

Примечание:

Использовал все ключевые слова.

По моей задумке, сценарий должен быть мультисистемным, чтобы игру по нему, можно было провести по любым правилам. Хотя любой сценарий возможно сделать подобным.

ОГРАБЛЕНИЕ ПО-ГАЛЕДСКИ



ПРЕДЫСТОРИЯ

Место действия вольный город Аранто. Заказчик же, его непримиримый соперник вольный город Галедо.

Дождь Галедо поручил игрокам выкрасть из Аранто ценный артефакт для того, чтобы унижить своего противника. За это он обещал щедрую награду в 100 золотых.

Выполнять задание игроки будут под прикрытием. При этом вся операция должна быть тайной и выполнена так, чтобы заказчик мог отрицать свою причастность к ней.

Синопсис

Приключение разделено на три акта.

В первом акте игроки прибывают в город, в городской порт и пытаются связаться с их информатором. Они должны получить максимум информации, чтобы разработать план своих действий.

(Начать можно с разговора с Дожем Галедо Аурелио Пелини)

Второй акт — это основная часть приключения. Получив информацию, они понимают, что есть несколько вариантов развития событий (явных вариантов).

1. Они могут попытаться ворваться в Хранилище Артефакта и выкрасть его силой. Самый эпичный и очевидный вариант, и от того не самый умный.
2. Можно внедриться в охрану Хранилища и попытаться выкрасть артефакт скрытно. Информатор может предоставить поддельные документы и свидетельства и попросить кое-каких людей поручиться за вас. (Можно узнать, задав соответствующие вопросы)
3. Классический и самый изящный вариант. Скрытно проникнуть в хранилище, перед этим собрав ещё больше информации от людей, связанных с артефактом и совершив внешнее наблюдения за хранилищем.

У каждого из этих вариантов свои плюсы и недостатки, однако они самые явные. Более скрытые будут ясны в дальнейшем и ГМ может подвести игроков к ним.

Третий акт — это финал приключения, когда игроки добыли артефакт и выяснили интересные подробности, которые могут сильно подпортить их дальнейшие планы на спокойную и беззаботную жизнь. Впрочем, совсем не обязательно.

Ключевые персонажи ведущего:

1. **Аурелио Пелини** - Дож Галедо. Инициатор всей операции и главный заказчик.
2. **Бруно Маньяни** - информатор игроков, как выяснится в дальнейшем (в одном из вариантов развития событий), двойной агент. Изначально игрокам известно, что он работает на Галедо, но в дальнейшем они узнают, что он еще работает на Тайную Службу Императора.
3. **Марчелло Густаво Берарди** - аристократ и глава торгового клана Берарди. Самый влиятельный человек в Аранто, именно ему Дож Аранто поручил хранить Око Шэры. Игроки могут выяснить, что в его поместье хранится настоящее Око Шэры, в Хранилище же имеется лишь подделка, способная только привлекать гостей города.
4. **Марилена Алессия Берарди** - молодая жена старика Берарди. Она вышла за Марчелло не по любви, а по расчету для спасения ее семьи. Ее род, очень древний и знатный, обеднел, союз же с богатыми и могущественными Берарди спас ее семью от нищеты и бесчестья. Она спасла своих родителей, сестер и братьев, но теперь вынуждена томиться в объятиях противного ей мужа. Есть возможность соблазнить девушку и используя ее, выкрасть Око Шэры из поместья Берарди.



Акт I

Основные локации:

1. Порт
2. Дом информатора

Цепочки событий в данном акте:

1. Двойной агент

Связанные локации: Дом информатора

2. Теперь охотятся за нами!

Связанные локации: Дом информатора

Порт

Ваш корабль, небольшое торговое судно под косым парусом, ранним утром пришвартовался в Арантском порту.

Порт встретил вас руганью людей и криками чаек. В нос вам ударил запах рыбы, пряностей и потных матросов, разгружающих различные грузы с многочисленных торговых кораблей. Море у Аранто было достаточно спокойным и лишь небольшие волны бились о берег, подгоняемые лёгким бризом.

Вступив на землю и оглядевшись по сторонам, вы видите довольно

крупный и очень богатый город, дома которого построены из добротного дерева и камня, улицы же вымощены качественной брусчаткой. По улицам и порту шныряют солидные кареты и купцы в роскошных одеждах.

Сам же город расположен у морского берега, рядом с цепью гор. Его большая часть располагается в долине под горой и лишь темный замок, возвышается над всем, стоя на горе и окружённый высокой каменной стеной.

Вы стали в кучку, выбирая в какую сторону и по какой улице пойти.

Порт Аранто довольно крупный и многие гости этого города выбирают карету, для того чтобы выбраться из него в город.

Игрокам нечего искать в порту, поэтому они могут отправиться в город. Однако для начала им нужно найти информатора по информации Дожа Галедо.

Конечно, они могут побродить по порту и пособирать информацию, но навряд ли они смогут набрать ее достаточно, лишь слухи.

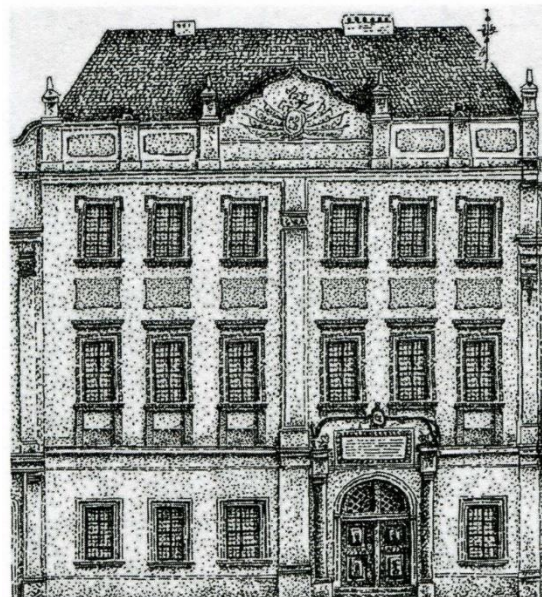
Зато порт является довольно опасным местом, несмотря на обилие людей в нем. Основную опасность могут представлять подвыпившие матросы, бандиты, которые нападают на купцов и матросов, обдирая их до нитки или продающие их в рабство. Бандиты обычно находятся в самых безлюдных и дальних частях порта, где они могут быть скрыты от лишних глаз. Пьяные же матросы могут встретиться повсюду, конфликт с ними может вызвать внимание стражи и в дальнейшем заключение в темнице, что совершенно не нужно героям, к тому же никто кроме них не будет вызывать их оттуда.

Дом информатора

Информатор кивнул вам и сказал, чтобы вы следовали за ним к месту, где вы более подробно обговорите детали сделки. Когда вы вышли из кабака, этот человек, повел вас по улочкам города, в его западную часть. Вы шли довольно долго, пока он не указал на скромный дом и жестом показал вам, что вы дошли.

Перейдя через порог и взглянув на дом изнутри, вы увидели, что посещают его довольно редко. Все было покрыто пылью, а кое-где висела паутина.

Вы поднялись на второй этаж и вошли в небольшую комнату. По



середине был стол, два стула у стола и за столом, у левой стены был шкафчик с замком.

Ваш информатор смахнул пыль со стола и стула, сел за него и приготовился вас слушать.

Игроки могут начать задавать вопросы информатору, пытаясь выведать важные детали. Они смогут узнать, кто отвечает за охрану Артефакта и где он находится.

Важно!

Информатор точно не знает, зачем игроки прибыли в город. Ему поручено ответить на все вопросы игроков и предоставить им место для жилья. Если игроки все же расскажут о цели своего прибытия, то активируется следующий сценарий:

Двойной агент

Информатор, услышав от игроков о цели задания, выдает удивление и достает бумагу и начинает, что-то писать, закончив, он достает колбочку макает туда перстень на своей руке и оставляет его изображение на бумаге. Затем прячет его за пазухой.

Детали:

1. Игроки могут осмотреть внимательнее Бруно Маньяни и заметить на его указательном пальце перстень, сам по себе, он не представляет интереса, материал дешёвый и исполнения кольца простое. Однако изображение, беркут, хватающий змею, заслуживает внимания, так как сделано довольно искусно.

2. Маньяни не хранит ничего ценного в данном доме. Он используется, как временное убежище, для шпионов Голеды. Это здание, станет временным жилищем для игроков.

Если игроки захотят обыскать дом, то они смогут найти тайник, спрятанный одним из агентов, для шпиона Голеды.

В нем имеется письмо, 4 золотых монеты, небольшая карта с отметками на которой изображена какая-то часть города.

Письмо довольно старое, в содержании написаны инструкции для шпиона. При этом указано, что одним из местом встречи, является это место и если он доберется до него, то он должен забрать вещи, а письмо сжечь. В письме также указан, следующий тайник с инструкциями, его местоположение, отмечено на карте.

Внимание!

Цепочка событий: *Теперь охотятся за нами!*

Если игроки захотят отправиться к месту, то они обнаружат небольшой

Дело приняло скверный оборот. Я серьезно ранен и истекаю кровью. Не знаю, смогу ли протиснуться долго, так как за мной уже идет охота.

Сейчас единственное твоё задание это попытаться сбежать из города и спастись от преследователей. Кто за нами охотится и как он узнал о нас, я совершенно не представляю, но точно могу сказать только одно, эти парни опасны, если тебе не повезет встретиться с ними лицом к лицу, то навряд ли тебе удастся сбежать целым, мне не повезло.

Я тебе оставил флакончик с ядом, прими его, если они тебя нагонят. Иначе они узнают, зачем мы здесь и на кого работаем. Я надеюсь, ты знаешь, какие можно ожидать последствия, если они вытянут из тебя информацию?

*Кинжал ты и сам знаешь, для чего нужен. С этих пор каждый из нас сам по себе, и мы друг друга не знаем.
Сожги письмо.*

RRE

переулок, а в нём тайник, который будет спрятан за кучей мусора, в стене соседнего здания.

Открыв его, они обнаружат письмо с кровавыми следами от пальцев, небольшое флакон с жидкостью и кинжал.

Содержание письма:

Как только игроки открывают тайник и извлекают оттуда содержимое, они могут обнаружить, что за ними следят.

Игрокам нужно прокинуть на **Внимательность**.

Если они замечают того, кто следит за ними, то они могут попытаться схватить его и допросить.

Схватив шпиона, они обнаруживают, что на нём такой же перстень, как и у их информатора.

Если они решат допросить его и смогут расколоть, то выяснят, что подобные перстни носят агенты Тайной Службы Императора. Он же должен был выследить остатки группы шпионов, которые проникли в город несколько месяцев назад. Больше у него не удастся выяснить.

На этом цепочка событий "Теперь охотятся за нами!" заканчивается. Она часть цепочки "Двойной агент" связанной с Бруно Маньяни. В полной



мере она раскроется во II акте.

II акт

Основные Локации:

1. Хранилище артефакта
2. Поместье семьи Берарди
3. Театр "Трагикомедии мастера Джованни"
4. Вилла Линардо де Вианди
5. Арена города Аранто

Цепочки событий в данном акте:

1. Продолжение "Двойного агента"

Связанные локации:

Поместье семьи Берарди

2. "Цель: Спасти красавицу из лап чудовища"

Связанные локации:

Театр "Трагикомедии мастера Джованни"

Поместье Берарди

3. "Лучше никогда не влезать в долги"

Театр "Трагикомедии мастера Джованни"

Хранилище Артефакта

4. "С нами наука!"

Вилла Линардо де Вианди

5. Один головорез хорошо, а два лучше. Но идеально, целая армия!

Связанные локации
Арена города Аранто
6. Родственная душа
Театр Трагикомедии мастера Джованни
Арена города Аранто
7. Мы украли пустышку!
Хранилище Артефакта

Хранилище Артефакта

Возможно, как догадались игроки, это тот самый темный замок на горе. Однако, это пустышка. Хранящийся там артефакт подделка.

Как игроки могут узнать об этом?

В принципе, самостоятельно, никак. Мало кто видел настоящий артефакт, единственное, что известно о нем обывателям, это слухи, домыслы и легенды. Однако, в городе есть люди, которые знают, где находится оригинал, ну или как минимум, что артефакт подделка.

Эти люди:

1. Бруно Маньяни

Он расскажет об этом только если игроки поймают его и допросят, но это будет, по крайней мере должно быть, сложно.

Знает о проклятии Ока Шэры.

Об этом можно узнать по цепочке: "*Двойной агент*"

2. Линардо де Вианди

Этот человек изготовил подделку артефакта, поскольку он один из самых способных учёных и изобретателей, ну плюс и ремесленник, и художник и т. д. и т. п.

Но он не знает, где именно хранится оригинал.

Узнать об этом можно по цепочке: "*С нами наука!*"

3. Марчелло Густаво Берарди

Доверенный хранитель артефакта. Естественно, что он прекрасно знает, где находится оригинал и что в Хранилище подделка, так как сам хранить его. Знает о проклятии Ока Шэры.

Можно узнать об этом по цепочке: "*Родственная душа*".

4. Марилена Алессия Берарди

Жена Марчелло Берарди, знает, что в их поместье хранится артефакт Императора, так как это предмет гордости ее мужа. Однако не знает, где именно.

Об этом можно узнать по цепочке:

"*Цель: Спасти красавицу от чудовища*"

Опасности в Хранилище:

1. Стража - обычные стражники, однако их довольно много и если придется сражаться, то это может быть очень сложно из-за их количества.

Театр «Трагикомедии мастера Джованни»

Место, куда стремится весь высший свет Аранто. Именно здесь герои смогут встретиться с Берарди и попытаться с ними поговорить. Естественно, для этого им стоит представиться весьма знатными людьми.

Может начаться цепочка "*Родная душа*", если героям удастся впечатлить и подружиться с Берарди.

Один из героев может соблазнить жену Берарди, Марилену и начнется цепочка "*Цель: Спасти красавицу из лап чудовища*".

На момент приключения в театре идёт известная трагедия "*Проклятие Фараона*", данный спектакль связан с легендой о Оке Шэры.

Также, если кто то решит прогуляться по театру и попробует проникнуть за кулисы, то он натолкнется на двух артистов, которые будут жарко спорить между собой, один из них будет сокрушаться, а другой будет яростно его от чего уговаривать.

Если подойти поближе и подслушать, то можно будет услышать, как они говорят о том, что один из них влез в большие долги и местная банда грозит убить его и его возлюбленную, если он не вернёт им вовремя деньги. Он в отчаянии и поэтому он хочет украсть из Хранилища артефакт, он уверен, что его удастся продать за дорого или отдать банде для погашения долга. У него есть знакомые воры, но они отказались участвовать в этом, но помогли ему информацией, оборудованием и советами. Один он не сможет повернуть подобное и поэтому уговаривает друга, но тот отказывается.

Если игрок предложит помощь этому актеру, то будет начата цепочка событий "*Не стоило влезать в долги*". В этой цепочке к героям присоединяется актер и если им удастся украсть артефакт, то игрокам придется решить, что делать с бедным человеком и отдавать ли бандитам артефакт.

Вилла Линардо де Вианди

Вилла знаменитого ученого, который изобретает различные механизмы и устройства и изучает природу.

Услышать о нем герои могут в Театре, в Хранилище или на улицах от глашатаев, которые объявляют о демонстрации его нового изобретения. (Это аналог Леонардо да Винчи, только здесь он реализовал свои

наработки).

Познакомившись с ним, герои смогут получить от него в подарок некоторые интересные приспособления, которые могут помочь украсть артефакт, а также узнать, что в Хранилище подделка, а оригинал в поместье у Берарди.

Героям лучше ему не говорить, кто они и зачем они взяли у него его изобретения.

Арена города Аранто

Раньше арена имела огромную популярность в городе и в прошлом правители города устраивали там жестокие и кровавые представления.

Сейчас же здесь проводят постановочные бои.

Если игроки придут сюда, то они смогут узнать, что под этой ареной проводят нелегально настоящие гладиаторские бои. Там можно сделать ставку и выиграть деньги.

Также если кто, то из игроков захочет поучаствовать в бою и выиграет, то начнется цепочка: " Один головорез хорошо, а два лучше, но совсем идеально целая армия!"

Победивший игрок получит уважение и сможет уговорить помочь гладиаторов напасть на Хранилище. Естественно, за некоторую плату.

Поместье семьи Берарди

Роскошное здание, выполненное очень умелым архитектором и прекрасными строителями. Перед самым зданием раскинулся удивительный сад, в котором произрастают многие экзотические растения.

Само поместье не является местом хранения необходимо артефакта. Око Шэры спрятано в подземной комнате, к которому ведут многие подземные ходы (вход только один, игрокам надо пройти подземный лабиринт). Все это тщательно охраняют агенты Тайной Службы Императора и особые наёмники, нанятые на деньги Берарди и прошедшие проверку агентов Тайной Службы Императора.

Игрокам придется постараться, если они проникли в Поместье, чтобы найти вход в подземелье, пройти подземный лабиринт, преодолеть агентов и наемников, пройти ловушки перед артефактом.

И даже после этого, сам артефакт представляет из себя большую опасность.

Дело в том, что Око Шэры может наложить особое проклятие, всегда говорить правду и только правду. При этом у жертвы появляется непреодолимое желание рассказать правду всем, кому он когда-либо врал.

Это желание граничит с безумством маньяка и может дойти до того, что проклятый будет устранять силой препятствия перед собой только лишь для того, чтобы рассказать правду. Снять это проклятие невозможно (это не точно, но в условиях приключения нельзя). Проклятие будет наложено на тех, на кого упал взор Ока. Если рассматривать примеры, то способ наложения похож на голову Медузы, от взора можно скрыться и защититься.

Для героев данное проклятие, будет очень не кстати, так как они легко смогут раскрыть все детали задания и это может вызвать ещё больше проблем.

Поэтому данный артефакт помещен в кожаный чехол.

Акт III

Цепочки в акте:

1. Двойной агент – финал
2. Тринадцать ножей.

Связано с цепочкой «Не стоило влезать в долги»

Финал истории зависит от действий игроков, от того какую цепочку событий они активировали.

Если был активирована цепочка «*Двойной агент*», то финал может быть следующим:

1. Бруно попытается заманить игроков в западню, если он узнал, что игроки выкрали артефакт. Поймав игроков, он отберёт артефакт и избавиться от них. Игроки могут спастись, если поделятся с ним информацией о заговоре в цепочке «Тринадцать ножей».
2. Если Бруно был раскрыт, то он может попытаться избавиться от игроков и иными способами. При этом раскрыв его, игроки могут нанести удар первыми.

Если же игроки выкрали подделку, то их ожидает справедливый гнев Дожа и лишения их награды.

