

Соло Певчей птицы

Система: Pathfinder.

Предназначено для прохождения группой из четырёх персонажей 4го уровня.

Тема: Возрождение

Ключевые слова: *ученый, театр, море.*

История приключения

Свою жизнь Кассандра, по прозвищу Певчая птица, посвятила тому, чтобы стать легендой семи морей. Все награбленные богатства она тратила на вызывающие наряды, эффектные вещицы и роспуск слухов о невероятных приключениях экипажа её корабля, «Парящего». Именно слухи и сгубили молодого капитана — байки о её дерзких победах дошли до командующего флотом Федерации, и тот решил разобраться с выскочкой. Группа кораблей в течение полугода выслеживала Парящего, пока не смогла взять его в тиски. Кассандра погибла в том сражении. Но легенда о Птице продолжает жить. И скоро о ней заговорят.

Филиан Тулс — человек другой породы. Замкнутый и стеснительный, он едва способен выйти на улицу, что уж говорить о приключениях. Свободное время Тулс проводил за изучением магии, естественных наук и чтением романов. Филиана и Кассандру объединяла лишь одна черта — любовь к хорошему представлению. Эта страсть и позволила волшебнику найти своё место в жизни — соединив познания в магии и науке, он создал первую в мире механическую труппу. Его «Фантастический театр Филиана» быстро стал городской достопримечательностью. Неожиданный успех позволил изобретателю взяться за самый амбициозный проект своей жизни — пересказ любимой истории детства, биографии Птицы.

Подготовка к представлению длилась больше года, в ходе которого театр был полностью перестроен. Филиан скупил все вещи, оставшиеся от Парящего, чтобы в точности воссоздать подвиги его команды. Среди них была и *треуголка грозы морей* — роскошная волшебная вещица, принадлежавшая Кассандре. К сожалению, директор не знал, что шляпа одержима — в ней спит призрак Птицы.

Спектакль был очень важен для Филиана, ведь после премьеры директор хотел подняться на сцену, впервые представ перед зрителями в живую. Филиан решил сделать это выступление первым шагом к тому, чтобы впервые за долгое время открыть себя людям. В день предварительного показа, выйдя к зрителям, директор надел треуголку Певчей птицы, чтобы набраться храбрости. Дух корсара захватил учёного, а магия пронеслась по залу, превратив зрителей в безумцев, считающих себя экипажем Парящего. Кассандра вернулась к жизни. Она не понимает, где находится, и принимает декорации за реальность. Птица готова повторять свои вымышленные подвиги вновь и вновь, притворяясь отважной героиней, пока её новое тело и «команда» ещё способны двигаться.

Краткое содержание

Герои узнают, что Фантастический театр не работает уже много дней, а гости, приглашённые на закрытый показ нового спектакля, так и не вернулись домой. Персонажи проникают внутрь, чтобы разузнать о судьбе зрителей, и оказываются в центре смертельно опасной постановки, посвящённой известному пирату. Сразившись с ожившими декорациями, победив кобольдов-критиков, механических билетеров и другие опасности, они встретятся с призраком Кассандры. Героическая битва с легендой завершит этот спектакль.

T0. Вход.

Высокое каменное здание театра стоит в отдалении от других построек. На стене рядом с парадным входом висят два гигантских плаката-растяжки: на одном изображена прекрасная девушка в пиратской треуголке, на другом — жуткое чудовище, окружённое десятком извивающихся щупалец.

Тяжелые парадные двери (**T1**) открыты, но чёрный вход заперт на крепкий замок (Механика СЛ 20, ведёт в **T5**).

T1. Вестибюль

На стенах парадного вестибюля развешены цветастые афиши. На них изображены отважные герои, сражающиеся с жуткими чудовищами посреди диких джунглей, заброшенных гробниц и старинных замков. В левой стене находится дверь, а справа комната переходит в коридор. Напротив входа установлены два оконца. Таблички над ними гласят: «Гардероб» и «Касса».

Проход в центральный зал не заперт, в отличие от дверей поменьше. Одна из них ведёт в гардероб (**T1a**), другая — в будку кассира (**T1б**), и обе заперты изнутри. Двери очень тонкие (проверка Силы со СЛ 12, чтобы выбить).

Существа: За оконцами стоят два механических актёра в красных ливреях. Это гардеробщик и кассир, но после закрытия театра они превращаются в охранников. Сейчас именно этот случай.

Заметив персонажей, они сухо произнесут: «Извините, но театр закрыт. Пожалуйста, приходите завтра». Герои могут поговорить со слугами, но получают ограниченные ответы: они способны рассказать о театре или спектакле, при этом упомянут невероятную интерактивность новой пьесы, которой зрители раньше не видели. Если персонажи проигнорируют предупреждение и направятся ко входу в **T3**, слуги достанут арбалеты и произнесут: «Прочь, безбилетники!», после чего начнут обстрел.

Если герои убедят актёров, что театр должен быть открыт (Блеф СЛ 20), они пропустят персонажей, когда те купят билеты (по 1 зм).

Механические актёры (2) КО 4

См. Приложение 1.

Сокровища:

Внутри кассы хранится мелочь (23 зм) на случай, если придётся выдавать сдачу.

В гардеробе висит верхняя одежда, оставленная зрителями показа: три мужских и четыре женских плаща, а также роскошная меховая шуба (стоит 110 зм), которая принадлежит леди Болаф.

T3. Легендарное ограбление

Потолок этой широкой комнаты раскрашен под звёздное небо, а само помещение напоминает двор крепости. Внутри расположены стойки с оружием и тренировочные манекены. В центре северной стены находится круглая железная дверь. В её середине видны три замочные скважины. Над дверью, на высоте пятнадцати футов, установлены два зарешеченных окошка, из них льётся мягкий жёлтый свет.

Здесь гости спектакля могут поучаствовать в одном из самых известных приключений Кассандры — ограблении форта Верона. Посетители должны добыть три ключа от хранилища, после чего они смогут пройти в следующий зал.

Первый ключ: на поясе у механического актёра в форме солдата, который патрулирует комнату по периметру. Ключ можно снять с пояса Ловкостью рук (СЛ 12) или убедив его отдать предмет Блефом (СЛ 10, актёр верит почти любой лжи).

Второй ключ: в стальном медальоне, закреплённом на шее самого большого манекена. Он одет в генеральскую форму и смотрится гигантом на фоне других чучел. Легко заметить, что внутри этого манекена установлен механизм, который сработает, если повалить его на землю (проверка МБМ против ЗБМ 20). После этого медальон откроется. Его также можно вскрыть проверкой Механики со СЛ 25.

Третий ключ: в одном из декоративных окон (его блеск легко заметить). Раньше здесь стояла приставная лестница, но она сломалась после первой попытки достать предмет. Теперь героям придётся карабкаться по стене (Лазание СЛ 20), или сбить ключ каким-нибудь предметом (КБ 25, при промахе больше 5 снаряд разобьёт стекло и предупредит кобольдов из Т4).

Следите за тем, сколько неудачных бросков герои совершили, пытаясь собрать ключи. Если они будут сильно шуметь или провалят больше пяти проверок, кобольды из Т4 о них узнают.

Потайную дверь в Т4 можно заметить проверкой Внимания СЛ 20.

Существа: Патрульный не агрессивен, и может ответить на вопросы персонажей. Он играет роль солдата из форта и расскажет о героям том, что их гарнизон ждёт нападения пиратов под предводительством легендарной Певчей птицы, а он вместе с отрядом охраняет вход в хранилище.

Механический актёр КО 2

См. Приложение 1.

Сокровища: Оружие на стойках является декоративным, но среди него герои могут найти пару мягких дубинок и двадцать стрел с мягкими наконечниками, которые наносят несмертельный урон.

Т3. Сокровищница

Весь пол комнаты заполнен золотыми и серебряными монетами, но это — очевидный муляж.

Т4. Комнаты кобольдов

Здесь живут кобольды-рабочие, которые уже год трудятся над перепланировкой театра. Кобольдам не рады на улицах, поэтому они проводят время за чтением книг и журналов, оставленных нанимателем. За этот год они значительно расширили свой словарный запас. Особенно им нравится читать критические отзывы на неудавшиеся спектакли Филиана.

Если кобольды услышат шум, то решат, что в театр пробрались грабители и бросятся на его защиту.

Кобольды-критики 4 (КО 2)

Бестиарий Pathfinder, стр. 157

Обидный отзыв (Экс): Если по кобольду промахнулись атакой, он может немедленным действием совершить проверку Профессия (критик) +7 против СЛ 10+Проницательность противника. При успехе противник обижается и получает штраф -2 ко всем атакам и проверкам навыков на 1 раунд.

Т5. Подсобка

Здесь кобольды отдыхают и готовят еду. Здесь же они хранят разгромные статьи, посвящённые Филиану.

Т6. Картонное море

По обоим сторонам этого большого зала располагаются две сцены. С левой декорации напоминают бурное море, из которого поднимается огромный кракен. И чудовище, и волны сделаны из цветного картона. Они раз за разом повторяют базовые движения, создавая ощущение ожившей иллюстрации. Правая сцена должна изображать тропический остров, но впечатление портит одна из картонных пальм, которая надломилась пополам.

Между сценами проложены каменные ступени, которые поднимаются вверх, к балкону.

В этой сцене воссоздана история, в которой команда Парящего попала на дрейфующий остров. Чтобы сбежать от кракена, экипаж заарканил веревками дельфинов на которых они и уплыли. Любой, кто пройдёт проверку Знания (природа) или Профессия (морьяк) со СЛ 10 будет абсолютно уверен, что это просто байка.

За одной из картонных волн спрятан люк (Внимание СЛ 20), ведущий в рубку управления (Т6а). Именно оттуда, с помощью перископа и рычагов можно контролировать волны и кракена.

Существа: Среди картонных кустов прячется леди Болаф. Воздействие призрака затуманило её рассудок, и теперь она считает себя бывалым пиратом. Среди закоулков театра она отыскала *шляпу тысячи лиц*, с помощью которой приняла подходящий облик, и теперь выглядит как загорелый громила в карикатурном пиратском одеянии, что довольно плохо сочетается с зычным дамским голосом. Болаф сделала из найденного каната петлю, и теперь готова заарканить любого «дельфина», решившего подняться по ступеням.

Ещё один несчастный, господин Травм, бесцельно бродил по театру, пока не свалился в люк рубки управления. Теперь он считает себя кракеном и пытается уничтожить всех, кто попадётся ему под щупальца. Травм направляет атаки с помощью перископа (Внимание СЛ 15, чтобы заметить окуляр за волнами), но иногда прерывается на то, чтобы порычать по-кракениски в рупор.

Одержимый зритель КО ½

Дистанционная атака: аркан +5 (опутан, ЗБМ 12 чтобы выбраться).

См. Приложение 1.

Ловушка: Картонный кракен — не совсем ловушка, а скорее механизм с ручным управлением, но для простоты он описан, как обычное чудовище.

Картонный кракен КО 5

Опыт 1 200

Иниц.: +0; **Восприятие:** Внимание +4 (параметры управляющего)

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 9, враспloh 17 (+7 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 80.

Стойкость +11, Реакция +12, Воля —.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум

Уязвимость: огонь, режущее оружие

АТАКА

Скорость: 0 футов

В ближнем бою: 3 щупальца +7 (1d6+4 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов (15 футов для щупальца).

Особые атаки: сдавливание (щупальце, 1d6+4).

БМА: +4; **МБМ:** +9 (+13 при захвате); **ЗБМ:** 19 (невозможно сбить с ног).

Развитие: Если одержимых вырубят, а после приведут в чувства, несчастные придут в себя. Последнее, что они помнят — начало финальной сцены на втором этаже.

Сокровища: Внутри рубки управления можно найти *жезл починки* с 37 зарядами, а также несколько запасных деталей для механизмов.

Сюжетная награда: Если герои спасут гостей, Травм подарит им лучший номер в своей таверне на неделю, а госпожа Болаф отправит персонажам по 100 зм за спасение.

T7. Гримёрка

В этой лаборатории Филиан готовит своих механических актёров к выступлению. Они имеют очень ограниченное сознание и требуют индивидуальной настройки для каждой роли. Вы можете добавить сюда механические сокровища или столкновение с актёрами в разных костюмах.

T8. Галерея

Вдоль трёх стен этого широкого балкона проходит фреска, изображающая дерзкие приключения команды корабля «Парящий»: ограбление Форта «Верона», сражение с кракеном, открытие алмазной гробницы Ума-Шур и многое другое. Фреска заканчивается масштабной погоней, в которой «Парящего» преследует весь флот Федерации. Под каждым подвигом команды оставлена табличка. На юге видна большая дверь, блестящая от нового лака.

Все исторические справки под фреской были написаны на основе рассказов Певчей птицы и её приятелей. Они оформлены очень старательно, но не поддаются критике. Герои заметят это после проверки на Знание (география, история или природа) со СЛ 15. Успех позволит определить, что исторические факты противоречат друг другу, но автор текста искренне в них верит.

Существа: Механический портье стоит у входа в дверь и следит за порядком в коридоре. Если игроки будут шуметь, он обратится к ним: «Внимание: идёт спектакль. Пожалуйста, соблюдайте тишину в галерее». Портье полностью игнорирует бой внизу, так как нижняя сцена не входит в его обязанности, но если кто-то будет шуметь здесь, механизм попытается его остановить. Слуга готов дать справку о театре, фресках или о том, что он видел в коридоре, но не больше.

Рядом с портье, на полу лежит очередной гость, Лудо — главный фанат Филиана. Получив приглашение на закрытый показ, он был вне себя от счастья. Поддавшись проклятью, Лудо выбежал из зала, но к сожалению, не услышал предупреждений о том, что бегать по коридору запрещено, поэтому слуга его оглушил. Лудо помнит, что всё началось после того, как Филиан одел пиратскую шляпу.

Механический актёр КО 2
См. Приложение 1.

T9. Битва шести кораблей (КО 6)

Этот зал разделён на две части. В северной стоят картонные муляжи пяти кораблей,

украшенные флагами Федерации. У борта каждого из них установлена пушка — все они направлены на юг, в сторону бассейна. В его центре на якорю стоит самое настоящее судно — корабль «Парящий». С потолка свисают канаты, которые закреплены вдоль стен, а сами стены украшены изображениями далёких островов и бескрайнего моря.

Пушки — не просто декорация. В них заряжен особый порошок, который озарит комнату яркой вспышкой, если фитиль поджечь основным действием. При этом, находящиеся на палубе существа получают штраф -2 ко всем атакам на 1 раунд.

Герои могут попробовать забраться на палубу Парящего, пройдя проверку Лазания со СЛ 15, или перелететь на корабль, воспользовавшись верёвками (Акробатика со СЛ 10).

Существа:

Кассандра ждёт здесь, готовясь дать новый бой кораблям Федерации. Она думает, что герои — военные, которые пришли за её командой. Призрака не волнует состояние нового тела, поэтому она сражается до конца. Шляпу можно снять только если Филиан без сознания, если наложено *снятие проклятья*, *изгнание* или если убедить Кассандру уйти.

Каждый раунд сражения Птица всё наглее врёт о своих подвигах. Герои могут заставить её признаться во лжи, утолить её гордыню лестью или запугать собственными историями (основное действие: Дипломатия, Блеф или Запугивание против СЛ 17. Успех наложит штраф -2 к КБ и проверкам испытаний на 1 раунд. После пяти успехов слова героев убедят призрака уйти навсегда).

В сражении капитану помогает новый экипаж «Парящего». Обезумевшие зрители разломали механических актёров, переоделись в их костюмы и забрали бутафорское оружие. Их сабли и арбалеты наносят несмертельный урон. Одержимые придут в себя после победы над Кассандрой.

Кассандра и одержимые зрители (5) КО 6

См. Приложение 1.

T10. Комнаты Филиана

Здесь живёт и работает хозяин театра. Среди его вещей находятся деньги на сумму 2400 зм, коллекция книг по драматургии (500 зм), а также личные дневники и тайные послания многих пиратов.

Завершение приключения

Спасённые будут благодарны героям и позаботятся о том, чтобы все в городе узнали об их подвиге. Одни вручат им деньги, другие предоставят скидку в своих заведениях. Используйте в качестве зрителей тех персонажей, с которыми вы хотите познакомить героев. Эти связи могут стать завязкой для следующих приключений.

Если Филиан выжил в ходе спектакля, он будет сломлен пережитыми событиями. Будущее ученого зависит от поведения героев. Если они вели себя достойно и старались ему помочь, он может увидеть в них новый образец для подражания, а следующий спектакль поставит уже в их честь. Если герои обращались с ним грубо, Филиан окончательно замкнётся в себе и закроет театр, вместо этого погрузившись в исследования и создание «механических друзей». Так или иначе Филиан отдаст героям 2000 зм (они хранятся в его комнате) и позволит оставить у себя всё, что персонажи нашли, в качестве подарка. Он также отдаст им все вещи и записи команды «Парящего» (вместе с треуголкой). Сюда вы можете подкинуть карты далёких островов и заметки о потерянных сокровищах, которые станут зацепкой для новых приключений.

Приложение 1. Противники

Механический актёр КО 2

Опыт 600

Нейтральная средняя конструкция (механический)

Иниц.+6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +0

ЗАЩИТА

КБ 16, касание 14, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +2 уклонение)

ПЗ 31 (2d10+20); быстрое исцеление 2

Стойкость +0, **Реакция** +4, **Воля** +0

Невосприимчивость: свойства конструкций

Уязвимость уязвим к электричеству

АТАКА

Скорость 30 футов

В ближнем бою: удар +6 (1d4+6)

Дистанционная: легкий арбалет +4 (1d8)

ПАРАМЕТРЫ

Сил 19, **Лвк** 14, **Вын** —, **Инт** 8, **Мдр** 11, **Хар** 12

БМА +2; **МБМ** +6; **ЗБМ** 20

Навыки: Выступление (актёрская игра) +6

Черты Выстрел Вблизи, Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива

Одержимый зритель КО 1/2

Опыт 200

Человек боец 2

Хаотичный нейтральный средний гуманоид

Иниц. +2; **Восприятие:** Внимание-1

ЗАЩИТА

КБ 16, касание 13, врасплох 13 (+3 броня, +2 Лвк, +1 уклонение)

ПЗ 11 (2d10)

Стойкость +3, **Реакция** +2, **Воля** -1

АТАКА

Скорость 30 футов.

В ближнем бою: сабля +4 (1d6+1/19-20)

Дистанционная: лёгкий арбалет +4 (1d8/19-20)

ПАРАМЕТРЫ

Сил 13, **Лвк** 14, **Вын** 11, **Инт** 10, **Мдр** 8, **Хар** 9

БМА +2; **МБМ** +3; **ЗБМ** 16

Черты: Уклонение, Фехтование

Навыки Верховая езда +5, Дрессировка +3, Запугивание +3, Лазание +4, Скрытность +2

Языки Всеобщий

Снаряжение клепаный кожаный доспех, легкий арбалет с 20 болтами, абордажная сабля, 15 зм.

Певчая птица (Одержимый Филиан)

КО 4

Опыт 1,200

Человек, специалист школы превращения 5

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек)

Иниц. +7; **Восприятие:** Внимание +7

ЗАЩИТА

КБ 18, касание 13, враспloh 15 (+4 броня, +3 Лвк, +1 естественная броня)

ПЗ 43 (5d6+13+1d10+5)

Стойкость +2, **Реакция** +6, **Воля** +5;

АТАКА

Скорость 30 футов

В ближнем бою: иск. абордажная сабля +3 (1d6/18–20)

Дистанционная: короткий лук +5 (1d6/×3)

Псевдозаклинания школы магии (УЗ 5; концентрация +9)

7/день—телекнетический кулак (1d4+2 дробящий)

Подготовленные заклинания волшебника (УЗ 5; концентрация +9)

3—огненный шар, усиленные пылающие руки (СЛ 16), смещение

2—опаляющий луч, паучьи лапы, призыв стаи тварей, паутина (СЛ 16)

1—пылающие руки (СЛ 16), ложная жизнь, волшебная стрела, доспех мага, непроглядный туман

0 (неограниченно)—танцующие огни, призрачный звук (СЛ 14), магическая рука, утомляющее касание (СЛ 14)

Запрещённые школы ворожба, очарование

ТАКТИКА

Перед боем: Оказавшись в теле волшебника Черная Аллия получила доступ ко всем его знаниям. Она наложила на себя *ложную жизнь* и *доспех мага*. Если она услышит шум в галлерее, то наложит на себя *смещение* и встанет в самом центре Парящего, готовясь дать бой.

Во время боя: Черная Аллия накладывает *паутину* на своих врагов, после чего активирует на них *призыв стаи тварей*. Пока противники находятся на расстоянии, она использует *огненный шар*, *опаляющий луч* и чёрное перо своей треуголки, но стоит им подойти ближе, как она сотворит усиленные *пылающие руки* и попытается разорвать дистанцию с помощью *непроглядного тумана* или *паучьих лап*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил 10, **Лвк** 16, **Вын** 13, **Инт** 18, **Муд** 12, **Хар** 8

БМА +2; **МБМ** +2; **ЗБМ** 15

Черты Живучесть, Любимая школа магии (разрушение), Молниеносная реакция, Написать свиток, Улучшенная инициатива, Усиленное заклинание

Навыки Акробатика +7, Внимание +7, Знание (инженерия) +11, Знание (история) +7, Знание (магия) +11, Колдовство +12, Лазание +3, Плавание +1, Полёт +7, Профессия (драматург) +13.

Языки Всеобщий, Гоблинский, Дварфийский, Драконий, Эльфийский

ОС мистическая связь (кольцо), телесное усиление +2

Боевое снаряжение: зелье исцеления средних ран, свиток немого образа (3), свиток пиротехники;

Другое снаряжение: иск. сабля, легкий арбалет с 20 болтами, амулет естественной брони, треуголка грозы морей, книга заклинаний, 104 зм

Приложение 2: Волшебные предметы

Треуголка грозы морей

Аура: Среднее воплощение; **УЗ** 7й

Категория: голова, **Цена:** 7100 зм **Вес:** 1 фунт

Эту треуголку украшают три роскошных пера разных цветов. Чтобы использовать перо, нужно потратить основное действие и бросить его на землю. Перья восстанавливаются через 7 дней.

Красное перо: Призывает вёсельную лодку на 24 часа.

Белое перо: Создает непроглядный туман.

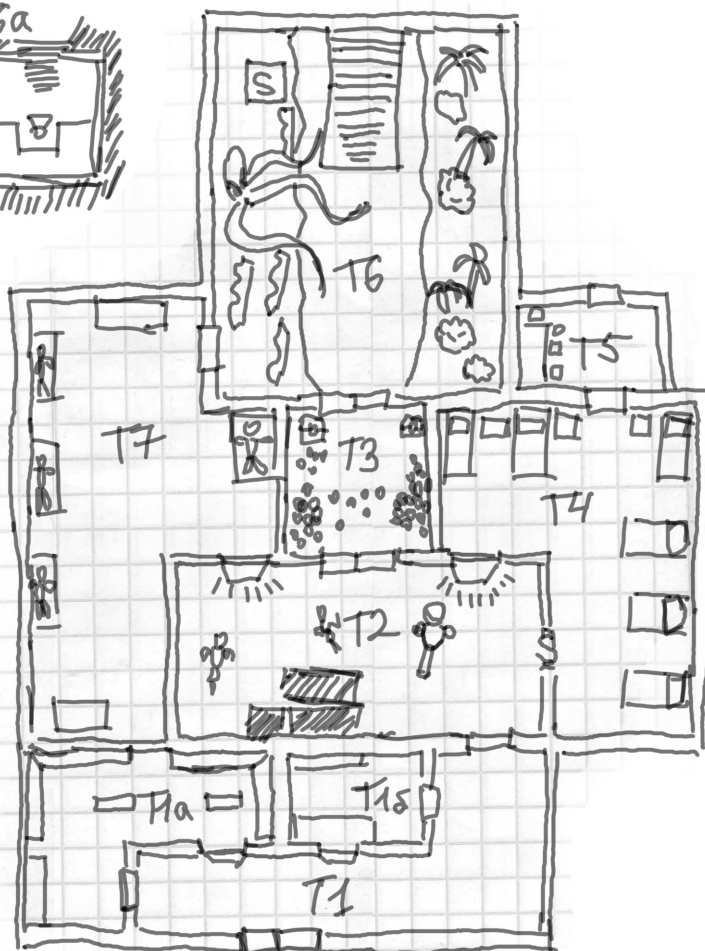
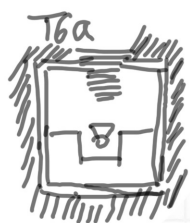
Черное перо: Создает рядом с владельцем призрачную пушку, которая тут же выстреливает в выбранном направлении, после чего исчезает. Все оказавшиеся на линии в 60 футов существа получают 7d6 дробящего урона (испытание Реакции со СЛ 14 для половины).

СОЗДАНИЕ

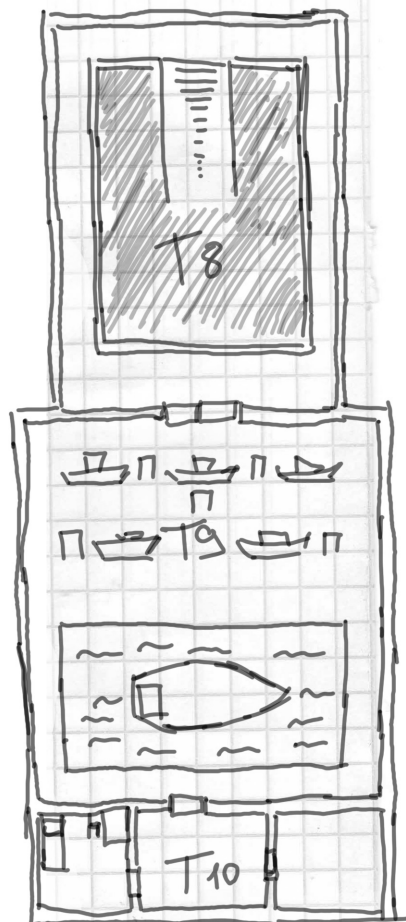
Требование: Создание волшебных вещиц, *изготовление, непроглядный туман*, **Стоимость:** 3550 зм.

Приложение 3: Карта

Фантастический театр Филиана



Т0 1 ЭТАЖ



2 ЭТАЖ

- 1 КЛЕТКА = 5 кв. м
- S ПОТайная ЗВЕРЬ
- П - ПУШКА