полить любое подвернувшееся растение, превратив его в Полумрачный плющ.

Наука 6: На столе бросается в глаза пробирка с лабораторным обозначением токсичности - это второй мутагенный экстракт. Если ученый не рассказал о его мутирующих свойствах, использовать как обычный яд, вызывающий смерть при приеме внутрь.

Бонусная черта: увеличение параметра Переговоры или Запугивание на ступень, в случае успешного разговора с лаборантом.

Фобия: Ботанофобия - Страх растений. Штраф к действиям в помещениях, где есть растения.

Приемная директора

Вы спускаетесь на этаж ниже. Тут находится директорский этаж - конференц-залы, приемные. Шикарное место, заставленное элитной мебелью, совершенно цело. Видимо, бандиты пробежали сразу на уровень лабораторий, не задерживаясь здесь.

В дальнем краю помещения находится кабинет директора. Из-за дверей его приемной слышен уверенный стук клавиш. Там за столом сидит уверенная в себе женщина, которая перебирает бумаги и подписывает какие-то документы. В кабинет директора она не пускает, потому что сейчас его нет на месте, а приемные часы строго ограничены.

Если уровень тревоги выше 3: секретаршу увели в комнату с заложниками. Кабинет директора нужно будет взломать (Сложность 4) или выломать массивную дверь (проверка Силы, сл. 5).

Бой: на этом уровне, в одном из конференц-залов, можно обнаружить бойцов Синдиката в количестве, равном уровню тревоги. Они наплевали на приказ и просто грабят помещение.

Переговоры 7: чтобы убедить упорную секретаршу, что вы не психи и что здание захвачено, надо постараться.

Знание компьютеров или ремонт: если подключить устройство Генри к компьютеру директора, то он через некоторое время сообщит о производстве экспериментальные образцы ручного и биологического оружия, и что в документах директора есть какие-то несоответствия с страховой службой.

Бонусная черта: командный голос.

Фобия: Атичифобия - Страх перед неудачей. После встречи с такой дамой сложно быть в чем-то уверенным. Персонаж колеблется и сомневается перед любой проверкой навыка, который у него ниже d6. До начала действия персонаж делает проверку Характера, при провале штраф к броске -2 (глаза змеи дают пропуск действия, если это бой), при успехе -1, при подъеме персонаж перебарывает свою неуверенность!

Служба безопасности

Вы спускаетесь по лестнице, немного запыхавшись, как вдруг вы слышите на этом этаже звуки выстрелов. Стоит быть поосторожнее...

На этаже расположены комнаты отдыха с личными шкафчиками сотрудников службы безопасности, арсенал, резервная электростанция, а посреди холла находится центральный пост охраны. Там всегда сидят неприветливые СБшники, уставившиеся на мониторы. Сейчас она освещена аварийным красным освещением, в свете которой лужицы крови на полу кажутся черными. В углу помещения свалены тела охранников.

Бой: На посту охраны сидит боец Синдиката, увлеченно просматривающий мониторы (за каждую единицу тревоги добавляется +1 боец). Еще трое бойцов за его спиной пытаются взломать дверь арсенала.

Ремонт: можно отвинтить недавно сломанный вентиль с горячей водой, пустив прямо над постом клубы густого пара. Это ограничит видимость и даст штраф -2 к проверкам Внимательности.

Арсенал: тут хранятся шокеры, пистолеты Беретта м9, пара помповых дробовиков, дубинки, легкие кевларовые бронежилеты и патроны.

Ремонт или Знание Компьютеров: установить в сервере поста охраны одно из четырех устройств Генри, которые он дает для расширения своих возможностей.

Бонусная черта: меткий стрелок

Фобия: Хемофобия (боязнь крови). Если кто-то был ранен в поле зрения персонажа, он получает штраф -2 ко всем броскам в следующем раунде.

Столовая

На следующем этаже находится рекреационная зона и столовая - хорошо всем знакомое помещение. Столовая освещена, оттуда доносится гул голосов и запах кофе.

Большое помещение с зоной отдыха, магазином сувениров и с толпой бойцов Синдиката, которые воруют печенки из кафетерия и смотрят телевизор.

Скрытность 6: Проскользнуть мимо такой толпы, пусть и расслабленной, непростая задача. А вот если их чем-то отвлечь, сложность снижается до 4. Если игроков обнаружат, придется быстро убежать: уровень тревоги поднимется на 1, персонажи при провале проверки Ловкости получают по одной ране.

Отравить кофе: любой способ пойдет - токсином, феромонами, антидепрессантами. Это уменьшит количество статистов-противников в финальной битве на 2.

Бонусная черта: отличившийся персонаж может поднять куб своей скрытности на 1 значение.

Фобия: Социофобия. Персонаж начинает бояться мест скопления людей и получает штрафы, если в помещении с ним находится 7 и более человек (само собой, включая врагов).

Красный этаж

Спускаясь вниз, вы упираетесь в какой-то обвал, перекрывший дальнейший путь. Голос Генри из рации сообщает, что он нашел обходной путь через технический уровень. Позади вас щелкает электронный замок, не приметная дверь с буквенным обозначением приоткрывается...



Этот якобы технический этаж - тайная лаборатория, где объединяются все разработки корпорации, тайные и публичные. Тут не останавливается лифт, нет окон, здесь только стерильные лаборатории. Генри о Красном этаже только подозревал, камеры наблюдения тут не установлены. Обвалом перекрытий повредило электропроводку - нет света. Ко всему прочему, по полу разлиты какие-то химикаты и идти наобум просто опасно.

Внимательность 6 (если есть фонарь) или 8 (если фонаря нет): вы находите щитовую резервного питания.

Включение света облегчает передвижение. Персонажи с изумлением останавливаются: там, где на всех этажах находится холл стеклянная стена, а за ней под тусклым красным светом в песке и по плоским камням ползают странные животные, напоминающие крыс, поросших лианообразными щупальцами. Крысы не обращают внимания на то, что происходит по ту сторону стекла, пока оно цело. Над странным террариумом написано "Марс".

Наука 4\Смекалка 6: можно понять, что это обычные земные организмы, которых пытаются адаптировать к жизни на другой планете.

Расследование 6: у стены стоят металлические шкафчики с документами. Среди них находятся отчеты о клонировании подопытных и проект для клонирования и мутирования человека.

К сожалению, через полминуты после включения света включается и искусственный интеллект, работающий вместе с учеными на этом этаже. Он замечает присутствие чужаков без надлежащего уровня доступа и всеми возможными способами пытается их уничтожить.

Бой: 1d6 манипуляторов с различными устройствами и 1 лазер атакуют персонажей. При выпадении "глаз змеи" в ходе боя, террариум разбивается и оттуда выбегают мутировавшие крысы. В бой вступает 1 крыса. Теперь в ходе боевых сцен при выпадении "глаз змеи" появляются крысы-мутанты.

Знание компьютеров 7: если добраться до сервера, где находится искусственный интеллект, и установить туда устройство Генри, то вскоре айтишник успокоит его.

Если уровень тревоги выше 3, то через 2 раунда после начала боя снизу прибегает 2d4 бойцов синдиката под командованием штурмовика. Они быстро оценивают ситуацию и вступают в бой, а штурмовик пытается найти все электронные носители информации, пока бойцы его прикрывают. Если искусственный интеллект уже под контролем Генри, тот может управлять манипуляторами в этом бою.

Фобия: нет

Бонусная черта: увеличение Стрельбы на одну ступень.

Хранилище

Старый склад, где хранится всякое барахло. Каждый хоть раз был тут - брал новую форму или упаковку скотча. Здесь, вроде бы, безопасно - можно передохнуть пять минут и идти дальше.

Это безлюдный, слабо освещённый этаж, в данный момент там никого нет. Большая свалка из старого хлама и аккуратные штабеля полезных новых запчастей от инженерного оборудования лежат возле стен. Там есть всё!

Внимательность 6: за старыми пылесосами и Макинтошем 90-х годов видят робота-полотера на гусеничной платформе. Если сказать об этом Генри, он тут же предложит его починить..

Наука 6: необходима профилактика двигателя, и переустановка прошивки с помощью устройства Генри.

Ремонт 6: ремонт ходовой шасси и проводки. Также можно понять, что вместо канистр для полиролей можно пристроить лазерную установку с батареей.

Бонус: вы получаете в команду робота с лазерной установкой, который будет помогать команде по мере возможностей. За ним можно прятаться, его можно посылать, чтобы открывать двери, в него можно смотреться, чтобы поправить прическу. Отличная вещь.

Фобия: никаких, появление робота поднимает настроение. Один персонаж может сделать повторную проверку Воли на избавления от фобии.

Холл

Желанный выход, такой близкий и такой загороженный толпой миньонов Чин Луня и самим Чин Лунем! Татуированный худой китаец с сединой на висках, вооруженный большим пистолетом, сидит на столе, указывая что-то толпе своих помощников. Возле работающих лифтов стоят на коленях заложники.

Переговоры 8\Провокация 6: можно убедить Чин Луня не бросаться в бой сразу, а толкнуть пафосную речь. Он уверен в своей победе и не скрывает наличия бомбы в подвале и вертолета на крыше.

Бой: кроме самого Чин Луня, тут стоят 2 штурмовика, 1d6+Уровень тревоги бойцов, 1d8+Уровень тревоги мародеров. Вычтите по 1 бойцу и мародеру за каждое установленное устройство Генри (он смог заблокировать часть бойцов дверями), по 2 бойца и мародера, если был отравлен кофе в кафетерии.

В бою необходимо учитывать, что за Чин Лунем и бойцами находятся заложниками. При промахах используйте правило “Невинные жертвы”.

Чин Лун, потеряв всех бойцов, попытается сбежать наверх, к вертолету, бросив дымовую шашку. Если ситуация совсем аховая, он будет пытаться добежать до детонатора на столе и взорвать взрывчатку в подвале. В таком случае здание обрушится. Хорошо бы заранее обезвредить бомбу...

Парковка

Минус первый этаж - это корпоративная парковка с редко стоящими машинами заложников. Выезды уже заблокированы роль-ставнями.

Если был взломан компьютер в кабинете директора, Генри может подсказать, как спуститься по шахте директорского лифта со складского уровня сразу на парковку, минуя холл. Это позволит сначала попытаться обезвредить бомбу, а уже затем разбираться с Чин Лунем.

Если уровень тревоги больше 4, то здесь находится штурмовик Синдиката, командующий одним мародером, таскающим бочки с топливом к сваям.

Бдительность: Прислушавшись, можно услышать, как за воротами переговариваются бандиты. Если персонажи ведут себя недостаточно тихо, то тревога поднимается на 1.

Внимательность: Вокруг каждой из свай здания размещена взрывчатка, знакомая некоторым по компьютерным играм - это C-4 с дистанционным управлением.

Ремонт 8: надо быстро и уверенно отсоединить радиодетонаторы от пластида, чтобы взрыва не произошло. Сложность можно понизить на 2, пройдя проверку Смекалки, чтобы заметить ложный проводок.

Окончание приключения:

После победы над Чин Лунем персонажи освобождают заложников, находят глушилки и отключают их. Буквально через десять минут приезжает полиция с саперами, которые обезвреживают бомбу, если она еще не обезврежена. В любом случае, полиция арестовывает остатки бойцов Синдиката, приехавший директор долго пожимает руки нашим героям, обещая повысить зарплату и никого не увольнять, если они будут молчать.

Корпорация все-таки уволила всех сотрудников через некоторое время. Может быть, из-за пропавших компрометирующих документов? Что на самом деле изучала Корпорация на Красном этаже? Зачем все эти эксперименты? Эти вопросы останутся без ответов до следующего раза, когда персонажи встретятся в одном баре, чтобы обсудить ситуацию...

Дополнительные материалы.

Противники:

Мародер Синдиката

Низший член группировки, мальчик на побегушках и пушечное мясо.

Характеристики: Ловкость - d6, Сила - d6, Телосложение - d6, Характер - d4, Смекалка - d4

Навыки: Стрельба d6, Внимание d4, Драка d6, Лазанье d6;

Шаг: 6; Защита: 5; Стойкость: 5;

пистолет 12\24\48 урон 2d6 бб 1, ск 1 об 12

нунчаки урон 1d6 +сила

мастер боевых искусств (при рукопашной атаке +1d4 урона)

Боец Синдиката

Основная ударная сила Синдиката

Характеристики: Ловкость - d8, Сила - d6, Телосложение - d8, Характер - d6, Смекалка - d4

Навыки: Стрельба d6, Внимание d6, Драка d6

Шаг 6; Защита 5; Стойкость 8(2\4);

дробовик 12\24\48 урон 1-3d6 бб 0 об. 8

пистолет 12\24\48 урон 2d6 бб 1 ск 1 об 12

мастер боевых искусств (при рукопашной атаке +1d4 урона)

бронезилет +2\+4 только против пуль

Штурмовик

Элитные бойцы, которые умеют обращаться с оружием.

Характеристики: ловкость d8; сила d6; телосложение d8; характер d6; смекалка d6;

Навыки: стрельба d8; внимание d6; ;драка d6; метание d6;

Шаг: 6; Защита: 5; Стойкость: 10(4\8);

m16 24\48\96 урон 2d8 ск. 3 бб 2

пистолет 12\24\48 урон 2d6 бб 1, ск 1 об 12

Бронезилет +4\+8 только против пуль

Дымовые шашки - сш преграда для видимости

Чин Лун (дикая карта)

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

Навыки: стрельба d8, драка d8, запугивание 1d8+2, знание (военное дело) d10+2, внимательность d8

шаг 6, защита 6, стойкость 10(4)

Изъяны - самоуверенность, клятва (верность Синдикату)

Черты - командный голос, воодушевление, держать строй, тактик, хладнокровие, стальные нервы, мастер боевых искусств + черты, полученные в результате промахов игроков.

Снаряжение - пульт от бомбы, Дезерт Игл (позолоченный), бронезилет

Дезерт Игл - дистанция 15\30\60 урон 2d8 бб2, полуавтомат об. 7

Гигантская крыса

Длина 5 футов, острые зубы и быстрые движения.

Характеристики: Ловкость - d8, Смекалка - d8(ж), Характер - d8, Сила - d6, Выносливость - d8;

Навыки: Лазанье - d10, Драка - d6, Внимание - d8;

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Особенности:

Укус: Сила+d6

Сумеречное зрение: не имеют штрафов при слабом освещении;

Ходящие по стенам: могут лазить по стенам без броска Лазанья.

Стая крыс

Множество мелких лабораторных грызунов, движимые стадным чувством

Характеристики: Ловкость - d10, Смекалка - d4(ж), Характер - d12, Сила - d8, Выносливость - d10;

Навыки: Внимание - d6;

Шаг: 10, **Защита:** 4, **Стойкость:** 7;

Особенности:

Зубы или жала: стая наносит сотни крошечных повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и нанося 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах среднего шаблона. Урон приходится в наименее защищенную область тела (жертвы в костюмах, полностью закрывающих тело, обладают иммунитетом к воздействию роя).

Защита +2: поскольку стая состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный его значению Силы, в течение каждого раунда.

Разделение: некоторые стаи достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две стаи поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость у этих тварей снижается на 2 (до 5 у каждой).

Полуразумный плющ

Туго скрученный комок зелени, но при движении рядом с ним, комок раскручивается и полуметровые эластичные стебли нападают на источник движения.

шаг 0 защита 6 стойкость 6

особенность - Захват: в случае, если персонаж движется мимо полуразумного плюща, он проходит проверку Ловкости против 1d8 (захват плюща). При провале плющ обхватывает персонажа своими стебельками, обвиваясь подобно питону.

урон 1d4+2 + персонаж делает проверку выносливости (сл = 4+полученный урон). При провале персонаж в шоке.

Полуразумный фикус

Практически обычное растение, которое взял с собой Томас Андерсон с рабочего места при увольнении. Есть только небольшое отличие: из-за мутаций у него появилась пневматическая органическая пушка, которая стреляет, ориентируясь на источники движения и тепла.

шаг 0 защита 6 стойкость 6

выстрел - 6\12\24 урон 1d6 +персонаж делает проверку выносливости (сл = 4+полученный урон) в случае провала, персонаж в шоке.

Робо-рука Красного уровня

Промышленная рука, созданная для тонких манипуляций

Характеристики : ловкость d8, сила d8, смекалка d10, характер d8, выносливость d4
драка d8, ловкие руки d12

шаг 0 защита 6 стойкость 8(4)

особенность - механизм, возможность взять импровизированное оружие
удар - урон d6 +сила

Экспериментальная лазерная установка Красного уровня

Небольшая стационарная установка, подключённая к запасной батарее, управляемая искусственным интеллектом

шаг 0 защита 4 стойкость 8 (4)

стрельба d6

экспериментальный лазер - дистанция 15\30\60, урон 3d6 ББ12 СК1, батарея
рассчитана на 8 выстрелов

Персонажи игроков

Джим Редширт - охранник в Мэссив Дайнемик.

Простой парень, который любит американский футбол и пончики. Джиму платят неплохо, так что он готов пойти на много ради корпорации. Не так давно начальник Джима, Кертис, сообщил, что возможно проникновение промышленных шпионов, и что задержавшему их - двойная премия и его, Кертиса, признательность. Надо постараться..

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

Навыки: Стрельба d10, Драка d6, Внимательность d6, Лечение d4, Скрытность d4, Знание Улиц d6;

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;

Изъяны: Заблуждение (мелкий, везде корпоративные шпионы) , дурной характер, заносчивость

Чёрты : Бугай, крепкий орешек, быстрая реакция.

Снаряжение: пистолет 12\24\48 урон 2d6 бб 1, ск 1 об 12, полуавтомат фонарь-дубинка урон 1d6 +сила карта доступа 3 уровня (позволяет пройти в Арсенал)

Бад Споксон - учёный в Мэссив Дайнемик, специализируется на теоретической физике.

Ученый - громкое имя! Но это вряд ли про тебя. Ты простой лаборант, но уже столько навидался, что и не рад, что сюда устроился. Ты подписал кучу подписок, тебя запугали судами и личными разбирательствами, несколько раз тебя останавливали и обыскивали, изымая личные флешки. Вон и сейчас неспроста в лифте тот бугай-охранник стоит. А все из-за чего? Из-за простого клонирования? Да все им занимаютя!

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

Навыки: Знание (наука) d10, внимательность d8, стрельба d4, убеждение d6, лечение d6

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4;

Изъяны: Любопытство, причуда, плохое зрение.

Черты: учёный, целитель, командный голос

Снаряжение: карта доступа к лабораториям, очки, ингалятор, антидепрессанты (если неправильно рассчитать дозировку, то персонаж совершает проверку выносливости, провал - персонаж засыпает), при правильной дозировке +2 к характеру от страха.

Томас Андерсон - офисный планктон Мэйссив Дайнемик, аналитический отдел.

Увольнение! Да быть того не может, ты и дневал и ночевал тут, пытаюсь сэкономить немного денег этой дрянной Корпорации! Да, играл на рабочем месте в компьютерные игры, но ведь надо как-то расслабляться, если ты сидишь по 18 часов на рабочем месте! Это все Кертис выдал, начальник СБ. Прихвачу финансовые отчеты, где есть свидетельства совсем не законных операций, да и продам знакомому на черном рынке. Как бы еще навредить?

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

Навыки: знание компьютеров d8, стрельба d6, убеждение d6, провокация d6, запугивание d6, внимательность d6, азартные игры d6

Изъяны: неудачник, мстительность (крупный, хочет отомстить Корпорации за увольнение)

Черты: привлекательность, полезные связи, харизматичность

Снаряжение: флешка с компрометирующей информацией, цветок в горшке, коробка с личными вещами, мобильник с фонариком.

Скрафи - уборщик

“Я Скрафи, уборщик”. Смешно, но я так представляюсь секретарше директора уже десять лет каждое утро. Меня никто не замечает, ну а я просто делаю свою работу. Несколько раз я мыл пол прямо за выступающими в конференц-зале, будучи не замечен никем, а те говорили о миллиардах долларов от азиатов! Меня это не касается. Я отмываю полы, а не деньги. Надо будет в понедельник подарить цветы этой секретарше..

Характеристики : Ловкость d8, Сила d4, Смекалка d10, Характер d6, Выносливость d6,

Навыки: стрельба d6, скрытность d10, внимательность d10, ремонт d10 драка d8

Изъяны: герой, дурной характер, упрямство

Черты: бдительность, мастер на все руки, запасливый, народный умелец.

Снаряжение: швабра, тележка уборщика, с химикатами, карта доступа второго уровня (позволяет пройти везде, кроме лабораторий и арсенала)
швабра 1d8+сила

Робот системы D.F.A.R.V. - старый ржавый робот-полотер, оживлённый персонажами и управляемый Генри.

Пи-пи-пирприри-пи-пи-пи-пи. Вжжжжж.

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

Навыки: стрельба d6, драка d8

Особенности: крепкий, иммунен к ядам, нет штрафа от темноты, медленный шаг 4, бег 1d4, броня +4, возможность ведения огня из лазерной установки без штрафов.

Снаряжение

пневмоулак - 1d8 +сила бб 1