

Театр военных действий

Мир: авторский в стилистике эпохи возрождения, но с элементами манапанка

Система: Pathfinder, 1-я редакция

Используемые ключевые слова: Ученый, театр, война

Персонажи игроков начинают с 3-го уровня, прокачка не предполагается.

Две могущественных державы Бернгберг и Келтланд находятся на грани магической войны. Высокопоставленный дипломат граф фон Орштайн приезжает в Келтланд для проведения переговоров, которые должны предотвратить войну. Помимо переговоров граф планирует посетить знаменитый театр Лондора, столицы Келтланда.

В подвале театра находится тайное логово ученого Борга, который заинтересован в развязывании войны, как с целью испытать свои военные изобретения - боевых автоматов, так и с целью на этом заработать. Учёный планирует убить графа прямо в театре, во время представления и представить дело так, что в этом будут замешаны келтландские пэры, что неизбежно приведёт к войне.

От своего агента в организации ученого, тайная полиция Келтланд узнает о покушении в последний момент, а так же о расположении логова в подвале театра. Тайная полиция отправляет отряд своих подготовленных агентов на миссию по предотвращению убийства. Миссия осложняется тем, что её нужно провести в тайне, ведь даже сама попытка покушения гарантирована вызовет международный скандал. Так же нельзя раскрывать и выставлять на общее обозрение вину ученого, поскольку он и сам является членом королевской фамилии Келтланда.

В итоге миссия должна пройти полностью тайно, чтобы не допустить даже подозрений в покушении, при этом избегая ненужных жертв среди мирных граждан. Известно, что учёный планирует произвести покушение, замаскировав его шумом театрального представления, когда исполинский механический дракон (сценическая машинерия) с жестяным лязгом и рыканьем ринется на сцену, отвлекая внимание зрителей. Дракон - механическая конструкция, подвешенная под потолком театрального зала и управляемая системой тросов и противовесов уходящих за сцену. В определенный момент представляется дракон начнет "летать" и дышать огнем и во время самого громкого рычания и планируется совершить убийство, неизвестным способом. У персонажей есть план подвала театра (см. Приложение 1), с расположением логова учёного и совсем немного времени, чтобы его остановить.

Сцена 0. Вход в театр.

Нужно проникнуть в театр, через вход в подвал. На входе группа рабочих занимается разгрузкой и заносом в здание коробок. Персонажи должны либо убедить рабочих впустить их внутрь, либо обезвредить рабочих, не привлекая стороннего внимания и не убивая их, либо скрытно пролезть в подвал, через боковое окно. После этого у команды есть полчаса, чтобы предотвратить убийство.

Сцена 1. Логово учёного.

Логово состоит из двух помещений, одно из которых представляет из себя большой зал заполненный разнообразными механизмами неясного назначения и нешироким проходом между ними. Один из механизмов является охранным паровым ботом, который нападает на персонажей, проходящих мимо него. Если сражение проходит быстро, то оно не успевает привлечь внимания учёного и персонажи смогут попробовать проникнуть в его лабораторию тайно. Если сражение затянется, то учёный выглядывает из своей лаборатории, привлеченный шумом, понимает что происходит и отдаёт команду подручному ускорить действие плана и привести в действие запасной вариант. Подручный убегает, а учёный включается в бой. В случае быстрого результата персонажи проникают в лабораторию, там либо им удастся, при тайном проникновении пленить учёного, либо он нападает на них. Но в любом случае учёный понимает, что они пришли его остановить и успевает дать команду своему подручному, который убегает в дальнюю дверь.

Сцена 2. Преследование и выбор.

Персонажи преследуют подручного по небольшому коридору, который заканчивается длинной лестницей наверх. Лестница приводит к небольшой площадке, с которой открывается отличный обзор на сцену, зрительный зал и некоторые элементы технической конструкции декораций и прочего. Описание: "Вы вышли на площадку, от которой отходит пара коридоров и несколько мостков в разные стороны. Вы видите внизу сцену, с происходящим на ней действием, прямо перед вами висит под потолком театра огромный дракон, который выглядит очень натурально (требуется проверка внимательности (мудрость) чтоб заметить тросы и механические сочленения), если не считать нескольких тросов выходящих из него, тянущихся к потолку, проходящих там через блоки и тянущихся к стене, исчезающих в трубах, которые изгибаясь выходят на сцену, сзади декораций и подходят к небольшой будке, которая явно используется для его управления. Подручный убегающий от вас, пробежал по техническим конструкциям под потолком и вы успели увидеть как он убирает доски, по которым только что прошёл, что явно замедлит преследование. Но вы понимаете, что немного поработав в канатами и блоками, вы сможете выстроить подобие моста и добраться до подручного. Он добегает до тросов, на которых висит дракон и

начинает их перепиливать, что явно уронит дракона прямо на большую группу зрителей в самом центре зала. На противоположной от него стене театра, на балконе, вы замечаете человека, который заканчивает монтаж какого-то механизма, явно предназначенного для стрельбы, поскольку из него торчат несколько гарпунов, или чего-то на них похожего, которые направлены на ложу, на противоположной стороне, в которой вы видите графа. Человек замечает вас и располагается так, чтобы быть недоступным для выстрела с вашей стороны. В сторону той стены, где находится балкон ведёт прямой коридор, через который вы попадете в фойе, где находится дверь на балкон. Вы понимаете, что остановить обоих вы никак не успеете." Игрокам нужно решить, куда направиться персонажам и что сделать.

Сцена 3. При выборе преследования подручного, который пилит трос, на котором держится дракон.

Решение пазла, по перемещению блоков, веревок и досок, для того, чтобы собрать мост и остановить массовое убийство зрителей. Пазл см. Приложение 2.

Результат приводит к сцене 6.

Сцена 4. При выборе остановить убийцу.

Персонажи проходят по коридору и попадают в фойе второго этажа театра. Дверь на искомый балкон закрыта, но очевидно что у персонала театра на этом этаже должны быть ключи. В следующем зале фойе как раз есть несколько работников и случайных посетителей. Один из работников явно старший администратор и у него на поясе висит связка ключей. Персонажам необходимо отвлечь его разговором так, чтобы самый скрытный и ловкий из них смог незаметно украсть ключи.

Результат приводит к сцене 7.

Сцена 5. Более внимательно осмотреть площадку на которой персонажи находятся (требует проверки внимательности (мудрость)). Персонажи могут обнаружить мостки, лестницу и проход, который приведет их ближе к сцене. Им необходимо пройти по сцене во время предложения, качественно изображая свое участие в театральном представлении, не вызвав подозрение зрителей. Таким образом добраться до декораций и будки управления драконом.

Результат приводит к сцене 8.

Сцена 6. Боевая сцена с подручным.

Персонажи игроков догоняют подручного, который пилит трос. Они отвлекают его от этого действия и вовлекают в бой. Ближе к окончанию боя он слышат и могут видеть, как дракон начинает шевелиться и уже рычать. Сразу по окончанию боя они видят, как дракон выдыхает в сторону сцены облако пламени и начинает рычать. Персонажи видят, что механизм на балконе на противоположной стене выпускает из себя несколько гарпунов, которые вылетают в сторону ложи внизу. Граф убит. Войну не предотвратить. Но люди в театре спасены.

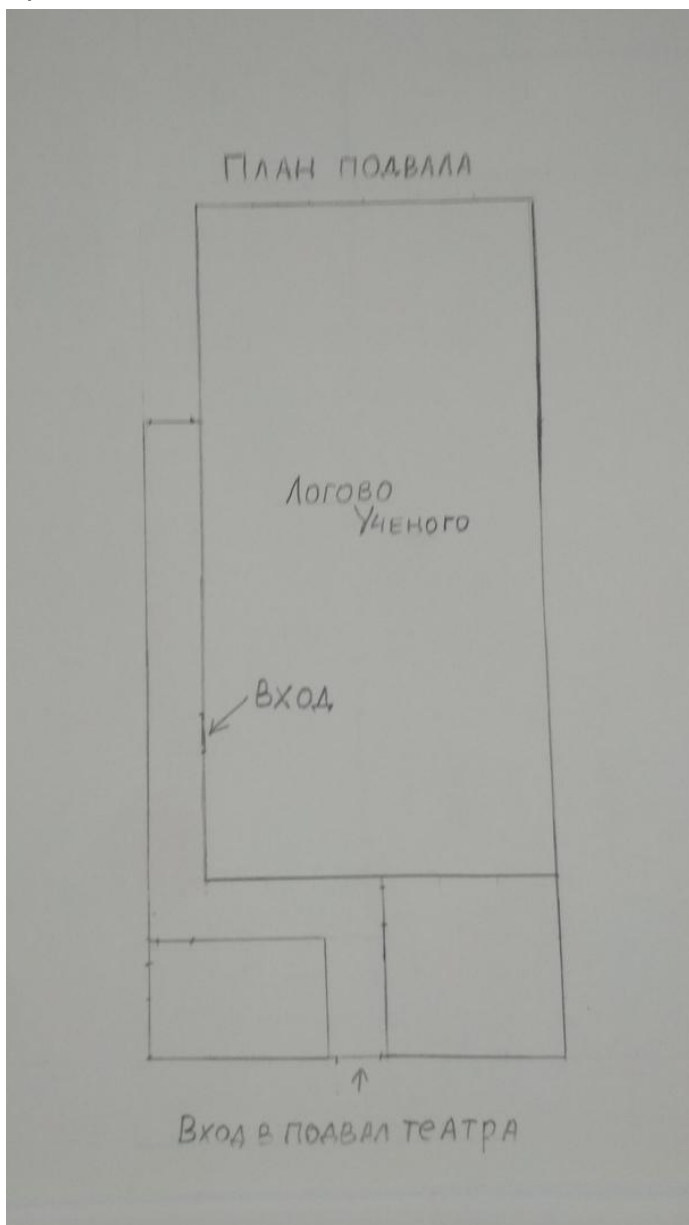
Сцена 7. Боевая сцена с убийцей.

Персонажи врываются на балкон. Человек на балконе немного не успел дособрать устройство. Завязывается бой. В процессе персонажи слышат, как дракон начинает шевелиться и рычать. Сразу после окончания боя персонажи слышат скрип и сильный хруст и дракон с вылетающим из его глотки пламенем своим весом обрывает оставшиеся тросы и резко падает вниз. Крики, паника, шум, около сотни людей оказались насмерть задавлены. Но убийство графа предотвращено, а значит и война.

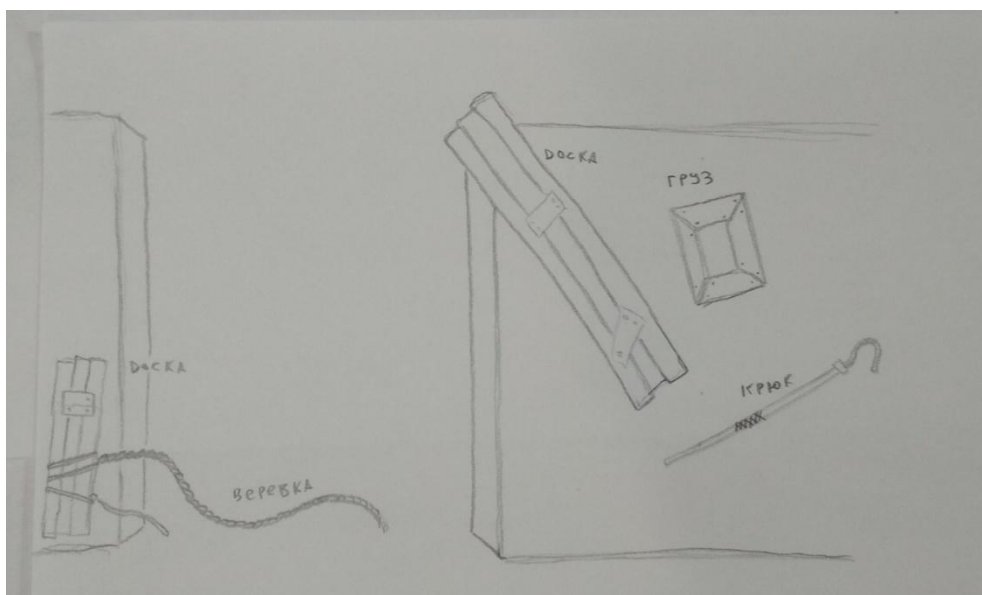
Сцена 8. Управление драконом.

Персонажи, или часть из них добирается до будки управления. Кто-то из них обязательно хотя бы немного разбирается в технике, или в убеждении. Можно или управлять драконом самому, или быстро убедить механика. Из будки хорошо видно обоим преступников. С помощью рычагов управления дракон начинает кружить с небольшим радиусом под потолком. Управляя драконом и пламенем можно незаметно для зрителей уничтожить сначала одного, потом другого злоумышленников. Таким образом предотвращается и массовое убийство зрителей, и убийство графа.

Приложения
Приложение 1

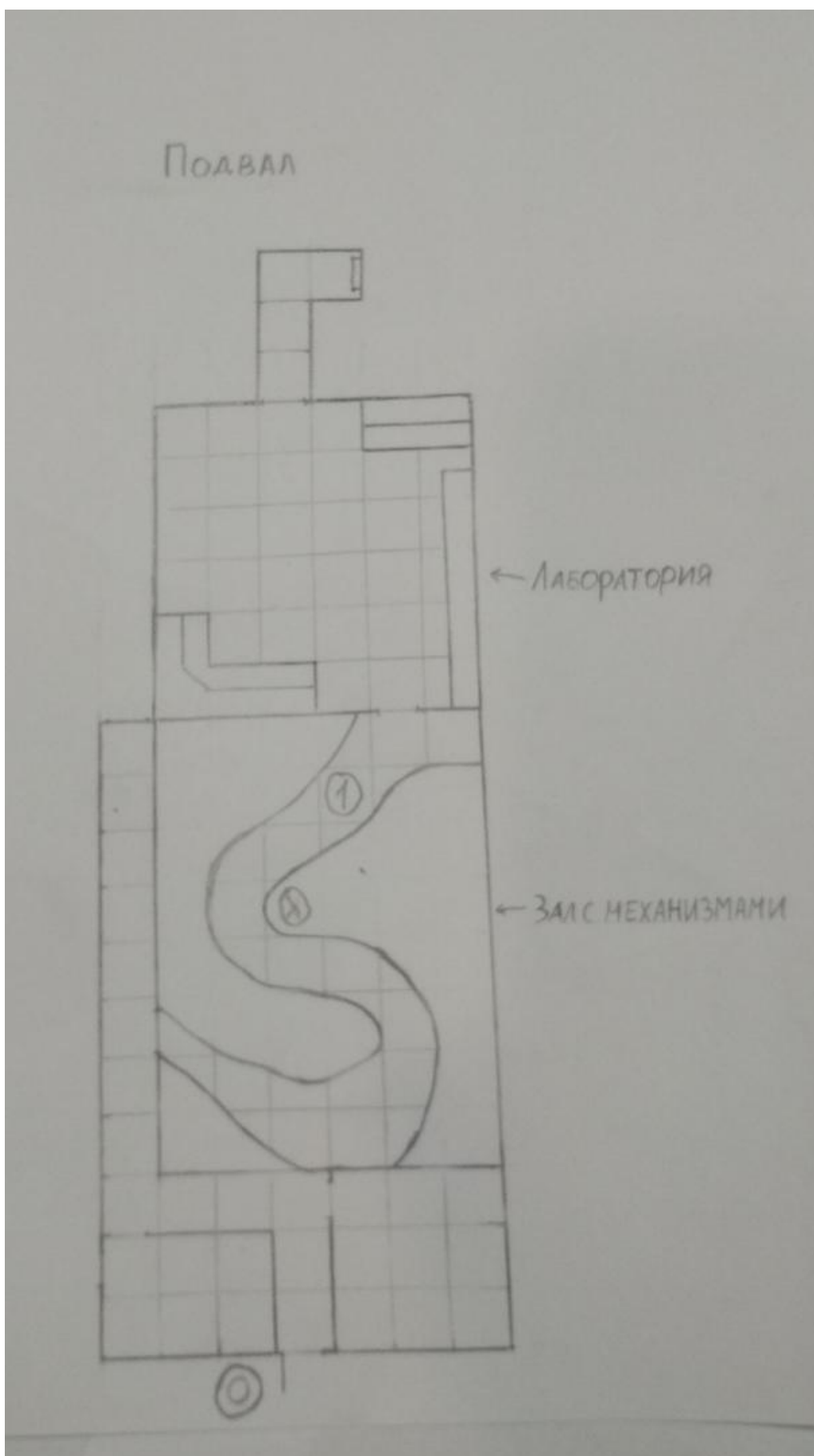


Приложение 2



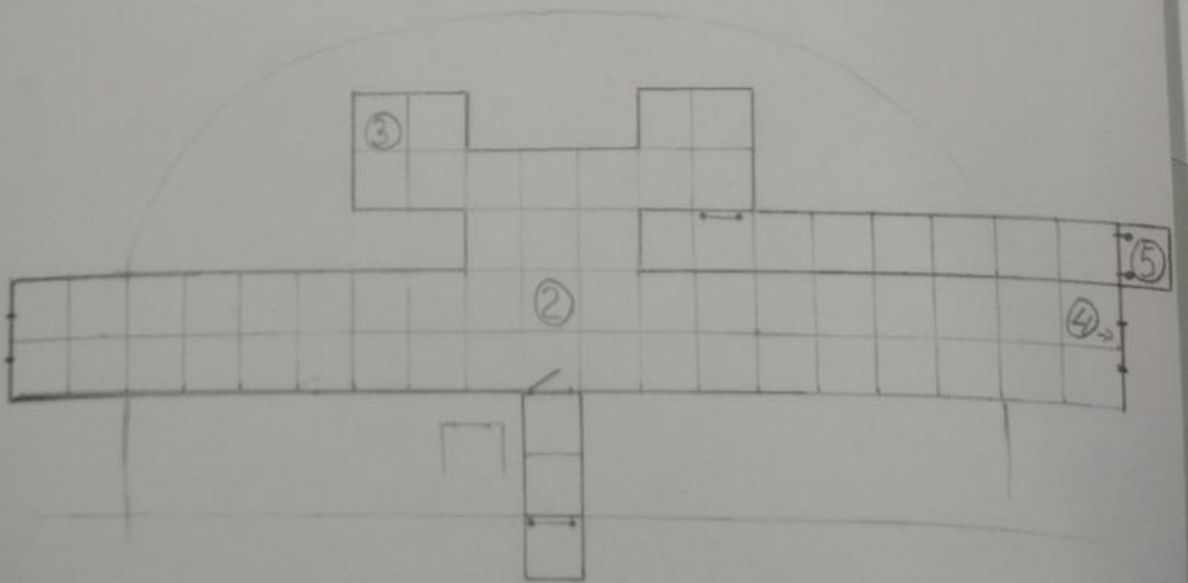
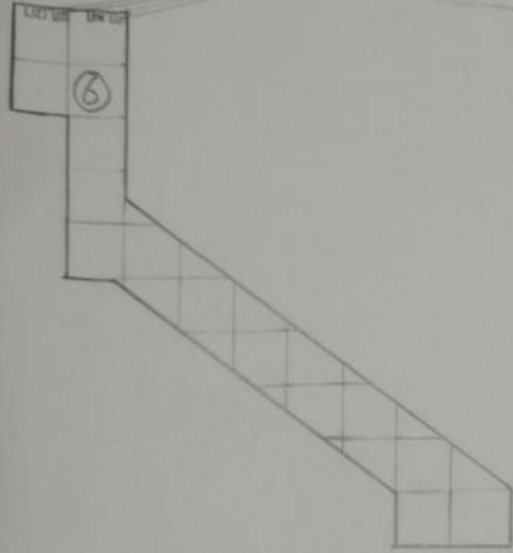
Приложение 3

Игровые карты

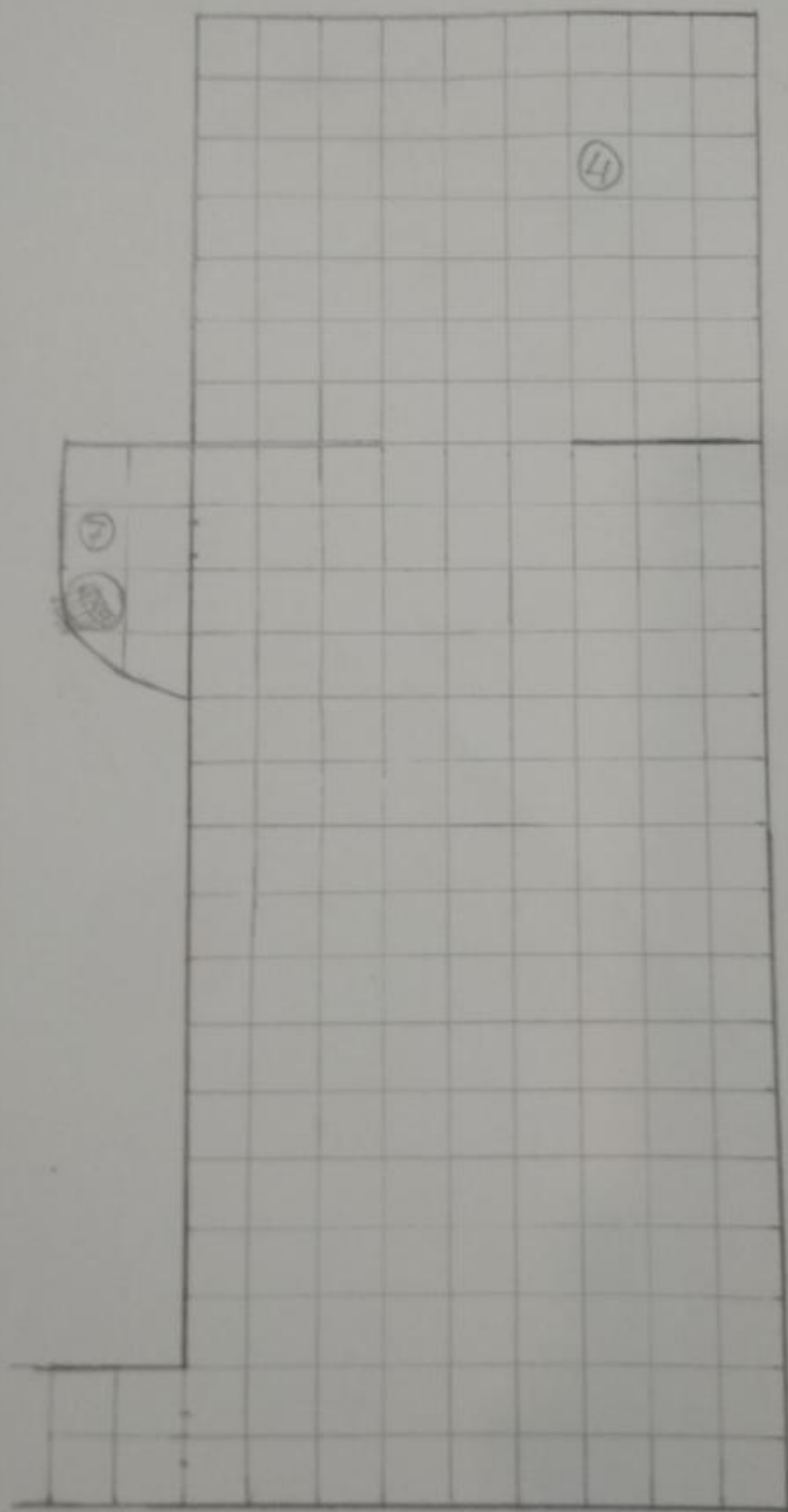


ПЛАН КОНСТРУКЦИИ

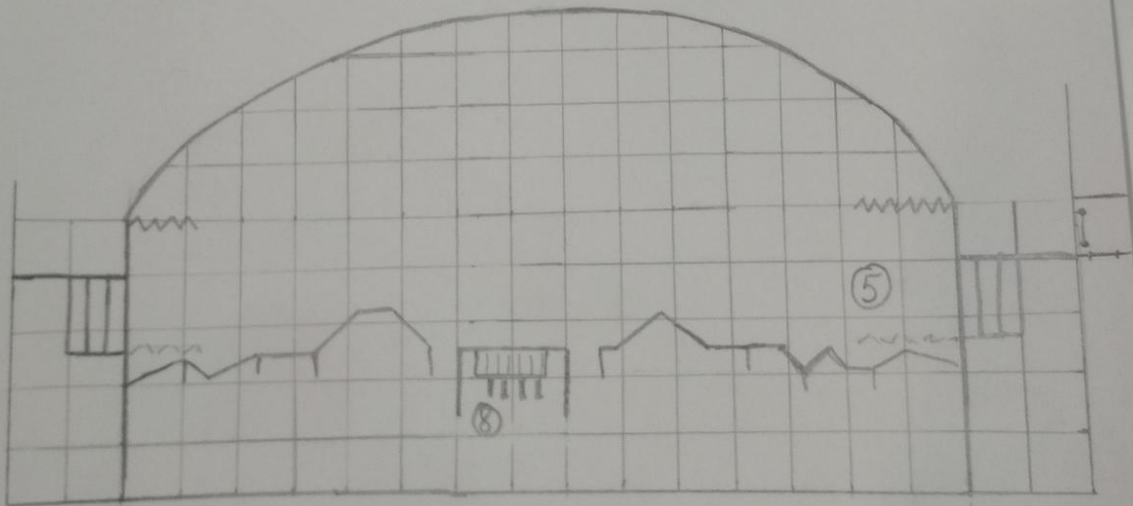
НАД СЦЕНОЙ



План фойе 2-го этажа

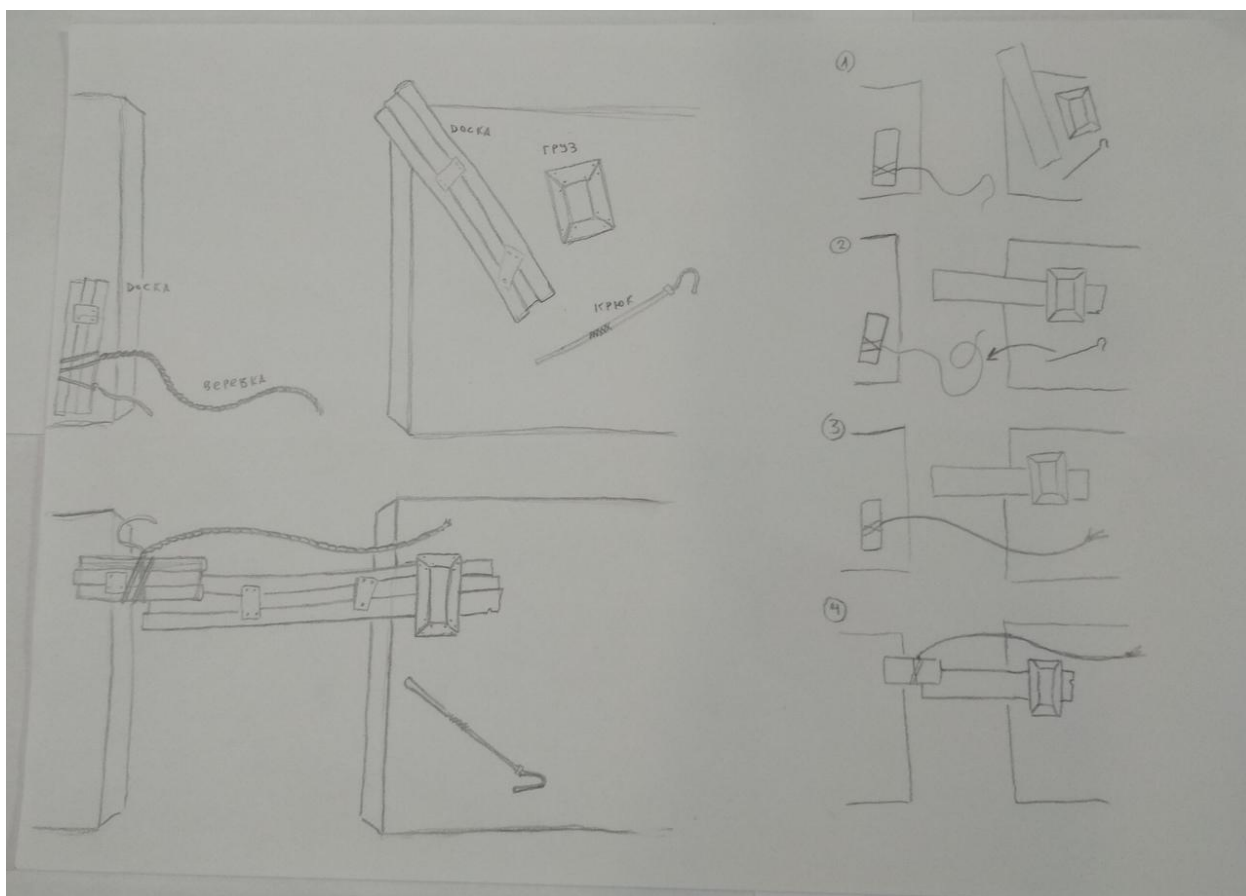


ПЛАН СЦЕНЫ



Приложение 4

Решение пазла



Приложение 5

Мини-бестиарий

Механический автоматон **КО5**

Нейтральная средняя конструкция

Иниц: +0, Восприятие: Ночное зрение 60 фт, Внимание: -5

Защита

КБ: 16, касание 10, враспloh 16 (+6 естественная броня)

ПЗ: 51

Стойкость: +1, Реакция: +1, Воля: -4

Защитные способности: Твердость 10

Невосприимчивость: Особенности конструкций

Атака

Скорость: 0фт

В ближнем бою: 2 крушащих удара +5(1d6+3), захват при крушащем ударе, дистанция ближней атаки: 10 фт.

Параметры

Сил: 14, Лов: 10, Вын: -, Инт: -, Мдр:1, Хар:1.

БМА:+3; МБМ:+5; ЗБМ: 15

Особые способности: Элементы конструкции

Дополнительный крушащий удар(учтено)

Захват при применении крушащего удара(учтено)

Металлический(Твердость 10, бонус к естественной броне +2)(учтено)

Боец(Подручный, Убийца) **КО2**

М, человек, боец 4.

Нейтральный средний гуманоид

Иниц: +3, Восприятие: Внимание: +7

Защита

КБ:20, касание 13, враспloh 17

ПЗ: 45

Стойкость: +6, Реакция: +4, Воля:+2

Атака

Скорость: 30фт

В ближнем бою: +1 кинжал+9(1d6+3)

Параметры

Сил: 15, Лов: 16, Вын: 14, Инт:10, Мдр:12, Хар:8.

БМА:+4; МБМ:+6; ЗБМ: 19

Черты: Фехтование, Улучшенное владение оружием(кинжал)

Навыки: Внимание +7

Снаряжение: +1кинжал, хорошо подогнанная средняя броня(КБ 7)

Ученый Борг **КО6**

М, человек, алхимик 7

Принципиально злой средний гуманоид

Иниц: +2, Восприятие: Внимание: +11

Защита

КБ: 20, касание 13, врасплох 17 (+5 броня, +2 естественная броня, +2 ЛВК, +1 уклонение)

ПЗ: 70

Стойкость: +8, Реакция: +7, Воля: +5; +4 против яда

Атака

Скорость: 30фт

В ближнем бою: +1 цеп+5(1d8)

Дистанционная: бомба +8(атака касанием, 4d6+4 урона огнем)

Особые атаки: бомба 11/день(шаг дистанции 20 футов, урон цели 4d6+4, урон по области 8 в соседних клетках, испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает урон по области вдвое)

Подготовленные экстракты алхимика(УЗ 7)

3 – исцеление тяжелых ранений

2 – дубовая кожа, невидимость, ночное зрение

1 – исцеление легких ранений(3), щит

Тактика

Перед боем: Ученый выпивает усиливающий Выносливость мутаген, а также экстракт дубовой кожи.

Во время боя: Выпивает экстракт щита в первом раунде боя, после чего использует бомбы против врагов, удерживая цеп в одной руке, чтобы проводить внеочередные атаки, когда подвернется возможность.

Боевой дух: Сражается до смерти

Параметры

Сил: 8, Лов: 14, Вын: 17, Инт: 18, Мдр:12, Хар:8.

БМА:+5; МБМ:+4; ЗБМ: 17

Черты: Живучесть, Обращение с особым оружием(цеп), Создание зелий, Стальная воля, Стальная воля+, Уворот, Универсальный метатель

Навыки: Внимание +11, Выживание +11, Дипломатия +6, Знание(инженерное дело) +8,

Использование магических устройств +9, Колдовство +14, Ловкость рук +11

Ремесло(алхимия) +14, Скрытность +13.

ОС: алхимия(ремесло(алхимия) +7, опознание зелий), быстрая алхимия, быстрое нанесение ядов, мутаген(+4 Вын/-2 Хар, +2 естественная броня, 70 минут, уже учтено), открытия (дымовая бомба(СЛ 31), морозная бомба(СЛ 31), рассеивающая бомба(СЛ 31)), специалист по ядам.

Особые способности

Быстрое нанесение ядов(Экс): алхимик может нанести на свое оружие порцию яда, в качестве быстрого действия.

Дымовая бомба: создавая бомбу алхимик может придать ей свойство при взрыве создавать густое облако дыма. Это облако действует как заклинание облако тумана, заполняя пространство в два раза больше, чем радиус урона бомбы, на 1 раунд, за каждый уровень. Эффекты этих бомб не складываются с другими.

Морозная бомба: создавая бомбу алхимик может придать ей свойство при взрыве наносить урон холодом. Прямое попадание морозной бомбы ошеломяет противника на следующий ход.

Успешное испытание Стойкости(СЛ 31) отменяет эффект.

Рассеивающая бомба: создавая бомбу алхимик может придать ей свойство рассеивать магические эффекты вместо того, чтобы наносить урон. При прямом попадании рассеивающая бомба наносит урон заклинанием рассеивание магии, используя уровень алхимика в качестве УЗ. Этой бомбой нельзя снять конкретное заклинание.