

ДАРЫ БОГОВ



Данное приключение создано для конкурса RPG Кашевар 2021
Авторство: Ролевой Подвал

История о героях древней Греции,
отправившихся в путешествие к чудесам света
из-за интриг олимпийских богов.

Игра: быстрый старт ICRPG
Ключевые слова: небеса, огонь, стая



ДАРЫ БОГОВ

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

"Дары богов" – приключение на 1-2 встречи для быстрого старта ICRPG. История начинается с того, что Дионис требует от героев посетить все семь чудес света и принести из каждого по одному уникальному трофею. В приключении найдётся место сражениям, опасным путешествиям и, конечно же, дарам и карам богов.

- Нужно добыть по предмету из каждого чуда света
- Их нужно вместе принести в жертву Дионису в храме Зевса в Олимпии
- Жертву нужно принести на церемонии закрытия Олимпийских игр – время сильно ограничено
- Если не успеть – Дионис не станет олимпийским богом и будет в бешенстве
- Гестия не хочет, чтобы Дионис занял её место, и будет стараться разобщить героев
- Герои-одиночки остались в прошлом – героям придётся объединить силы, чтобы прославиться
- При описании обращайся к группе в третьем лице: *"Их путь лежит к величественной пирамиде Хеопса"*



СЦЕНЫ

СЦЕНЫ

1: ХРАМ АРТЕМИДЫ ЭФЕССКОЙ

Путешествие героев начинается в Эфесе. Величественный храм Артемиды поднимается к облакам, а на земле снуют попрошайки. Первый трофей легко достать, но смогут ли герои не лишиться его в первые минуты...

- Цель – древние монеты из электрума
- Диодор готов обменять монеты
- Дети-воришки сразу же обкрадывают вас – Диодор в сговоре с ними
- Воры знают город как свои пять пальцев и их много
- Стражники могут помочь поймать детей, но ужасно их покарают
- Этой ночью Герострат сожжёт храм и весь город погрузится в хаос
- Все события – хитрый план Гестии, чтобы разобщить героев

2: МАВЗОЛЕЙ В ГАЛИКАРНАСЕ

Усыпальница Мавсола видна всем подплывающим кораблям. Внутри – фрески с изображением великих битв и огромные неповторимые статуи.

- Цель – голова одной из статуй
- После подобного осквернения Гестия оживляет всё в мавзолее
- Здесь 330 статуй: львы, воины, амазонки и квадрига на крыше

3: КОЛОСС РОДОССКИЙ

Колосс, словно сам бог солнца, возвышается в порту Родоса. Он всматривается вдаль, наблюдая за нескончаемым потоком кораблей. Статуя видно со множества островков, которые населены мифическими существами.

- Цель – бронзовая родосская амфора
- Совсем недавно её заплучили циклопы по научению Гестии
- Братья циклопы Агамон и Пиррос никому не собираются отдавать амфору

4: ВИСЯЧИЕ САДЫ СЕМИРАМИДЫ

Мифический роскошный сад посреди пустыни построила Семирамида в Вавилоне. Дорога туда будет неблизкой и полной опасностей.

- Цель – цветок вечной молодости
- Цветок получить несложно, основное испытание – путь туда и обратно
- В пути герои столкнутся со штормами, песчаными бурями и недостатком еды
- Дорогу героям преградят сирены и местные правители
- Гестия посеет семя раздора в команде корабля, и вспыхнет бунт

5: АЛЕКСАНДРИЙСКИЙ МАЯК

Путь в Александрию укажет самое высокое сооружение в мире – Фаросский Маяк. Но прибыли вы сюда не ради него, а чтобы посетить ту самую библиотеку.

- Цель – папирусный свиток
- Вход в библиотеку преграждает Тисандр, который наслышан о ваших путешествиях
- Тисандр – сатир, заведующий библиотекой
- Тисандр хочет увидеть трагедию или комедию о событиях, через которые вы прошли ранее
- Представление – задача на 1 сердце

6: ПИРАМИДА ХЕОПСА

В этом сияющем сооружении героев ждут лабиринты, ловушки и проклятия.

- Цель – золотой скарабей
- В пирамиду героев приводит проводник Хуфу, подсланный Гестией
- Хуфу бросает вас во тьме пирамиды
- Скарабея можно добыть из усыпальницы фараона
- Внутри – царь скорпионов: проклятый страж пирамиды
- Проходы и коридоры очень узкие

7: СТАТУЯ ЗЕВСА В ОЛИМПИИ

Вовсю идёт подготовка к Олимпийским играм. Собралось много народа со всех полисов, настало время представить им нового олимпийского бога.

- Цель – оливковая ветвь
- Ветвь можно получить, выиграв в соревновании
- Жертву Дионису нужно принести во время церемонии закрытия



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Используй процесс создания персонажа из быстрого старта ICRPG с двумя изменениями:

- Вместо биоформы выбери себе предка-героя
- Вместо универсального снаряжения выбери благословение бога

ПРЕДКИ-ГЕРОИ

Геракл: по твоим жилам течёт кровь самого Зевса, отсюда – необыкновенная сила и храбрость (+3 СИЛ)

Орфей: твои речи так убедительны, что даже боги не в силах перед ними устоять (все проверки и попытки, связанные с убеждением, являются простыми)

Персей: если твои подвиги будут настолько же впечатляющи – ты тоже займёшь место на ночном небосводе (+3 усилия оружием)

Ясон: ты много всего повидал, но твоё самое рискованное путешествие ещё впереди (можешь переместиться близко, сделать действие и переместиться снова)

Дедал: те, кто не прислушивается к твоим советам, неизменно падают с небес (проверка или попытка того, кто следует твоему совету, будет простой)

БЛАГОСЛОВЕНИЯ БОГОВ

Зевс: ведущий по твоей просьбе может сделать повторный бросок таймера

Посейдон: действие восстановления дополнительно исцеляет на D4 ОЗ

Гефест: твои трофеи не могут сломаться

Гера: выбери другого героя. Получая урон, вы можете решить, кому из вас он достанется

Афина: увеличь своё базовое усилие на D4

Деметра: исцеляй себе 1 ОЗ каждый раунд

Гермес: кости усилий взрываются. Если выпало максимальное значение – бросай ещё раз

Арес: когда твои ОЗ опускаются до 0, можешь уменьшить значение одной характеристики до 0 и восстановить все ОЗ (бонусы от трофеев не в счёт)

Афродита: добавь 1 сердце к своему запасу ОЗ

Артемиды: используй предельное усилие при стрельбе из лука

Аполлон: совершая действие восстановления, восстанови столько же ОЗ всем поблизости

Дионис: когда ешь еду – брось D4, на 3-4 не уменьшай запас



МЕХАНИКИ

ВОКРУГ СВЕТА ЗА D20 РАУНДОВ

До Олимпийских игр осталось недолго, вам нужно успеть посетить все 7 чудес света за 20 раундов. В начале игры возьми D20, положи его у всех на виду и каждый раунд уменьшай его значение. Игроки могут увеличить значение этого таймера на D4 с помощью совместного жертвоприношения одному из богов, потратив D4 своих трофеев. Это займёт часы. Один из героев должен получить благословение этого бога, сменив текущее. Не скупись на трофеи в течение игры.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

Ваш великий подвиг привлёк внимание всех олимпийских богов. Они следят за каждым вашим шагом и карают за провалы. При критическом провале соверши бросок по таблице **кар богов** и прими наказание на D4 раундов.

Зевс: твой самый крупный бонус становится равным 0

Посейдон: землетрясение! Ты и все поблизости должны пройти проверку ЛОВ, чтобы не получить урон предельным усилием, также меняется ландшафт сцены по усмотрению

Гефест: один случайный трофей разрушается навсегда (только один трофей, не D4)

Гера: ты не можешь говорить, а только повторяешь в ответ то, что тебе сказали

Афина: ты ослеп

Деметра: еда не даёт бонусов

Гермес: ты не можешь открыто причинить вред другому

Арес: ты не можешь прикладывать никакие усилия, кроме усилия оружием

Афродита: твоё сердечко украдено, у тебя 1 ОЗ

Артемиды: теперь близко для тебя это далеко, а вплотную – близко

Аполлон: прикладываемые тобой усилия снижаются вдвое

Дионис: ты должен каждый раунд съесть съедобный трофей или получишь урон предельным усилием

ПЛАТА ХАРОНУ

Умирая, ты видишь приближающегося на лодке Харона. В этот момент ты можешь обменять свою жизнь на жизнь другого. Когда ты умираешь и поблизости от тебя лишается жизни какой-то монстр – ты приходишь в себя с 1 ОЗ.

ИМЕНА

МУЖСКИЕ

- 1: Акит
- 2: Фотий
- 3: Гектор
- 4: Драконт
- 5: Прокл
- 6: Клеон
- 7: Филипп
- 8: Александр
- 9: Диомед
- 10: Леонид
- 11: Неон
- 12: Ипполит

ЖЕНСКИЕ

- 1: Ия
- 2: Елена
- 3: Атланта
- 4: Клио
- 5: Ифиноя
- 6: Лисиппа
- 7: Ника
- 8: Федра
- 9: София
- 10: Эрифилла
- 11: Мелисса
- 12: Олимпиада



МОНСТРЫ

ЦИКЛОП



+5 СИЛ
+5 базового усилия
+5 усилия оружием

ДЕЙСТВИЯ (2 за ход)

Растоптать: все жертвы поблизости должны пройти проверку ЛОВ, чтобы не получить урон базовым усилием

Схватить: жертва должна пройти проверку СИЛ, чтобы не быть схваченной. Циклоп использует схваченного персонажа как оружие и добавляет его усилие оружием к своему урону.

Метнуть: циклоп способен бросать всё, что попадётся ему под руку (скалу, героя, молнию). Наносит урон предельным усилием

*Был нелюдим он, свиреп, никакого не ведал закона;
Видом и ростом чудовищным в страх приводя, он несходен
Был с человеком, вкушающим хлеб, и казался лесистой,
Дикой вершиной горы, над другими воздвигшейся грозно.
Гомер, Одиссея, песнь девятая*

Ненасытный: все, кто умирает влодную, будут съедены в следующем раунде

Крушитель: его мощи хватает, чтобы разрушить всё, созданное человеком. Даже деревья и скалы не способны выдержать его ярости

Сила есть - ума не надо: циклопу нет нужды строить хитрые планы, когда он легко может запереть кого-нибудь в пещере и там же и сожрать

Ремесленник: когда-то циклопы ковали оружие самим богам. У каждого циклопа есть его личное огромное оружие, дающее +5 усилия оружием

Семья: нет ничего важнее семьи. Когда один из циклопов умирает, те кто это увидел, тут же могут совершить действие и получают бонусное действие в свой ход



МОНСТРЫ

ЦАРЬ СКОРПИОНОВ

+5 ИНТ

+3 ко всему остальному

ДЕЙСТВИЯ (3 за ход)

ИНТ Армия мертвецов: призывает D4 мертвецов, у каждого из которых 1 ОЗ

ИНТ Рой скарабеев: насыляет рой скарабеев на жертву *поблизости*. Жуки залезают под кожу, нанося урон базовым усилием каждый раунд. Чтобы от них избавиться, необходимо разрезать кожу и вытащить их, получив 2 урона

Жало: проверка ЛОВ, чтобы поразить ядом жертву *поблизости*. Она получает базовое усилие урона и через D4 раундов начнёт умирать, если не сделает действие *восстановления*

Вытянуть жизнь: жертва должна пройти проверку ТЕЛ, чтобы царь скорпионов не нанёс ей *магическое усилие* ОЗ и не восстановил это же количество себе

Активировать ловушку: царь активирует ловушку *вслепую* к цели, нанося урон *усилием* оружия, если она не пройдёт проверку ЛОВ

Этот страж пирамиды был оставлен здесь фараонами, чтобы не дать мародёрам разграбить накопленные богатства. Он – то самое проклятье, из-за которого никто не может покинуть гробницу...

Ловушки: царь скорпионов знает, где расположены все ловушки пирамиды, и заманивает героев в них. Копья, выстреливающие из стен, ямы с шипами, катящийся огромный камень и многое другое ждёт тех, кто нарушил его покой

Повелитель пустыни: песок является его силой. Он способен создавать зыбучие пески, вызывать песчаные бури и скрываться в его толщах

Книга мёртвых: при царе скорпионов всегда находится его гримуар, которым он пользуется при чтении заклинаний. Пока книга у него в руках, ему невозможно нанести урон



ТРОФЕИ

ОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ

- 1: Щит гоплита: +2 брони. Если вплотную стоят два героя, у которых есть по щиту гоплита, они дополнительно увеличивают броню на +3
- 2: Сандалии: +2 ЛОВ. Может служить источником еды в особо трудных ситуациях
- 3: Афинский хитон: +1 ко всем усилиям
- 4: Амфора: дополнительно восстанови себе D4 ОЗ, когда что-то ешь
- 5: Фибула: +2 ХАР. Располагающая к тебе брошь
- 6: Шкура льва: +2 СИЛ. Почётный охотничий трофей
- 7: Веер из павлиньих перьев: +2 МУД, ты невосприимчив к жару
- 8: Золотой венок. +3 предельного усилия. Люди видят в вас достойного человека, а вы возвышаетесь над ними
- 9: Метательный диск: +2 ТЕЛ. Можно метнуть. В здоровом теле – здоровый дух.
- 10: Корона Гиерона: когда ты догадываешься до чего-то важного крикни "Эврика". Теперь все действия, связанные с решением этой проблемы, – простые.
- 11: Циркуль: +2 ИНТ. Только ты знаешь, зачем он нужен
- 12: Остракон: покажи монстру этот глиняный черепок и сделай проверку ХАР. В случае успеха он отступит на D4 раундов, в противном случае придёт в бешенство

ЕДА

- 1: Фиги: запас 3. +2 брони на D4 раундов
- 2: Оливки: запас 10. Восстанови 1 ОЗ
- 3: Вино с мёдом: запас 3. Игнорируй следующий полученный тобой урон
- 4: Виноград: запас 3. Накорми другого, восстановив ему магическое усилие ОЗ
- 5: Оливковое масло: запас 3. На 1 раунд увеличивает все характеристики на 1
- 6: Толчёные бобы: запас 3. Хватит всем. Исцели всех поблизости на D6 ОЗ
- 7: Чёрная похлёбка: запас 3. Следующий нанесённый тобой урон удваивается
- 8: Яйца египетского гуся: запас 3. Добавь бонус магического усилия к следующей проверке или попытке
- 9: Сыр: запас 3. Козий или овечий. Восстанавливай по D4 здоровья в течение 3 ходов
- 10: Кикеон: запас 3. Услышь голос богов и получи ещё одно благословение на D4 раундов
- 11: Красный тунец: запас 3. Восстанови D12 ОЗ
- 12: Кусок мяса: запас 3. Полностью восстанови запас ОЗ

ДАРЫ БОГОВ

- 1: Эгида Зевса: в ход ведущего можешь единожды заслонить кого-то щитом, сделав атаку невозможной
- 2: Трезубец Посейдона: удар им вызывает волну, сбивающую всех перед тобой с ног
- 3: Молнии Гефеста: запас 5. Нанеси тройное предельное усилие урона
- 4: Диадема Геры: никто не может тебе возразить
- 5: Кифара Аполлона: проверка ХАР исцеляет сердце здоровья всем союзникам, которые тебя слышат
- 6: Крылатые сандалии Гермеса: можешь летать. Перемещайся далеко словно это близко
- 7: Копьё Ареса: можно атаковать цели далеко. При попадании наносит максимально возможный урон
- 8: Факел Деметры: с ним ты найдешь того, кого ищешь. Огонь нельзя потушить
- 9: Лук Артемиды: не требует боеприпасов. Атака им не попадает в цель только при 1 на D20
- 10: Шлем Афины: ты знаешь всё обо всём и многое умеешь. Все проверки и попытки становятся простыми
- 11: Пояс Афродиты: носящий его остаётся вечно молодым и обретает бессмертие. Ты не бросаешь кость умирания. Тебя может добить только божественное оружие
- 12: Маска Диониса: у тех, кто видит тебя в этой маске, двоится в глазах. При атаке враг бросает 2D20 и выбирает худший результат

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

НОВЫЙ ОЛИМПИЙСКИЙ БОГ

Если героям удалось собрать все необходимые предметы и принести их в жертву Дионису, то на Олимпе он занимает место Гестии. Теперь герои до конца своих дней находятся под покровительством Диониса, получают щедрые дары, а их имена войдут в историю.

ВРЕМЯ ВЫШЛО

Если Олимпийские игры закончились раньше, чем героям удалось собрать необходимые предметы, то они разозлят сразу двух богов: Гестию – за попытку свергнуть её и Диониса – за то, что подвели его. Каждый герой превращается в какое-нибудь животное или растение. Возможно, в будущем найдутся другие герои, которые захотят их освободить, но, впрочем, это уже совсем другая легенда...

