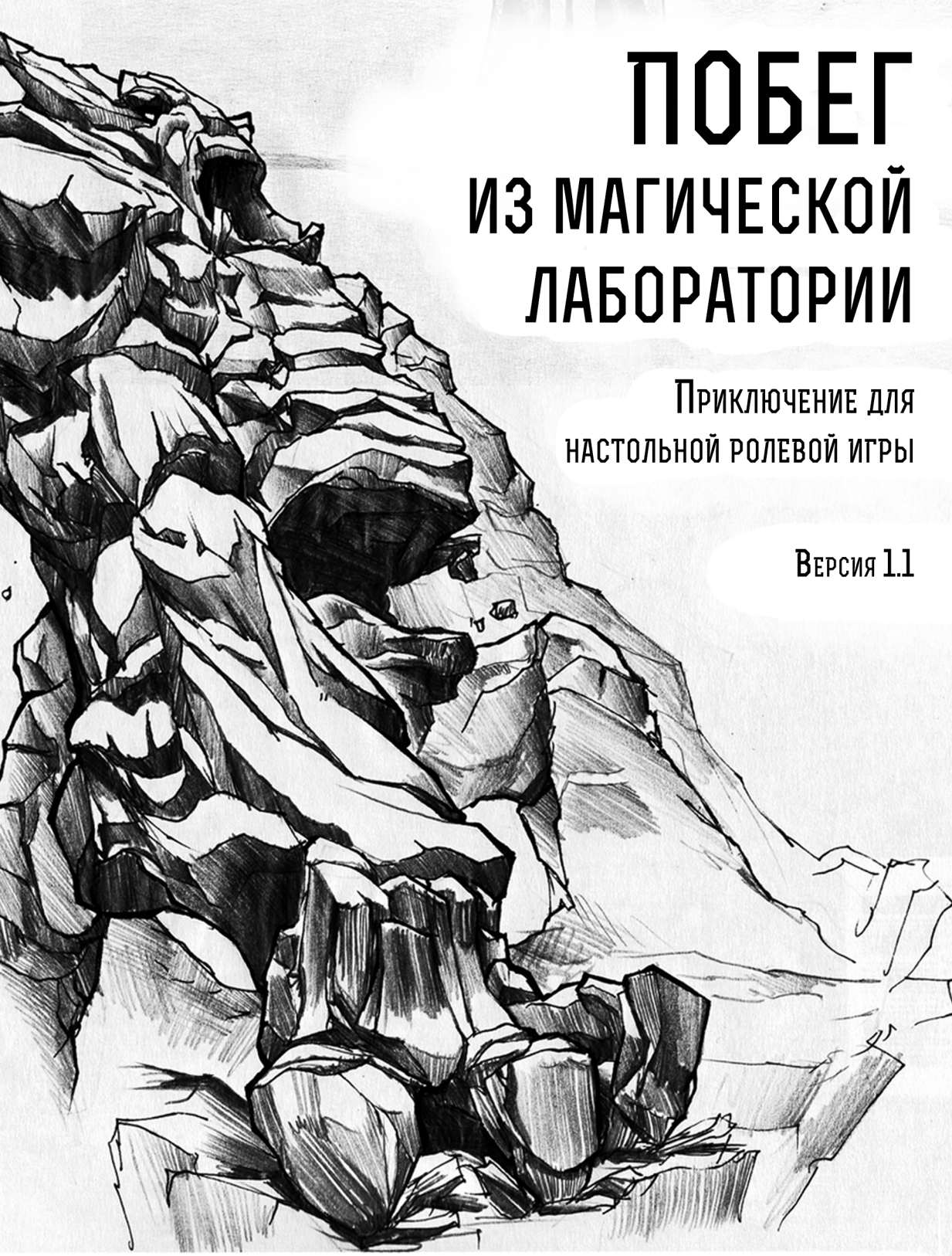




ПОБЕГ ИЗ МАГИЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ

Приключение для
НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Версия 1.1

ПОБЕГ ИЗ МАГИЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ

**Короткое и динамичное приключение
в жанре героического фэнтези
для вашей любимой системы правил.**

**Roleplaying News Russian
2016**

СОДЕРЖАНИЕ

Что это?	3	Зона 5: Лаборатория	6
Вводная	3	Приложение: NPC и локации	7
Цель приключения	3	Архимаг Малексия	7
Колода событий	3	Магическая Лаборатория Малексии	7
Эффекты карт	4	Стража	7
Валет: стража	4	Магические создания (стражи)	7
Дама: маги	4	Маги-помощники	7
Король: демоны	4	Демоны	7
Туз: магический выброс	4	Старший Демон	7
Перемещение	5	Зона 1	7
Карта лаборатории	5	Зона 2	7
Зона 1: Тюрьма	5	Зона 3	8
Зона 2: Казарма	5	Зона 4	8
Зона 3: Прихожая	5	Зона 5	8
Зона 4: Покои магов	6		



RPG-NEWS.RU

Автор идеи, текст: Алексей «Svolod» Шлыков.

Редактура: R2R, Guns_n_Droids.

Вёрстка: Александр «Katikris» Стрелитов.

Иллюстрации: Kimagu, David Hamilton.

Это приключение появилось на свет благодаря поддержке нашего проекта на сайте patreon.com. Мы говорим «спасибо» людям, поддержавшим эту награду: Alexander Ivanov, Vsevolod Voronkov, Aleksandrs, Marius Shimkus. В будущем мы надеемся порадовать вас новыми проектами.

ПОБЕГ ИЗ МАГИЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ

ЧТО ЭТО?

Короткое и динамичное приключение, рассчитанное на одну игровую встречу. Вы можете провести его с использованием своей любимой системы, главное, чтобы она давала возможность создать персонажей в жанре фэнтези. «*Savage Worlds: Дневник авантюриста*», «*Fate: Максимальное ускорение*», «*Dungeon World*» и «*Dungeons & Dragons*» — все пойдут «на ура». В приключении намеренно отсутствуют «игромеханические» параметры — вы без труда сможете подобрать их на основе книги правил вашей системы.

ВВОДНАЯ

Наши герои были пойманы и брошены в тюрьму магической лаборатории архимага-изменника Малексии.

Несколько дней подряд они проводжали взглядом уводимых за дверь коллег по заключению и с дрожью вслушивались в приглушённые вопли, доносящиеся из-за дверей. Никто из ушедших так и не вернулся.

Однако однажды ситуация резко меняется. Тюрьму начинает сотрясать дрожь, как от землетрясения, сопровождаемая

приглушённым рокотом и криками из-за дверей. В тюрьму вбегает охранник, кричит тюремщику «Катастрофа! Магический реактор нестабилен! Прорвались демоны! Бежим!» После чего тюремщик, бросив пост, скрывается за дверью вместе со своим товарищем. Внезапный выброс магической энергии удачно повреждает дверь камеры, и героям представляется шанс бежать. Естественно, никакого снаряжения в начале игры у персонажей игроков нет. А если вам по душе «hardcore-режим», то персонажи начинают ещё и ранеными (с неполным запасом здоровья).

ЦЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Героям нужно спастись из магической лаборатории до того, как взорвётся нестабильный магический реактор. Это можно сделать через

главный вход (для этого придётся сразить высшего демона) или **тайный проход**

в покоях архимага (этот проход надо разыскать, плюс

к этому добыть ключ от него у Малексии). Также партия может стабилизировать состояние реактора:

это не означает спасения, но делает его шансы куда выше.

Если магический реактор взорвётся, все пер-



сонажи игроков (равно как и другие обитатели лаборатории) погибнут.

КОЛОДА СОБЫТИЙ

Для игры вам потребуется обычная колода в 54 карты (в дополнение к той, которая может использоваться в вашей системе). Она символизирует течение времени — чем меньше карт в ней остаётся, тем больше вероятность детонации реактора.

Колода событий используется двумя способами.

- Тяните карту из колоды, когда **партия открывает дверь** в новую комнату.
- Тяните три карты из колоды каждый раз, когда **партия задерживается** — например, вступает в бой, допрашивает пленника, обыскивает комнату, вскрывает замок и так далее. Если герои долго и безрезультатно спорят друг с другом, тоже трактуйте это как задержку. Главное, не перепутайте спор с ролевым отыгрышем, второй лучше не прерывать.

Вытащенный **туз** означает магический выброс, **фигурная карта** — встречу, а **джокер** — взрыв реактора (и конец игры). Расшифровку ищите ниже. Вытянутые карты сбрасываются и в колоду никогда не возвращаются.

У игроков есть возможность отменить эффект только что вытянутых карт и просто их сбросить. Для этого за каждую из них они должны заплатить — например, сбросить *фишку* (Savage Worlds) или отдать *жетон судьбы* (Fate). Ресурс достаточно потратить одному из игроков. Естественно, перед игрой вам нужно будет

рассказать суть этого правила. И да, отменённые игроками джокеры не уходят в сброс — они возвращаются в оставшуюся часть колоды, после чего она тасуется. Естественно, чем больше карт уже вышло, тем выше шанс снова увидеть джокера.

Применение колоды событий будет держать группу в тонусе, не давая ей отвлекаться. К тому же она делает игру непредсказуемой, так что вам, возможно, будет интересно попробовать сбежать из лаборатории несколько раз.

Если игра кажется вам слишком простой, тяните при задержке на одну карту больше, чересчур сложной — на одну меньше.



ЭФФЕКТЫ КАРТ

ВАЛЕТ: СТРАЖА

В зонах 1, 2 и 3: стража. Обычные люди, напуганные происходящим не меньше наших героев. С ними можно попытаться договориться и узнать подробности происходящего. С трупов стражников можно снять простое оружие.

В зонах 4 и 5: магическая охрана. Големы и/или элементали, созданные/призванные магами. Атакуют без разговоров всех, у кого нет соответствующего амулета.

ДАМА: МАГИ

Один или несколько магов — помощников Малексии. Они тоже напуганы, но куда меньше стражников, так как понимают, что именно происходит вокруг. По большей части они надменны и вряд ли пойдут на контакт. У магов можно разжиться волшебным посохом (поможет колдующим персонажам, если в группе такие есть), а также амулетом, который, будучи надетым на героя, делает его невидимым для магической охраны.

КОРОЛЬ: ДЕМОНЫ

Вырвавшиеся на свободу демоны. У них только одно желание — разрушить всё, до чего дотянутся.

ТУЗ: МАГИЧЕСКИЙ ВЫБРОС

Рядом с персонажами игроком происходит выброс магической энергии. Герои должны совершить проверку одной из характеристик, чтобы так или иначе сопротивляться ему. Это может быть как физическая характеристика, так и ментальная. В случае провала персонажи получают урон.

Если карта встречи вытянута при входе в комнату, то там она и происходит. В случае задержки — партия натывается на патруль (или сразу несколько, если не повезёт).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение как таковое задержки не вызывает. Однако если герои хотят прислушиваться и перемещаться бесшумно, желая застать противников врасплох, то при вскрытии комнаты тянется дополнительная карта событий — осторожность требует времени.

КАРТА ЛАБОРАТОРИИ

Карту лаборатории рисуйте по ходу игры, опираясь на наши рекомендации. Если играете не в первый раз, советуем чуть-чуть изменить расположение комнат, чтобы даже уже знакомые с приключением игроки были ни в чём не уверены.

ЗОНА 1: ТЮРЬМА

Камера: Общая на всех клетка и немного пустого пространства. Именно отсюда герои начинают свой путь. Если им удастся с первой попытки вышибить/взломать дверь камеры, то они просто выходят на свободу. Если нет, то дверь всё равно вскрыта, но партия потеряет драгоценное время.

Караулка: В этой небольшой комнате сидит одинокий стражник, который не решился оставить свой пост. У него можно разжиться мечом и доспехами (он, конечно, будет возражать, но герои наверняка найдут способ его «убедить»).

Камера пыток: В ней на дыбе находится один из пленников, его можно спасти, и тогда он станет помогать партии — в меру своих сил. Также пыточные

инструменты можно использовать как импровизированное оружие.

ЗОНА 2: КАЗАРМА

Жилые помещения: Кровати, тумбочки и нехитрое имущество стражников. Тут находится командир охраны и несколько охранников, которые совещаются, пытаясь решить, что делать. Командир несколько сильнее своих подчинённых. У него есть ключи: от **покоев магов** и от **склада**. В случае конструктивного диалога командир расскажет о своей неудачной встрече с высшим демоном.

Склад: Тут много разнообразного оружия и доспехов. Дверь на склад заперта, её нужно либо взламывать, либо воспользо-

зоваться ключом, имеющимся у командира охранников.

Кухня/столовая: Тут можно перекусить и подкрепиться, что пойдёт на пользу бывшим заключённым (дайте героям вылечить раны или получить преимущества к характеристикам). К сожалению, трапеза займёт время и приведёт к задержке.

ЗОНА 3: ПРИХОЖАЯ

В этой зоне всего одна комната, точнее, зал. И в нём расположился старший демон, твёрдо намеренный не выпустить никого из обитателей лаборатории наружу. У его ног множество трупов стражников, которые пытались пробиться на свободу.

Старший демон — очень опасный противник. Его почти невозможно победить без использования заклинания *усмирения демонов* из библиотеки. Если персонажи попадают в зал до того, как зайдут в библиотеку, следует

- дать им остаться незамеченными изначально и дать понять, что тут находится чрезвычайно опасный противник (дать шанс уйти, не потревожив демона);
- если они привлекут внимание старшего демона, показать со всей очевидностью бедственность их положения, и дать ускользнуть от самоуверенного демона при помощи (простого, или не очень) проверки уклонения используемой вами системы. Кто-то из увернувшихся ненароком активирует амулет одного из убитых стражников, который телепортирует персонажей в **библиотеку** (см. ниже).



ЗОНА 4: ПОКОИ МАГОВ

Эта зона заперта. Попасть сюда можно, открыв дверь при помощи ключа, взломав/вскрыв дверь (этот способ активирует магическую ловушку) или пройдя вместе с одним из магов — перед ними дверь открывается автоматически.

Комнаты магов: Тут обстановка побогаче, чем в казармах. Если вы не вытянете карту встречи при вскрытии этой комнаты, то никого в ней нет — волшебники заняты решением проблем. Обыск может дать найти некоторое количество любопытных магических безделушек, а также один на всех защитный амулет (тот самый, который заставляет големов считать носителя «своим»).

Магический склад: Дверь заперта и защищена магической ловушкой. Внутри герои могут найти полезное волшебное снаряжение, которое здорово поможет им в дальнейшем.

Библиотека: Осмотрев её, герои могут найти (помимо множества книг) свиток с заклинанием *усмирения демонов*. Он одноразовый, при активации изгоняет прочь всех обычных демонов рядом с заклинателем (то есть в одном бою), а при применении на старшего демона — снижает его параметры до уровня, при котором его можно победить.

Покои архимага: Вход в покои представляет «прибитую на одном гвозде» магическую преграду, еле-еле держащуюся после магического выброса. Самой Малексии тут нет. Обыск тут покажет наличие тайного хода (однако открыть его без ключа невозможно), а также даст ключи от лаборатории и склада.

Кухня/столовая: Аналогична той, которая есть в казармах, за исключением волшебного антуража.

ЗОНА 5: ЛАБОРАТОРИЯ

Открыть лабораторию можно только при помощи ключа из **покоев архимага**. Она защищена магией, и вскрыть её другим способом не получится.

Зал призываний: Именно отсюда началось нашествие демонов, и здесь их и сейчас немало: они ходят по трупам магов. Победив в непростом бою, партия может разрушить призывательный круг, и это сразу же изгонит всех демонов из приключения: после этого сбрасывайте всех королей из колоды событий без применения эффекта. Тем не менее, старший демон никуда не денется.

Алхимическая лаборатория: Она здорово пострадала от прорыва, но тут ещё можно разжиться полезными (и не слишком — если ведущий в настроении повеселиться) зельями.

Реакторный зал: Тут находится Малексия, которая пытается обуздать нестабильный магический реактор, все её помощники уже мертвы. Герои могут помочь архимагу: под её руководством партия, возможно, сможет завершить непростой ритуал блокировки: после этого джокеры и тузы из колоды событий будут сбрасываться без эффекта. Однако после устранения первоочередной проблемы архимаг нападёт на сбежавших узников, а она — весьма тяжёлый противник. Другой вариант действий — партия может напасть на отвлечённую ритуалом мага, тогда её можно победить малой кровью, но реактор останется нестабильным. У Малексии есть ключи от тайного хода в её покоях.

*Удачи вам в победе
из магической лаборатории!*

ПРИЛОЖЕНИЕ: НПС И ЛОКАЦИИ

Чтобы вам было проще показать магическую лабораторию и её обитателей во всей красе, вот вам несколько идей. Можете использовать их как аспекты в *Fate*, метки в *Dungeon World* или просто как штрихи в колоритном описании. Или попросту игнорировать — если у вас уже сложился в голове свой собственный взгляд на то, каким должно быть приключение.

АРХИМАГ МАЛЕКСИЯ

- Гениальный архимаг
- Изменница, оскорблённая режимом
- Палата самомнения

МАГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ МАЛЕКСИИ

- Сначала наука, безопасность — потом
- Только лучшие выживут
- Опережает своё время

СТРАЖА

- Нам за это не платят!
- Мы все умрём!
- Нужно отсюда выбираться!

МАГИЧЕСКИЕ СОЗДАНИЯ (СТРАЖИ)

- [Воздушный/огненный/паровой] голем М-312, [усиленный/ускоренный/экспериментальный]
- Ваш амулет, пожалуйста! У вас пять секунд
- Смерть нарушителям!

МАГИ-ПОМОЩНИКИ

- Спасаемся! Каждый сам за себя!
- Эта дура Малексия нас угробит!
- Я самый крутой маг после Малексии
- Эй, ты! Заключённый! Есть работа как раз для тебя!

ДЕМОНЫ

- Наконец-то свобода!
- Какие интересные игрушки!
- Теперь я вам покажу, кто тут главный!

СТАРШИЙ ДЕМОН

- Летает, разит, пугает.
- Узрите моё истинное обличье, ничтожества!
- Раздавлю, как червяка!

ЗОНА 1: ТЮРЬМА

- Стены из огромных каменных глыб
- Влажно и темно
- Узники хотят выжить

КАМЕРА

- Ржавые металлические прутья
- Выцарапанные на стенах послания
- Запах разложения

КАРАУЛКА

- **Забывтый всеми стражник**
 - Меч и кожаные доспехи
 - Туповат, но исполнительен
 - Ключи от камер
- Масляная лампа
- Старинное штурмовое копьё

КАМЕРА ПЫТОК

- **Пленник на дыбе**
 - Тайный агент
 - Знаком со здешними секретами
 - Едва может идти
- Орудия палача
- Жаровня с углями

ЗОНА 2: КАЗАРМА

- Островок порядка в бардаке психованных магов
- Заначка курева и выпивки
- Спать, есть и ждать дембеля

• Капитан стражи

- Отличный меч и доспехи
- Доступ в покои магов
- Недоверчив и подозрителен
- Потерпел неудачу, пытаясь пробиться наружу мимо старшего демона

• Рядовые стражники

- Трус
- Балбес
- Бывалый

ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

- Аккуратно заправленные койки
- Запрещённые вещи в тумбочке
- Проломленный магическим выбросом потолок

СКЛАД ОРУЖИЯ

- Прочная дверь
- Стойки с мечами и кинжалами
- Коллекция боевых топоров

СТОЛОВАЯ

- Опрокинутый котёл
- Повар-ветеран на одной ноге
- Еда простая, но сытная

ЗОНА 3: ПРИХОЖАЯ

- Трупы стражников и магов
- Клубящаяся тьма наступает
- **Старший демон**
 - Куда побежали, козявки?
 - Накопить энергии, свернуть странство, остановить время
 - Огромные жуткие когти

ЗОНА 4: ПОКОИ МАГОВ

- Только для ограниченного круга лиц
- Магическая ловушка «глаз василиска» на двери»
- Нелинейная топология

КОМНАТЫ МАГОВ

- Старый номер газеты «вестник магического искусства» с упоминанием планов улучшения магического реактора
- Неиссякающий графин воды
- Кровать с балдахином

МАГИЧЕСКИЙ СКЛАД

- Мирный, но занудный живой магический каталог
- Экспериментальные устройства
- О! Это мне как раз по руке
- Ой, что это за красная руна? А если нажать?...

БИБЛИОТЕКА

- Безмолвный книжный каталог с непонятными указателями
- Куча трактатов обо всём во множестве томов
- Свитки призыва всего и защиты от всего. Старые и рассыпающиеся

ПОКОИ АРХИМАГА

- Грозно мерцающая, но неработающая/плохо работающая защита входа
- Записки Малексии (в т.ч. «О политике, мироустройстве и путешествиях»)
- Универсальный ключ-амулет
- Запечатанный тайный портал

МАГИЧЕСКАЯ КУХНЯ/СТОЛОВАЯ

- Магические невидимые официанты
- Подставки для книг
- Странная для неволшебников атмосфера
- Книги с пятнами жира

ЗОНА 5: ЛАБОРАТОРИЯ

- Тихое хихиканье за спиной
- Носящиеся в воздухе ошмётки сырой магии
- Это стена или зеркало?

ЗАЛ ПРИЗЫВАНИЙ

- Толпа агрессивных демонов
- Призывательный круг
- Непонятно откуда идущее заунывное пение/басовитое жужжание/леденящие крики, сводящие с ума

АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

- Всюду битое стекло и разлитые зелья
- Кипящий котёл с самопомешивающей ложкой
- За минуту до взрыва
- Опасно накренившийся шкаф

РЕАКТОРНЫЙ ЗАЛ

- Взбесившийся магический реактор
- Круг из стоящих мертвецов
- Остатки защитного барьера

