

Оглавление:

- Капканы Ночного леса (Deadfalls on Nightwood Trail), Jay Ouzts
- Крючники Мэндена (Manden's Meathooks), Allen Varney
- Ночь переночевать (Through the Night) Leonard Wilson
- Подменыш (Changeling) R. Nathaniel Waldbauer
- Шатун (Rogue) David Howerly
- Кит (The Whale) Wolfgang Baur
- Мост тролля (Troll bridge) William Dean

Книгу создавали:

- Виктор «Гримуар» Лазорев – ПДФ-верстка.
- Сергей Посниченко – перевод.

Предисловие:

В данный сборник вошли приключения из рубрики «Side Trek» журнала «Подземелье», опубликованные в номерах 26-36. Ниже даются мои краткие описания переводчика.

«Капканы Ночного леса». Вроде бы типичное столкновение в глуши с монстрами, если бы не одно но. Почти с самого начала возникновения ролевых игр, их создатели стали задумываться о возможностях комбинации разных монстров, чтобы сделать столкновения с ними более интересными и более смертоносными для персонажей. Это – одна из лучших комбинаций (ну, по крайней мере, заслуживающая внимания): гном-спригган, эттеркап и его ручной гигантский паук. Плюс сама ловушка, до которой эттеркап с пауком никогда бы не додумались, а спригган бы никогда не соорудил, по причине врожденной лени.

«Крючники Мэндена». Случайное столкновение с бродячим монстром «бандиты». Только бандиты действительно проявили фантазию, разрабатывая план засады, да вдобавок им в руки попал магический предмет, играющий в их плане ключевую роль. **Внимание:** Это – не AD&D, а D&D2, магический предмет существует только в правилах D&D2 (довольно распространен, с поправкой на то, что обычно такие вещицы на дороге не валяются), в правилах AD&D2 его нет! Там он будет пусть и маломощным, но уникальным артефактом.

«Ночь переночевать». Классика жанра. Грамотное использование старого знакомого ветеранам AD&D1 – неотступного змееполза. Но и для них встретить этого монстра вне подземелий будет неожиданностью, что уж говорить о современных игроках! Именно так и размывается грань между фэнтези-РПГ и хоррор-РПГ. А вообще, приключения Леонарда Уилсона – одни из лучших. В «Подземелье» было опубликовано лишь пять его приключений, но зато каких.

«Подменыш». Драконы – вовсе не ходячий опыт, сокровища и компоненты для заклинаний, как думают многие ролевики. Они тоже хотят жить и обладают достаточным интеллектом, чтобы их желание было исполнено с большой долей вероятности... Ценой жизней персонажей, само собой!

«Шатун». Приключения на Темном континенте от его создателя, Дэвида Хоуэри. Может стать пусть и опасным, но клишированным столкновением со злым слоном, а может послужить началом для совершенно необычного приключения, делающего упор на отыгрыш роли, а не бросании костей – если, конечно, ваш друид или рейнджер захотят помочь несчастному животному, вместо того, чтобы сразу убить его. Выбор, как всегда, за игроками.

«Кит». Случайное столкновение в мире викингов для очень опытных персонажей, играющих низкоуровневыми персонажами. Бросать кости не имеет смысла – только отыгрыш! И опять надо выбирать, на чью сторону стать: голодных поселян или занесенного в Красную книгу животного.

«Мост тролля». Классическое столкновение с разумным противником, имеющим доступ к школе Иллюзий. Почему-то волшебники не любят лезть в рукопашную, правда странно?

Капканы Ночного леса

AD&D2

Сеттинг generic, побочное
ответвление

Журнал «Подземелье» №26,
ноябрь-декабрь 1990

Путникам – приятного путешествия. Монстрам – приятного аппетита

«Капканы Ночного леса» - это приключение для Второй Редакции AD&D, рассчитанное на 3-6 персонажей 3-4-го уровня (суммарный уровень около 15). Партия должна состоять из самых разных рас и классов, полезным будет и наличие вора.

Данное приключение можно вставить в любую кампанию в любое время, когда персонажи идут по тропинке сквозь темный лес в умеренном климате. Названия конкретных мест можно изменить, чтобы сделать приключение совместимым с любым игровым миром.

Фоновая информация:

Спригган гнусного нрава Снаррак странствовал со своим кланом по Ночному лесу, высматривая, нет ли где купеческого каравана для разграбления или траппера для пыток. Неожиданно группа попала в засаду элитного полка Лесной стражи фрезальской общины эльфов. Один за другим спутники Снаррака падали под стрелами и заклинаниями эльфов. Через несколько минут боя он сообразил, что битва проиграна. Чтобы спастись, Снаррак убежал вглубь Ночного леса.

Всю свою жизнь Снаррак перекладывал большую часть работы на других, особенно, если речь шла о работе руками. В боях он также держался позади, предоставляя своим товарищам нести тяжесть боя на себе. Только когда остальные члены его клана угрожали Снарраку физической расправой, тот утруждал себя ударить пальцем о палец, но и в этом случае его труд нельзя было назвать ни долгим, ни усердным. Однако сейчас он оказался один-одинешенек.

Проклиная свою судьбу, Снаррак брел по протоптанной трапперами и охотниками тропе. Внезапно его опутала сброшенная сверху сеть. Прежде чем он успел отреагировать, с большого дуба на него сиганул эттеркап, сбив сприггана на землю.

Не столько напуганный, как раздраженный, Снаррак принял облик великана и изорвал сеть в клочья. Это оказалось совершенно неожиданным для эттеркапа – ведь он ожидал, что его жертвой окажется маленький, слабенький гномик. Прежде чем эттеркап смог что-то предпринять, Снаррак шмякнул его тушку об древесный ствол, чуть не вышибив из эттеркапа дух.

С громким кличем Снаррак обнажил свой палаш и приблизился к оглушенному эттеркапу, намереваясь рубануть того по шее. Но тут спригган заметил уголком глаза, что его собирается атаковать гигантский паук – питомец эттеркапа.

Еще не вылечив ужасные раны от стычки с эльфами (его задела шальная стрела, а когда он драпал, то споткнулся о корягу и рассадил коленку), Снаррак не хотел связываться одновременно с двумя ядовитыми существами. Это было не только слишком опасно, но и требовало чрезмерных физических усилий. Поэтому он решил запросить перемирия.

Не владея языком эттеркапов, Снаррак прибег к языку жестов. Он показал знак мира, который эттеркап понял. Тяжело раненное существо что-то прощелкало и проверещало своему питомцу, и паук остановился.

С помощью комбинации модуляций голоса и жестов, Снаррак объяснил эттеркапу, что сеть – не самая эффективная ловушка, особенно против крупных существ, вроде спригганов. Обладая кое-какими познаниями в ловушках, Снаррак намалевал грубую схему из ям, силков, арбалета и капкана (ловушка, роняющая на жертву что-то тяжелое).

Судя по тому, как эттеркап тыкал в схему и радостно чирикал, капкан привел его в восторг. Вот так Снаррак и стал помогать эттеркапу строить капкан, используя в качестве убойного груза кусок бревна 3 фута диаметром. (На самом деле все работу делал эттеркап, Снаррак просто показывал ему, как ее делать).

Когда ловушка была готова, эттеркап (страстью которого было налаживать смертельные ловушки) принялся вносить в нее улучшения. Он уснастил нижнюю сторону груза заостренными костями и погрыз их, чтобы покрыть своим смертоносным ядом. И последний штрих – он убедил паука покрыть груз липкой паутиной, чтобы можно было втянуть жертву наверх. Впоследствии они соорудили второй капкан как раз позади первого, чтобы увеличить шансы на успех.

Ловушка сработала как по заказу, и вскоре на ее счету была первая жертва, человек-вор, удравший в леса, чтобы скрыться от властей. Снаррак согласился предоставить пауку и эттеркапу первыми выбирать долю мяса, если ему отдадут ценности жертвы. Не видя в сокровищах толку, эттеркап согласился.

Вот так три зловещих существа создали выгодный союз. Для Снаррака это рай на земле. Теперь он может проводить время за своими любимыми занятиями: спать и копить сокровища. Ловушка каждый день приносит ему скромную пищу и при случае какое-то сокровище с минимальными трудозатратами с его стороны. Конечно, эттеркап время от времени его раздражает, да и языковой барьер затрудняет общение с ним. («Почему бы этому тупому любителю пауков не выучить всеобщий язык?») Но, как бы то ни было, это небольшая цена за подобную беззаботную жизнь.

В свою очередь и эттеркап ценит этот союз, несмотря на раздражающую лень Снаррака, запашок немытого гнома и на редкость громкий храп. Спригган знает очень много такого об определенных разумных расах, вроде гномов и людей, чего не знает эттеркап. Более того, сила Снаррака позволяет ему поднимать более крупную добычу, чем эттеркап может просто сдвинуть. Конечно, эттеркап не настолько глуп, чтобы полностью доверять сприггану. Каждую ночь он и паук по очереди стоят на страже, на случай, если сприггану взбредет отколоть какой-то трюк.

Ловушка:

Идя через Ночной лес, персонажи придут к капкану. Всякий персонаж, входящий в квадрат с протянутой веревкой, с вероятностью 4 из 6 заденет веревку. Когда ловушка сработает, груз упадет на всех, кто стоит в пределах 2 футов от центра веревки.

Если вор намеренно ищет в данном месте ловушки, то он может ее обнаружить, но со штрафом 40% (ловушку устроена вне помещения, а это не тот сорт ловушек, с которым воры привыкли иметь дело). Также ее можно найти при помощи жреческого заклинания «обнаружить силки и ямы», либо при помощи магического устройства для обнаружения подобного рода ловушек. В любом случае, при нормальных обстоятельствах вероятность того, что кто-то из группы будет искать ловушку, практически нулевая.

Если партия сумеет избежать ловушки, Снаррак и его партнеры атакуют, если они превосходят персонажей. В противном случае, они будут драться лишь для самозащиты, предпочитая подождать, пока в ловушку угодит кто-то еще.

Те из персонажей, кому достаточно не повезет огрести по лбу грузом, получают 1d8+10 повреждений. Более того, каждая жертва должна сделать спас-бросок от яда, покрывающего торчащие из груза острые кости. Провал спас-броска означает смерть в течении 1d4 ходов.

Далее, чтобы не залипнуть в покрывающей груз паутине, надо пройти проверку Ловкости на 4d6. Провалившие проверку смогут освободиться из паутины, затратив по одному раунду на каждое очко разницы между показателем своей Силы и 19. Выполнившие эту проверку смогут освободиться вдвое быстрее. Персонажи с Силой 19 и выше липких нитей попросту не заметят.

Когда ловушка сработает, эттеркап потащит груз вверх со скоростью 5 футов в раунд. Он может поднять без помощи сприггана любое существо, весящее меньше 180 фунтов. Тем временем Снаррак, который в начале столкновения находится в своем дереве в малом облике, колдует «панику» на избежавших ловушки персонажей, а в следующем раунде откроет по ним огонь из легкого арбалета.

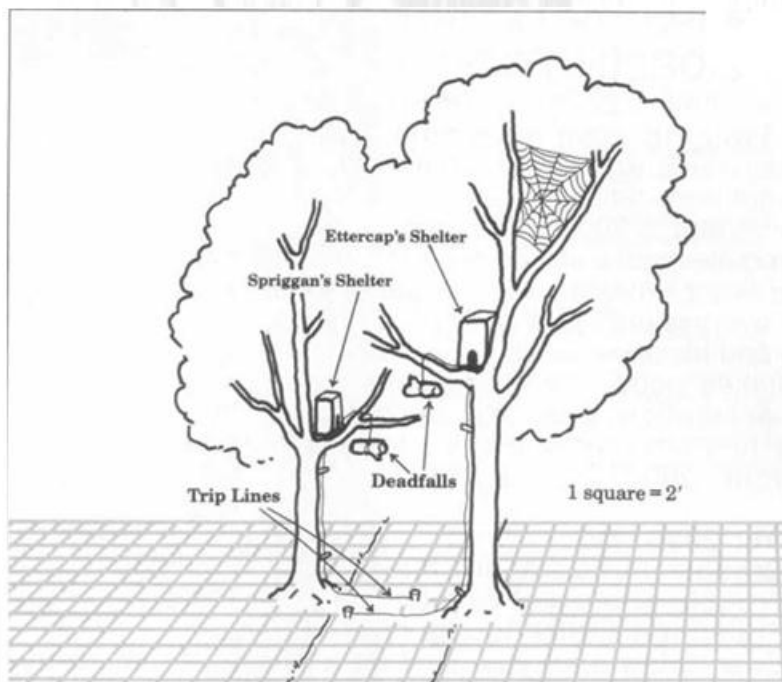
Гигантский паук, поджидающий в своей паутине, атакует любого свободного персонажа на земле. Интеллект у паука может и низкий, но он знает, как не вызвать срабатывание второй ловушки. Если все свободные персонажи убиты или отогнаны, паук атакует любого живого персонажа, приклеившегося к ловушке.

В последующих раундах спригган использует заклинания «звук» и «повелитель огня», если это будет уместно. В противном случае он будет стрелять из арбалета, пока не закончатся стрелы. После чего он спрыгнет на землю, примет облик великана и вступит в рукопашную с уцелевшими персонажами. Эттеркап, когда затянет наверх пойманных персонажей, спустится вниз и поможет пауку в наземном сражении. Он также будет крайне осторожен, чтобы не зацепить вторую веревочку.

Снаррак (спригган): Int средний; AL CE; AC 3 (5); MV 9 (15); HD 4 (8+4); hp 24 (48); THACO 17 (11); #AT 2; Dmg оружием (оружием +7); SA заклинания, воровские способности; SD принимает гигантский размер (см. ТТХ в скобках); SZ S (L); ML 15; XP 1,400; MM2 или MC5 (Серый Ястреб). Снаррак вооружен легким арбалетом и палашом. На правой руке носит кольцо *легкого падения*, на левом боку – колчан с шестью арбалетными болтами.

Эттеркап: Int низкий; AL NE; AC 6; MV 12; HD 5; hp 29; THACO 15; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d8; SA яд; SZ M; ML 13; XP 975; MC2.

Гигантски паук: Int низкий; AL CE; AC 4; MV 3, в паутине 12; HD 4+4; hp 24; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d8; SA яд; SZ L; ML 13; XP 650; MC1 (паук).



Логова:

Необычные союзники живут на древесных домах, построенных на деревянных платформах, скрепленных шелковистыми нитями эттеркапа и небольшими паутинками паука. У каждого партнера есть своя хатка из дерева, грязи и паутины, дающая укрытие от стихий. Домик эттеркапа – тесная халупа, размерами 4 фута ширины, 5 футов длины и 5 футов высоты. Пол жилища покрывает груда листьев, на которых эттеркап спит. По углам припрятаны несколько старых костей и кусочки животных, пропитывая дом мерзкой вонью гниющего мяса.

В нескольких футах от жилища эттеркапа находится паутина гигантского паука. В нитях все еще висят прилипшие останки нескольких птиц и насекомых. Также

здесь висит тело недавно убитой гигантской стрекозы, чья шкура стоит 600 гр за квадратный фут (это мелкий экземпляр, с него можно взять лишь четыре кв. фута шкуры).

Спригган Снаррак должен оставаться в малой форме, когда сидит в своем логове на дереве напротив, потому что ни одна из платформ не выдержит его в гигантской форме. Древесный дом Снаррака тех же размеров, что и эттеркапа. Дом достаточно просторный для гномьего размера, хотя домохозяин из жилища никудашний. Пыльные, грязные одеяла, на которых он спит, не стирались годами, от них разит спригганским духом. Однако Снаррак никогда не приносит сюда еду, поэтому маленький домик и близко не столь вонюч, как жилище эттеркапа. Дерево сприггана с деревом эттеркапа соединяет веревочная лестница из эттеркаповых нитей.

В углу дома Снаррака, вблизи от лестницы, стоит запертых сейф с 65 гр, 24 ср, 19 ср, гранат стоимостью 100 гр, золотое кольцо стоимостью 75 гр и пара сережек стоимостью 50 гр, свиток с заклинанием волшебника «увеличить» и набор воровских инструментов. Под одеялами припрятаны *кожаные доспехи+2* человеческого размера.

Завершая приключение:

Эттеркап и паук будут сражаться, пока не погибнут или пока персонажи не будут пойманы, убиты или отогнаны. В конце концов, это их дом, и им некуда бежать. С другой стороны, Снаррак не будет сражаться столь доблестно. Если у него останется меньше 10 hp, или события начнут складываться не в его пользу, он при первой же возможности удерет в лес.

Об авторе:

Джей Озц только что поступил на юриста в Туланский университет, где у него будет не так много времени для ролевых игр.

Крючники Мэндена

D&D2

Побочное ответвление

Журнал «Подземелье» №28,
март-апрель 1991

Стоянка – это все, кроме...

Для этого мини-сценария игры D&D вам потребуются наборы правил базовый, для эксперта и спутник. Лучше всего сценарий работает с 3-6 персонажами 4-6 уровней. Это беззаботное, мало угрожающее столкновение может заполнить игровую сессию или добавить красок сухопутному путешествию. Хотя оно происходит на границе между Глантри и Разбитыми Землями в Известном Море D&D, его легко приспособить для любой кампании.

Для Хозяина Подземелья:

«Крючники Мэндена», небольшая банда из 20 разбойников (см. «Книгу правил эксперта» стр. 53), перебивается с хлеба на воду, грабя гоблинов и людей, путешествующих по краю Разбитых Земель. ТТХ разбойников даются в боковой сноске на следующей странице (то есть в приложении – прим. пер.).

Недавно Джеск Мэнден со своими босьями перехватил небольшую группу низкоуровневых искателей приключений. Разбойники убили путников, забрали их пожитки, и поняли, что им пофартило – среди добычи оказалась *лампа ураганов* («Спутник Хозяина Подземелья», стр. 53). Следующие несколько дней они готовили засаду на остановках для отдыха вдоль Дороги Волшебников между городом Глантри и Разбитыми Землями. И однажды вечером в их засаду угодили персонажи.

Ошеломление и кража:

Персонажи совершают сухопутное путешествие. С приближением вечера им встречается каменное укрытие на прогалине возле дороги – обычная стоянка, которых много на границах Глантри. Земля вокруг укрытия вытоптана и покрыта рытвинами, что указывает на активное движение, но сейчас укрытие пусто.

Постарайтесь не возбуждать в игроках подозрений касательно укрытия. Опишите его как типичную лагерную стоянку и хватит. Дайте персонажам разбить там лагерь. Затем с наступлением ночи небрежно оброните, что на столбах перед укрытием есть две не зажженных лампы со створками, по одной с каждой стороны.

Персонажи, по идее, зажгут лампы. (Если нет, см. «Проблемы и их решение»). Первая лампа самая обычная. Вторая – разбойничья *лампа ураганов*. Ее атака должна застать персонажей врасплох – внезапный порыв ветра задует первую лампу и костер персонажей, потоки воды будут жалить как иголки, и вихрь размерами со стихии швырнет на землю каждого, кто окажется в радиусе 30 футов. Щурясь от потоков пыли и грязи, герои поймут, почему здешняя почва такая вытоптанная и колдобистая!

Дополнительные эффекты урагана: персонажи могут испытать следующие эффекты помимо указанных в «Правилах спутника». Даже те, кто успешно выполнил спас-бросок от заклинаний, страдают от головокружения и частично оглохли от ветра из лампы. Снизьте их THACO и проверки Ловкости на 4 в течении 3 раундов.

В каждом из этих трех раундов после окончания урагана Ловкость каждого персонажа снижена на 4. Также, те из персонажей, кто хочет что-то сделать в этот раунд, должны сделать успешную проверку Ловкости (то есть выбросить на 1d20 пониженное значение своей Ловкости или меньше). Неудача означает, что жертва падает на землю и ничего не может делать в этом раунде.

Кража:

В ста ярдах от стоянки в кустах ожидают трое разбойников. Когда они услышат ураган, то побегут к краю прогалины и низко пригнутся, пережидая, пока утихнет ветер. Затем, пока жертвы будут дезориентированы, как описано выше, разбойники похватают те пожитки, которые сумеют найти в темноте, вместе с *лампой ураганов*. Они много шумят, нескольких лежащих персонажей пнут по ребрам, затем, хохоча, убегут.

Каждый разбойник – боец 1-го уровня, носит кожаные доспехи, вооружен коротким мечом, коротким луком с колчаном с 16 стрелами и щитом. У каждого также есть небольшой железный крюк, символ их ватаги (1 hp повреждений). Если их загнать в угол, они сражаются, но при сильном отпоре предпочитают удирать. Разбойники заведут преследователей через лес в засаду.

Проблемы и их решение: если персонажи не откроют лампы, у разбойников есть запасной план, примечательного (для них) хитроумия. Один безоружный разбойник выйдет из лесу, крича: «Эгей! Мне кажется, я оставил что-то припрятанное в этом убежище. Не возражаете, если я проверю?» С точки зрения бандита это позволит либо приблизиться к укрытию и зажечь лампу, либо задурить персонажей, чтобы те сами это сделали. Если замысел не сработает, разбойник развернется и убежит, надеясь заманить персонажей в следующую засаду.

Преследование и засада:

Меж деревьев, под великолепным укрытием, ожидают разбойники «Крючники»: по два бойца 1-го уровня на каждого персонажа, плюс трое, за которыми гонятся персонажи, и один помощник главаря 2-го уровня по имени Тобиас. Спрятавшиеся разбойники нападут с ошеломлением, стреляя из коротких луков. Благодаря своей маскировке, они получают АС 2. Заклинателям, чтобы углядеть мишени для своих чар, необходимо выполнить проверку Интеллекта.

Тобиас – это бородавчатое хамло с гнусным дыханием и еще более гнусным поведением, но он не дурак. Когда он увидит, что персонажи в перестрелке одолевают разбойников, он скомандует отступление: «Эгей, обормоты! Эти фраера слишком крутые! Шухеримся!»

По этому сигналу разбойники разбегаются во все стороны, чтобы позже встретиться в своем лагере (см. ниже). Последовавшие за ними персонажи могут пробегать за ними полчаса, прежде чем супостаты приведут их к следующему столкновению, или же нетерпеливые персонажи могут изловить одного бандита и вынудить его отвести их туда немедленно.

Если же персонажи в перестрелке *не* одолевают разбойников, злобные бандиты вскоре отложат свои короткие луки и вступят в рукопашную, стараясь взять персонажей в плен. Упавших персонажей шмонают, но оставляют в живых – чтобы было кого грабить в следующий раз.

Закругляясь с этим делом:

То ли допросив разбойников, то ли украдкой проследовав за ними, персонажи найдут дорогу к небольшому лагерю «Крючников», расположенному в нескольких милях отсюда в сухом ущелье, неуклюже замаскированном опавшими листьями. Когда-то в склоне ущелья выкопали нору гигантские хорьки. Давно-давно хорьков нашли и убили искатели приключений, а извилистый туннель пустовал, пока не прибыл Джеск Мэнден.

Мэнден, человек пустой и ненадежный, сейчас прячется в пещере из-за несчастного случая с сокровищем, недавно попавшим в руки его шайке. Он намазался жирной мазью, после чего с головы до пят стал ярко-оранжевым! (Это была *дубильная мазь*, см. «Спутник Хозяина Подземелья», стр. 54). Чтобы не стать всеобщим посмешищем, он намерен оставаться в логове хорьков месяц, а то и больше. С тех самых пор он пьет без просыха – тяжело быть оранжевым!

В лагере находятся 20 разбойников, плюс все, кто спасся от персонажей после засады. Рядом к жердям и веткам деревьев привязано столько лошадей, сколько изначально было разбойников. Когда персонажей заметят, половина разбойников сразу же устремится в атаку с короткими луками и короткими мечами, остальные же взгромоздятся на лошадей, чтобы атаковать палашами. Сперва все разбойники стараются взять персонажей живьем, потом (погибая под ударами персонажей) стараются убить персонажей и наконец – просто выбраться отсюда живыми. Мэнден будет горланить пьяные приказы из своего логова, но вскоре отступит через черный ход, выходящий на некотором удалении. Там его дожидается лошадь. Если у него будет фора в пять раундов, или он оторвется от персонажей на четверть мили, то он стряхнет любую погоню.

Щеголеватый сноб, Мэнден носит одну вещицу, дисгармонирующую с его костюмом – *кольцо защиты жизни* («Спутник Хозяина Подземелья», стр. 52) с четырьмя зарядами. Ударяя, он прихватит небольшой сейф с 21 gp, 150 sp и тремя неидеальными, желтоватыми жемчужинами, стоимостью 200 gp каждая. *Дубильная мазь* вся израсходована, хотя за содержавшую ее симпатичную шкатулку орехового дерева можно выручить 10 gp.

Честно говоря, сокровище разбойников не стоит беспокойства, верно? Настоящий общак Мэнден хорошо закопал в полумиле вниз по ущелью (сокровище типа А, если необходимо, определите его состав по стандартным таблицам). Только он и его помощник Тобиас знают, где зарыто сокровище. Однако заклинание «ESP» или иная магия не в силах извлечь это место из памяти Мэндена прямо сейчас – он слишком пьян, чтобы помнить! Ему понадобится 12 часов, чтобы протрезветь.

Приложение 1: **Крючники Мэндена**

Разбойники (20-35): AC 6 (для не использующих щиты лучников 7); F1; 5 hp; #AT 1; Dmg оружием; MV 120' (40'); Спасается как F1; ML 8; AL C; XP 10; кожаные доспехи, щит, железный крюк; у каждого есть либо короткий меч и короткий лук с 16 стрелами (50%), либо палаш (50%).

Слишком неряшливые для глантрийской армии, слишком трусливые для Разбитых Земель, эти немые, но сильные ребята отираются на границе между двумя странами, выискивая богатых, чтобы ограбить, и бедных, чтобы отколотить. Они алчут иллюзии силы и превосходства, которую им дает Мэнден.

Верховые лошади (по одной на разбойника): AC 7; HD 2; hp 9 у каждой; #AT 2, копытами; Dmg 1d4/1d4; MV 240'/80'; Спасается как F1; ML 7; AL N; XP 20; ER/51 (лошадь); у каждой обычная упряжь и 1-2 пустых мешка, привязанных к луке седла.

Джеск Мэнден: AC 3; F4; 18 hp; #AT 1; Dmg оружием; MV 120' (40'); Спасается как F4; ML 9; AL C; XP 75; пластинчатый доспех, палаш, два кинжала, *кольцо защиты жизни*. Пока не протрезвеет, получает -3 к попаданию.

Когда Джеск Мэнден был помогающим пахать пацаном, он мечтал войти в элиту глантрийского общества. Когда он работал на конюшне (после того, как за мелкую кражу его выгнали из пахарей), Мэнден решил, что хорошие шмотки и вычурная речь служат ключами к процветанию. Когда он служил в глантрийской армии (завербовался, когда его выгнали с конюшни за кражу лошадей), Мэнден обзавелся отличным гардеробом и снобистскими манерами денди. Ныне же, наслаждаясь «престижем» командовать «Крючниками» (из армии его тоже выперли, за кражу, само собой), Мэнден важничает, чтобы скрыть крестьянское прошлое.

Тобиас: AC 4; F2; 9 hp; #AT 1; Dmg оружием; MV 120' (40'); Спасается как F2; ML 9; AL C; XP 20; кольчуга, щит, палаш, короткий лук и 16 стрел.

Тобиас играет при Мэндене роль Санчо Панцо – преданного слуги и молчаливого поклонника. Грубый и невежественный, как все прочие разбойники, Тобиас, как помощник и слуга «шикарного» Джеска Мэндена, задирает нос перед прочими разбойниками, за что те платят ему сильной неприязнью.

Об авторе:

Кроме приключений для игр TSR Ален Варни разработал много приключений и приложений для прочих игровых компаний. Он также пишет обзоры ролевых игр для журнала «Дракон». Этот сценарий основан на материале, вырезанном (по причине нехватки места) из модуля HWA1 «Ночной стон» (Nightwail), первого приключения кампании «Полый Мир».

Приложение 2: **Волшебные предметы**

Лампа ураганов (Lamp, Hurricane): выглядит и функционирует во всех отношениях как *лампа долгого горения*, но только после того, как шторм утихнет, как описано ниже.

Эту лампу находят всегда закрытой. Когда створки открываются, из лампы вылетает свирепый порыв ветра с дождем, обливая того, кто держит ее в руках (без спас-бросков) и всех остальных в радиусе 30 футов. Этот «ураган» длится 3 раунда, каждая жертва должна сделать спас-бросок от заклинаний, все провалившиеся спас-бросок сбиваются ветром с ног. В этом случае все предметы, которые несли (кроме одежды на теле и/или доспехов, но включая шапки, перчатки, сокровища и т.д.) уносятся ветром, расшвыриваясь по земле в радиусе 60 футов. Успешный спас-бросок означает, что жертва вовремя успела упасть на землю, крепко ухватившись за свои пожитки. После шторма *лампу ураганов* можно остаток дня использовать как *лампу долгого горения*. Эффект «урагана» перезаряжается каждые 24 часа, после чего его надо снова пережить, прежде чем лампу можно будет использовать с пользой.

Лампа долгого горения (Lamp of Long Burning): этот предмет идентичен обычному фонарю искателей приключений. Он сделан из металла, внизу находится резервуар для масла, наверху – ручка, вокруг корпуса – ставни, защищающие пламя от ветра. Если его заправить маслом и зажечь как обычный фонарь, он будет гореть и светить, не расходуя масло. Если пламя хоть раз будет залито водой, *лампа долгого горения* перестанет быть волшебной.

Мазь (Ointment): белая жирная мазь, положенная в небольшую деревянную коробочку с хлопковым тампоном. Если всю мазь из коробочки втереть в любую часть тела реципиента, возникнет магический эффект. Все мази одинаково выглядят, одинаково пахнут и одинаковы на вкус. Чтобы определить, какой именно тип найден, бросьте 1d6 и посмотрите следующую таблицу. DM может по желанию добавлять другие мази.

1 *Благословения (Blessing)*: дает реципиенту премию -2 к АС и +2 ко всем спас-броскам в течении 1 хода.

2 *Исцеления (Healing)*: вылечивает 2d6+2 повреждений.

3 *Ядовитая (Poison)*: эта мазь кажется *мазью благословения*, но на самом деле это яд, и реципиент должен сделать спас-бросок от яда со штрафом -2 – иначе умрет.

4 *Шрамов (Scarring)*: Эта мазь кажется *мазью исцеления*, но вместо этого причиняет 2d6 очков повреждений от жестоких ожогов, вылечить которые можно только *мазью гладкости*, заклинанием «вылечить все» или «желанием».

5 *Гладкости (Soothing)*: излечивает реципиента от всех ожоговых повреждений, любой степени тяжести, как магических, так и обычных.

6 *Дубильная (Tanning)*: вся кожа реципиента приобретает яркий оттенок (случайно определяемый: красный, желтый, оранжевый, синий, зеленый или коричневый). Эффект нельзя устранить, но постепенно сам сходит на нет через 1d4 месяца.

Кольцо защиты жизни (Ring of Life Protection): это ценное кольцо отменяет эффекты 1d6 атак высасывающих энергию. Если носителя поражает высасывающая энергию нежить (или эффект), из кольца высасываются заряды, и потеря уровней не происходит. Если одним ударом высасывается больше уровней опыта, чем осталось в кольце зарядов, кольцо дезинтегрируется. В противном случае, когда заряды расходуются, оно становится *кольцом защиты+1*.

Описания волшебных предметов взяты из «Энциклопедии правил D&D» 1991 года.

Ночь переночевать

AD&D2

Сеттинг generic,
побочное ответвление

Журнал «Подземелье» №29,
май-июнь 1991

Чеснок, святые символы, деревянные колья и чистый ужас

«Ночь переночевать» - мини-приключение Второй Редакции AD&D для 4-7 персонажей 1-2 уровня (суммарный уровень примерно 8) с любым составом рас, классов и мировоззрений. Сценарий предназначен для включения в идущую кампанию в любой умеренной редконаселенной местности болотистых низин.

Фоновая информация:

Весь день персонажи шли по открытым болотам, а когда наступил вечер, погода начала портиться. С самого утра, когда они вышли из деревни, им никто не встретился на дороге, и не попалось ничего, годящегося под укрытие. Совсем перед наступлением ночи и началом грозы они прибыли на придорожный постоялый двор.

Вывеска над дверями изображает призрачную, но вместе с тем привлекательную деву, а надпись гласит, что это постоялый двор «Улыбающийся дух». Любопытно, что хотя подворье и прибрано, но все окна закрыты ставнями и внутри не видно ни единого огонька. В здании царит мертвая тишина.

Для Хозяина Подземелья:

Несколько дней назад по дороге домой в «Улыбающемся духе» остановилась группа искателей приключений, только что поднявшаяся из подземелий. Означенное подземелье среди прочих существ служило домом и неотступному змееползу. Когда искатели приключений убили большинство прочих обитателей, змееполз пришел к выводу, что пора переехать на свежие охотничьи угодья, поэтому он зайцем прокатился в рюкзаке. Партия остановилась в «Улыбающемся духе», и змееполз вылез, чтобы поселиться под половицами.

Когда люди на постоялом дворе стали загадочным образом погибать по ночам от высасывания крови, оставшиеся в живых сделали очевидное заключение, что всему виной вампир. Само собой, что принятые ими предосторожности оказались тщетными. Сегодня рано утром змееполз разобрался с последним из постояльцев двора.

Разыгравшаяся сегодня вечером гроза будет бушевать примерно до 4 утра, после чего ей на смену придет моросящий дождь с туманом, которые продержатся, пока их не высушит утреннее солнышко.

Вызов для персонажей заключается в том, чтобы пережить ночь, застигнувшую их в охотничьих угодьях змееполза.

Неотступный змееполз: INT средний; AL N; AC 5; MV 12; HD 5; hp 25; THACO 15; #AT 0; Dmg нет; SA парализует; SD прозрачность; SZ S; ML 15; XP 975; MC 1.

Змееполз убивает парализованные жертвы, поглощая их и медленно высасывая кровь. Существо размером с человека погибнет от потери крови примерно через час.

Спать или не спать?

Партия, решившая двинуть сквозь ночь и непогоду, вместо того, чтобы остаться на постоялом дворе, напрашивается на неприятности. При упавшей практически до нуля видимости, искатели приключений наверняка сойдут с нечеткой дороги и забредут в болото. Дайте им предупредительное столкновение со слишком мягкой почвой, которая почти поглотит лошадь или члена партии. Если после этого они повернут, то найдут дорогу назад на постоялый двор. Если вместо этого они решат разбить лагерь там, где стоят, им предстоит мокрая и жалкая ночь, и при этом они все еще остаются на охотничьих угодьях змееполза.

Если персонажи полны решимости продолжить путь этой ночью, они безнадежно заблудятся. Даже если каким-то чудом они и не утонут в трясине, о них позаботятся обитатели болот. Попытка партии спастись из болота должна сама стать отдельным приключением и, как таковая, находится вне поля зрения нашего модуля.

Остановившиеся на ночлег персонажи все равно могут пожелать провести большую часть времени в бодрствованиях, несмотря на целый день пути. Любой персонаж, пытающийся бодрствовать больше четырех часов из предположительных 12 часов темноты, столкнется с затруднениями. За каждый час после этих четырех он должен делать проверку Мудрости (выбросить меньшее или равное ей число на d20), чтобы остаться бодрствовать. За каждый час сна в эту ночь (если он спал) персонаж получает премию +1 к своей

проверке, а за каждый час бодрствования после пятого – штраф -1. Также ДМ может пожелать ввести иные модификаторы, отражающие прочие обстоятельства. Лежание в мягкой теплой кровати очень убаюкивает (модификатор -5 или около того), в то время как попытки постоянно ходить или разговаривать могут принести премию в +5.



Постоялый двор «Улыбающийся дух»

Все окна на постоялом дворе закрыты, а обе наружные двери закрыты изнутри на засов. Войти в основное здание можно только силой.

1. Курятник. Несколько цыплят и гусей в курятнике живы, но напуганы. Наведавшийся туда змееполз решил оставить такую легкую добычу, чтобы посмаковать ее на досуге. Он не понял, что некормленная птица вскоре помрет и испортится.

2. Конюшня. Здесь находится единственная старая верховая кляча, запуганная после визита змееполза. Ее оставили в живых по той же причине, что и птицу.

3. Общая зала. В этой комнате есть традиционная стойка, столы и стулья. По всей комнате разложены дюжины грубо вырезанных

святых символов – засунутые в решетку, висящие на стенах, лежащие на столах и полу. Также по всей комнате наляпаны дюжины восковых пятен, оставшихся от непотушенных свечей. Комната провонялась висющим повсюду чесноком. Пепел в камине еще теплый.

На угловом столе у камина до сих пор стоят грязные тарелки с остатками еды и полупустые кружки вина. Вряд ли объедки пролежали здесь дольше нескольких дней. В углу за столом валяется тело юноши (конюха), полностью лишенное крови. В руках у него все еще зажаты нож и кусок деревяшки, из которого наполовину вырезан очередной святой символ.

Если воспользоваться заклинанием «разговор с мертвецами», конюх (нейтральный человек нулевого уровня по имени Кедгах) поведаст о том леденящем чувстве ужаса, которое ощущаешь, когда за тобой охотится вампир. Пробыв на ногах много часов, полдня назад он наконец-то уснул – и уже не проснулся.

4. Кухня. Кухня чистая, хорошо оснащенная, но ничем не примечательна. Воздух пропах чесноком – повсюду на полу и столах разбросаны толченые и резанные чесночные головки.

5. Кладовая. Полки в кладовой полны припасов и могут надолго обеспечить персонажей едой. При тщательном обыске можно найти заначку служанки – 52 медяка, спрятанные в глиняном кувшине.

6 Комната хозяина двора. Комната хорошо убрана, в ней есть удобная двуспальная кровать. Под кроватью находится запертый сейф с 28 гр, 58 ср и 175 ср. Ключ от сейфа лежит на кровати под подушкой.

7. Могила. На трех свежевырытых могилах стоят грубые деревянные символы, соответствующие местным верованиям. Если выкопать тела, обнаружится, что у них вбиты деревянные колы в сердце, отрублены головы, а рты набиты чесноком. Тела принадлежат мужчине и женщине постарше (хозяин двора и его жена) и молодой служанке, все они мертвы лишь несколько дней.

8. Подвал. Тут стоят несколько больших бочек вина и бочонки медовухи, эля и пива.

9. Комнаты для постояльцев. В каждой из этих комнат стоит пара лежанок, стол с тазиком и пара табуреток.

10. Комнаты для постояльцев. Это более просторные комнаты, в каждой стоит удобная двуспальная кровать, два стула и стол с тазиком.

Тактика змееполза:

Если партия разобьет лагерь где-либо снаружи основного здания постоялого двора, змееполз наведается к ним в полночь, когда будет охотиться.

Если партия останется на постоялом дворе, змееполз услышит, как они входят, и немедленно выйдет на охоту, выискивая возможность поймать одинокую жертву. Он нахально будет следовать за персонажами по всему постоялому двору, всегда выбирая самую маленькую группу, если персонажи разделятся. Каждый раз,

когда преследуемые персонажи входят в комнату, существует 5% вероятность, что один из них заметит змееполза, который выглядит лужицей воды на полу. Если змееполз поймет, что его заметили, он шустро просочится между половицами и исчезнет. Если застигнуть его там, где нет половиц – в подвале или снаружи постоянного двора – он останется неподвижным, пока в него не начнут тыкать или пока атака не будет выглядеть неизбежной, после чего он попытается удрать.

Если змееполз так и не найдет себе одинокую жертву, он подождет, пока персонажи не устроятся на ночлег, дав им час или около того, чтобы заснуть, после чего подползет и атакует стоящего на часах.

Как только он откроет боевые действия, змееполз будет использовать партизанскую тактику, стараясь парализовать единственную цель, потом удрать, чтобы подготовить следующую возможность для внезапной атаки. Единственное место, где его можно загнать в угол, это подвал. В любом другом месте на постоянном дворе змееполз всегда может проскользнуть сквозь щели в полу за один раунд; в стенах конюшни и курятника есть достаточно большие щели, чтобы удрать. Снаружи под дождем змееполз всегда почти невидим, он всегда может исчезнуть в дождливой ночи за считанные секунды с вероятностью успеха 99%. Любой персонаж, настаивающий на том, чтобы гнаться за ним достаточно близко, чтобы не терять змееполза из виду, напрашивается на неприятности. В этом случае змееполз резко затормозит и сдаст назад, чтобы автоматически попасть в этом раунде по персонажу, который на него налетит.

Пока змееполз сражается или быстро движется, он хорошо видим. Внимание привлекает не только его движение, ему приходится собираться в кучку, чтобы предпринять любое требующее усилий движение, при этом его обычная прозрачность становится только полупрозрачностью. Используйте эту возможность, дабы описать змееполза во всей его вселяющей оторопь жути. Приложите все усилия, чтобы игроки почувствовали, что их персонажи сражаются с неким ужасным слизняком из низкопробных фильмов. Всегда ссылайтесь на неотступного змееполза в колоритных терминах («сочающаяся слизь», «холодный как лед слизняк» и т.д.), никогда не называйте монстра по имени. Пробудите в игроках и персонажах ужас при помощи его тихих, внезапных нападений, создайте атмосферу как в фильме «Чужой». Ужас утрачивает большую часть своей силы в тот момент, когда его понимают и навешивают ярлык.

До тех пор, пока все потенциальные противники не покинут его охотничьи угодья или не будут приведены в беспомощное состояние, змееполз не будет по-настоящему пировать на жертве. Если же он и впрямь одолеет всю партию, то в эту ночь высосет кровь из одной жертвы. Незадолго перед рассветом он не поленился проползти по всем оставшимся жертвам, вынуждая каждого сделать еще один спас-бросок от паралича. Провалившие бросок останутся парализованными следующие 12 часов. Выполнившие спас-бросок могут убежать – унеся с собой своих парализованных товарищей – пока светит солнце и змееполз спит под постоянным двором.

Если на следующую ночь в «Улыбающемся духе» останется кто-то из жертв, змееполз снова проползет по всем ним, стараясь сохранить их парализованными, затем высосет кровь очередного персонажа на эту ночь. Повторяйте процедуру столько раз, сколько потребуется. Если это затянется дольше, чем на несколько ночей из-за особо неудачной череды спас-бросков, вы можете сжалиться над оставшимися персонажами и направить на постой в «Улыбающийся дух» группу НИПов. В зависимости от того, насколько осторожными и компетентными вы их сделаете, НИПы могут непосредственно спасти персонажей, либо дать им время, предоставив змееползу более широкий выбор провианта.

Об авторе:

Леонард Уилсон – подающий надежды новеллист, считающий написание приключенческих модулей прекрасной школой: «Это оплачивает мои счета, дает мне сюжетные линии, помогает практиковаться и находит полезное применение моему жизненному опыту ролевика. Но лучше всего то, что я могу смеяться последним над учителем, который говорил, чтобы я больше внимания уделял алгебре и меньше 'этим глупым пещерным играм'».

Подменыш

AD&D2

Сеттинг «Забытые Царства»,
побочное ответвление

Журнал «Подземелье» №32,
ноябрь-декабрь 1991

Горячий сюрприз для тех, кто ожидает холодное заклинание!

«Подменыш» - это сценарий для Второй Редакции AD&D, рассчитанный на партию из 4-8 персонажей 8-10-го уровней опыта (суммарный уровень около 54). Приключение происходит в Тролльях холмах к северу от Врат Бальдура, на Побережье Мечей в мире «Забытых Царств», но легко впишется практически в любую кампанию.

Фоновая информация:

Ничто не могло напугать жителей маленькой деревушки больше, чем сообщения о появлении злого дракона. И еще ужаснее, когда дракон относится к неизвестной породе и, по сообщениям, собирается устроить логово в окрестностях.

Именно это в точности и случилось в небольшой общине Перевала Скрипача в Тролльях холмах. Неделю назад в крохотную деревушку примчались трое перепуганных пастухов, что-то бормочущих об огромном белом драконе (редком для этих умеренных широт), спикировавшем на их отары за полуденной закуской и прихватившем заодно одного из их несчастных товарищей. Пастух по имени Андрус, более храбрый (или более глупый) остальных, последовал за улетевшей гигантской тварью, затем вернулся и сообщил о том, что в нескольких милях к востоку в давно известной крестьянам пещере явно расположено ее логово.

Появление этой гигантской рептилии не на шутку встревожило селян. Не станут ли они следующими жертвами дракона? В ближайший крупный город, Врата Бальдура, отправили конного гонца, предупредить как можно больше искателей приключений о существовании дракона и (предположительно) его сокровищ. К счастью, первыми искателями приключений, встреченными гонцом, оказались персонажи.

Для Хозяина Подземелья:

Путь к Перевалу Скрипача опасен, до него свыше 300 миль на север по Побережью мечей. Часто встречаются бродячие монстры. Когда персонажи попадут в Тролльи холмы, возрастет вероятность столкновения с шайкой троллей (25%), в остальном же можно использовать стандартные таблицы столкновений для пересеченной местности и холмов из 1 и 2 томов «Собрания Монструозностей».

Придя на место, в небольшую деревушку из 20 семей, искатели приключений получают возможность встретить Андруса (человека 0-го уровня без каких-либо особых талантов) и услышать его историю:

- Я, значит, токмо пообедать собрался, как овцы начали блеять и разбегаться. Я, конечно, знал, что такое означает опасность какую, да токмо я думал, тролль там будет или волки... но не дракон, понимаете, о чем я толкую? А тут ён вдруг как налетел, как грянет с неба, да четырех-пяти как прихватит! Я уж боялся, ён и мальчика Джаффа прихватит – тот так перепугался, что бежать не мог.

Ну, я-то не дурак, не, потому забрался повыше, там где дракону до меня добраться будет труднее. Схоронился я, значит, серед каменук и смотрю, как ента здоровая белая зверюга мой скот жреть. А здоров ён был, ажно ужась, мож сотни три футов от рыла до кончика хвоста, увесь в шрамах, да потрепанный такой, а красные глазюки огнем полыхают!

А когда сожрал ён мою последнюю овечку, то двинул себе на восток, так я себе и маракую: «Где дракон, там и золотишко с сокровищами, так что надоть вылезти, да пойти за зверюгой – но на безопасном расстоянии, я ж не дурень, не – и посмотреть, куды ён путь держит». И скажу я вам, хлопцы, заставил ён меня побегать, но я-то упертый, и держался за ним аж до самого логова – тут не больше трех лиг к востоку и за горой на юг. Забрался ён, значит, в большую пещеру, а мы в ту пещеру еще мальцами шастали. Так что, хлопцы, коли вы дракона не прищучите, жизни нам здесь не станет.

Размер и форму пещеры Андрус опишет только в самых общих чертах. Описанный в «Фоновой информации» дракон существует на самом деле, но он не тот, кем выглядит. Пастухи в действительности видели не белого дракона, а красного самца-альбиноса, потрепанного и сильно израненного в недавнем бою. (Андрус сильно преувеличивает его размеры, что не удивительно – у страха глаза велики). Дракона зовут Джаннексидофаламарн (Jhannexydofalamarne), что на драконьем языке означает «Белый огонь». Белый огонь явно угрожает Перевалу Скрипача, но его казна не сильно обогатит – возможно даже разочарует – искателей приключений, храбро устремившихся в скальные перевалы и гоняющих шайки троллей.

Джаннексидофаламарн (Белый огонь), старый красный дракон-альбинос: INT исключительный (15); AL CE; AC -7; MV 9, fl 30 (C), прыжок 3; HD 15; hp 65 (сейчас 44); THACO 3 (не считая премии +6 за возраст, +2 за пикирование и штрафа -2 на солнце за альбинизм); #AT 3 плюс особое; Dmg 1d10+6 /1d10+6 /3d10+6; SA заклинания, разящее дыхание (конус огня длиной 90 футов, шириной 5 футов у пасти и 30 у основания, причиняет 12d10+6 повреждений - половину при удачном спас-броске от разящего дыхания), боевой модификатор +6, две атаки крыльями (1d10+6 повреждений плюс сбивает с ног), лягается задними ногами (1d10+6 повреждений плюс сбивает с ног) или хлещет хвостом (поражает до восьми целей: 2d10+12 повреждений плюс оглушает), если в воздухе (не может летать, если меньше 33 hp), то пикирует или хватает (по две цели размера L или меньше в лапу, роняет с большой высоты); SD заклинания, «обнаружить невидимое» (радиус 80 футов), «яснослышание» в логове (радиус 160 футов), иммунитет к огню и обычным снарядам, спас-броски как у бойца 15-го уровня, аура «страха» (радиус 90 футов); MR 35%; SZ G (тело 90 футов, хвост 84 фута); ML 17; XP 11,000 (с поправкой на 15 HD); MC (Дракон, красный с поправками; заклинания (как заклинатель 15-го уровня, раз в день каждое): «обнаружить магию», «защита от добра», «слепота», «кислотная стрела Мелфа», «удержание»; также может накладывать «повелитель огня» и «пиротехнику» (трижды в день), «нагревание металла» и «совет» (раз в день) как старый красный дракон; 37 sp, 19 sp, 11 gr, пять камней (100 gr каждый).

(Обратите внимание, что изменения данные для драконов Царств из «Руководства по монстрам» AD&D1, указанные в коробочном наборе «Забытые Царства», в книге «Описание Царств для DM'a», стр 15-16, здесь не используются – они перекрываются «Собранием Монструозностей» для AD&D2.)

У драконов альбинизм связан с рядом прочих физических проблем, своих для каждого дракона. Не больше одного дракона из тысячи рождается альбиносом, со снежно-белой окраской и кроваво-красными глазами. Размеры, боевые модификаторы, повреждение от разящего дыхания и устойчивость к магии Белого огня рассчитаны на две возрастные категории ниже нормы – результат вызванной альбинизмом слабости. Кроме того, на ярком свете он получает штраф -2 к попаданию, потому что из-за недостатка пигментации глаз он плохо видит, хотя это частично компенсируется превосходным нюхом и слухом.

Белого огня недавно выгнал из его старого логова буйствующий сородич, воспользовавшийся преимуществом в размере и свирепости, забрав себе большую часть собранных Белым огнем сокровищ. Ныне Белый огонь грустит об утраченных сокровищах с ежедневными перерывами на обед.

Чтобы предупредить нападение очередного сородича, и чтобы обезопасить свои жалкие сокровища от искателей приключений, Белый огонь соорудил из лежащих в его новом логове камней грубую западню. Теперь от него требуется всего лишь прыгнуть и выбить ключевой камень, после чего лавина камней рухнет с высоты 20 футов, завалив входной туннель и любого незваного гостя. В то время как для дракона, особенно крупного, увернуться от разящих камней проблематично (получает 5d12 сокрушающих повреждений), существа размером с человека или меньше могут увернуться от лавины, выполнив успешную проверку Ловкости на 1d20. Прежде чем делать бросок, каждый персонаж должен заявить, в каком направлении он отпрыгивает (вперед или назад), чтобы DM мог определить, заперт ли персонаж внутри драконьего логова или снаружи. Те, кого завалит лавина, сами освободиться не смогут – их должны откопать незаваленные персонажи, потратив 60 человеко-часов (дракон может расчистить завал за два часа).

Если возможно, перед началом боя Белый огонь наложит на себя «защиту от добра». Любой запертый внутри логова персонаж немедля столкнется с гневом Белого огня, который наложит на партию весь запас своих боевых заклинаний, прежде чем атакует по стандартной схеме лапа/лапа/пасть. Остальные заклинания он будет использовать по мере уместности. С учетом тесноты его логова, он не сможет хлестать хвостом (разве что кто-то окажется позади него) или летать. Если в логове окажутся шесть или более чужаков, Дракон перед прямой атакой один раз дыхнет огнем, приберегая следующий огненный выдох пока у него не останется меньше 30 hp. Если у него останется меньше 10 hp, он использует остаток своего разящего дыхания и попытается удрать пешком, потому что будет слишком слаб для полета.

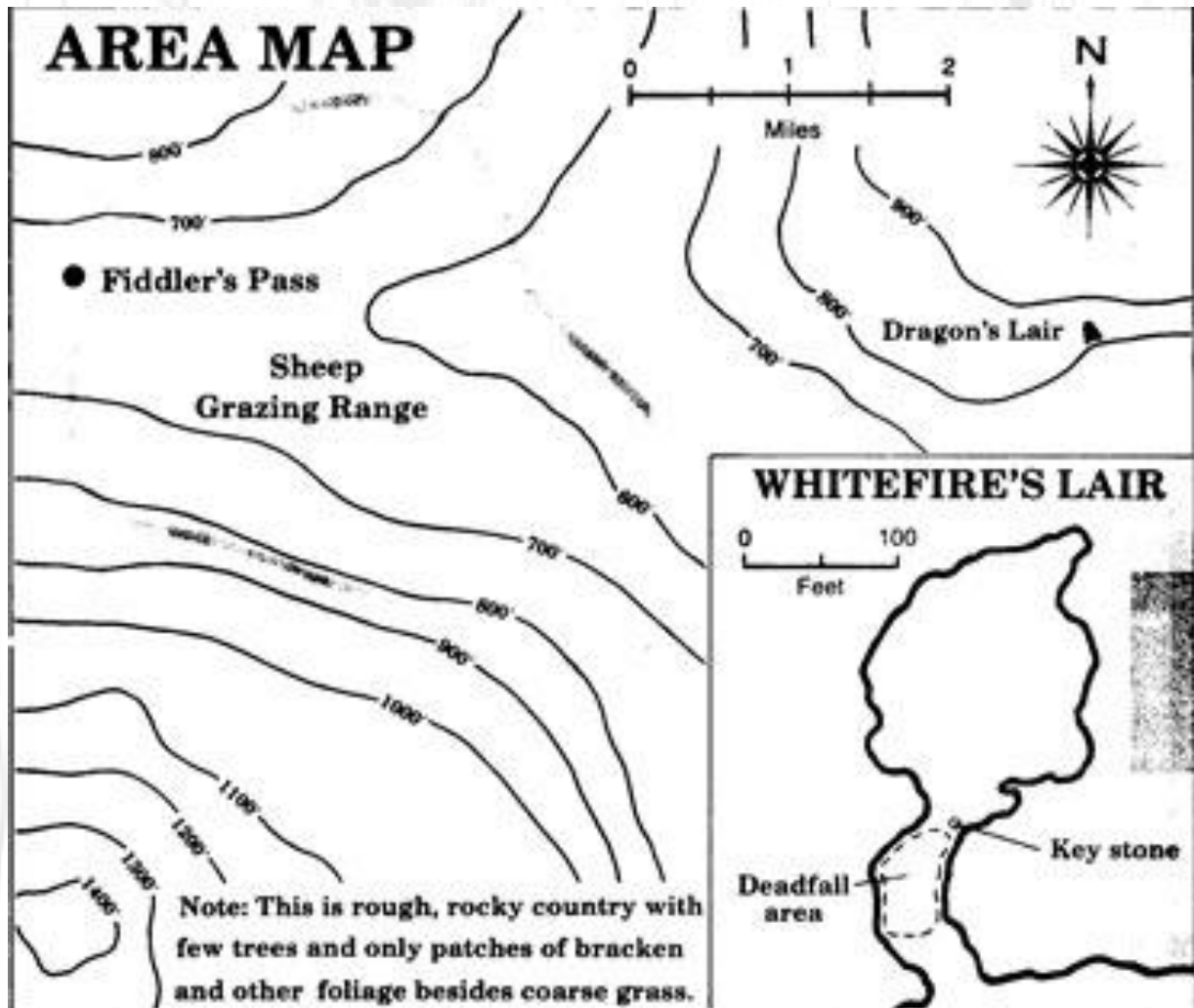
Огненное дыхание Белого огня может оказаться полной неожиданностью для ожидающих атаки хладом искателей приключений! Внимательно изучите статью «Драконы» в «Собрании Монструозностей», там указаны подробности для всех боевых способностей и тактических приемов, к которым может прибегнуть Белый огонь – красные драконы по природе планируют свои особые атаки.

DM должен учитывать, что это умышленно смертельное столкновение, и может ввести вариант, позволяющий персонажам заключить сделку в обмен на свои шкуры. Белый огонь может попросить в качестве выкупа их магические предметы и сокровища, но может также отправить их избавить его старое логово от нынешнего обитателя (он может телепатически общаться со всеми разумными существами, прибегая к неприкрытым угрозам и заклинанию «совет», чтобы настоять на своем). Подробности о

нахождении его прежнего логова и ТТХ его нового хозяина оставлены на усмотрение DM'а. Сородичи будут только рады, если Белый огонь погибнет, никакой мести с их стороны не последует.

Об авторе:

Р. Натаниэль Уолдбауэр обожает помогать персонажам своей группы попадать (и выбираться) в напряженные ситуации – вроде описанной.



Шатун

AD&D2

Сеттинг Африка, побочное
ответвление

Журнал «Подземелье» №34, март-
апрель 1992

Они никогда не забывают – и не прощают

Это короткое приключение для игры AD&D предназначено для 5-7 персонажей 4-5 уровней (суммарный уровень около 27). Место действия – любые тропические джунгли в мире DM'а. Как минимум один персонаж должен обладать навыком выслеживания («Справочник игрока», стр. 64).

Для Хозяина Подземелья:

Несколько месяцев назад туземец народа ватанга отправился на охоту, как он делал уже дюжины раз. Однако на этот раз удача отвернулась от него. Охотник наткнулся на место отдыха огромного слона-самца. Это был сюрприз для обоих, но когда слон встал на ноги, туземец счел себя в опасности. Он метнул копье и попал слону в бок. Озверев от боли, огромный клыкач быстро прихлопнул невезучего туземца. Наконечник копья отломился, оставшись под шкурой, вызвав болезненную гноящуюся рану.

С тех пор слона постоянно сводит с ума боль, и тот убивает любого попавшегося на глаза человека. Повсюду в джунглях стали пропадать охотники – результат их встречи со слоном.

По мере того, как смерть взимала свою дань с ватанга, те снарядили охотничью партию, чтобы выследить и убить угрозу, выкашивающую их народ. Слон-шатун убил всех охотников, кроме одного – счастливчик ускользнул, пока слон вымещал ярость на одном из тел. Уцелевший охотник вернулся к своему племени, рассказав об огромном слоне-шатуне с бивнями в красных пятнах, и ватанга прозвали его Оленгата («кровавый бивень»).

Ватанга обратились за помощью к своим друзьям в фактории Форт Гром, и искатели приключений отправились убивать шатуна. Оленгата застал группу врасплох и всех убил – не получая никаких вестей от пропавших, все полагают самое худшее. Сейчас ватанга в отчаянии и просят торговцев форта помочь им. Так как торговцы зависят от ватанга в получении туземных товаров, то они назначили награду за Оленгата.

Для персонажей:

Персонажи находятся в Форте Гром по какой-то своей надобности, возможно, отдыхая в перерыве между приключениями. Сам форт – это окруженная стеной фактория на краю джунглей. Прохаживаясь, персонажи заметили приколотое к стене возле главных ворот объявление следующего содержания:

Внимание! Да будет известно, что Гильдия купцов Форта Гром ныне предлагает награду в 5,000 золотых монет за убийство слона-шатуна, известного туземцам ватанга как Оленгата. В доказательство след предъявить клыки слона в гильдейском зале. Все соискатели должны обратиться в гильдейский зал за инструкциями.

Если персонажи отправятся в зал Гильдии купцов, их примут на работу (вместе с еще несколькими группами искателей приключений, которые все надеются получить награду). Персонажам указывают присоединиться к торговому каравану, отправляющемуся на следующий день в деревню ватанга. Путешествие займет четыре дня. Поскольку караван идет по патрулируемому, хорошо известному маршруту, в пути не происходит никаких столкновений.

Когда искатели приключений достигнут деревни, ватанга назначат каждой партии территорию поисков, простирающуюся от северо-запада до северо-востока. Ватанга точно не знают, где именно находится Оленгата, и разделили охотничьи партии в надежде, что минимум одна группа найдет шатуна. Партия персонажей отправляется на северо-восток. В ходе поисков DM может использовать случайные столкновения из стандартной таблицы столкновений для тропического леса (см. «Собрание монструозностей» 1 или 2).

Проведя в поиске 1d4+1 дня, персонажи среди многочисленных слоновьих следов обнаруживают несколько необычайно крупных следов. Любой персонаж с навыком выслеживания сможет пройти по следам шатуна. Партии потребуется 2d6 часов, чтобы отыскать Оленгата, после обнаружения его следов.

Логово Оленгата:

Излюбленное место отдыха Оленгата – покрытый травкой газон, окруженный деревьями и кустарником. Для указанных на карте зон применяются специальные правила передвижения:

Кустарник: Густые, спутанные заросли в среднем 5 футов высотой. Скорость персонажей в кустарнике уменьшается наполовину. Благодаря своим размерам Оленгата там проходит без проблем.

Растоптанный кустарник: Оленгата протоптал несколько тропинок в кустарнике. Скорость персонажей на этих тропинках уменьшается на 1. Оленгата тут проходит без штрафов.

Деревья, трава: Никаких штрафов для движения по этим местам.

А. Слоновьи следы. Персонажи заходят в рощу Оленгата здесь, если они идут по следам шатуна. Цепочка отпечатков выводит на газон, затем исчезает в путанице покрывающих его следов.

Когда персонажи первый раз войдут в рощу, дюжина стервятников с неистовым клекотом взлетит с травы из зоны С. Это карканье насторожит отдыхающего неподалеку Оленгата.

В. Слоновья тропа. Оленгата проломил в кустарнике проход, ведущий к небольшому ручейку, протекающему на северо-западе. Проход изгибается к юго-востоку вокруг газона к месту отдыха Оленгата (зона D).

С. Скелеты в траве. Множество жертв Оленгата ныне обратились в скелеты, чьи кости рассыпаны по травянистым полянкам среди деревьев. Каждая группа скелетов обозначена на карте цифрой.

1-4. Это скелеты убитых охотников-ватанга. Каждый скелет замотан в простую туземную одежду и держит большой щит. В траве валяются четыре расколотых копья. Сокровищ нет ни у одного из скелетов.

5. Это останки вора, входившего в первую партию искателей приключений, высланную из Форты Гром. Он нашел смерть под ногами Оленгата. На скелете все еще надеты лохмотья кожаных доспехов, и он держит проржавевший длинный меч. Возле тела лежит кошель с 18 гр, под костями скрыты разломанный лук и восемь тяжелых стрел.

6. Этот скелет можно увидеть, только если персонажи осматривают деревья над головой. Оленгата раздавил мага из первой партии искателей приключений, затем зашвырнул его тело на дерево. Труп зацепился за ветку высоко над уровнем джунглей и до сих пор там висит, вниз головой. У этого скелета есть мантия, кинжал, *кольцо защиты+1* и 11 гр.

7. Это скелет бойца. На груди клепанного кожаного доспеха зияет большая дыра – входная рана от бивня Оленгата. Боец все еще сжимает *копье+1*.

8. Этот скелет был жрецом, погибшим под сокрушающими ногами шатуна. Кости растоптаны и раздроблены до такой степени, что почти ничего нельзя подобрать, хотя среди останков все еще лежат палица пехотинца и кошель с 15 гр.

9. Этот скелет был другим бойцом, последним погибшим членом отряда. Раздавленная нога и зияющее в груди отверстие живо свидетельствуют яростной атаке Оленгата. Мертвые кости сжимают длинный меч и большой *щит+1*. В кошеле бойца лежат 20 гр, но его кольчуга слишком изорвана, чтобы на что-то сгодиться.

Д. Место отдыха Оленгата. Сейчас Оленгата находится в этом месте. Кустарник перед ним высокий и густой, укрывая слона от взглядов с газона, но также не дающий и ему увидеть кого-то, скрывающегося там. Однако благодаря острому обонянию и слуху шатун будет все время знать, где находятся персонажи (получает премию 3 к своим броскам ошеломления).

Звериная хитрость Оленгата позволяет ему устраивать засады. Он подождет, пока персонажи не остановятся осмотреть скелеты (зона С) или не двинутся по растоптанному кустарнику (зона В) к его месту отдыха. Тогда Оленгата вскочит на ноги и устремится в атаку сквозь заслоняющий его кустарник. Подобная тактика дает ему премию +3 к ошеломлению персонажей.

Если персонажи используют определенные заклинания (вроде «невидимости для животных»), они могут получить краткосрочное преимущество. Летящие или левитирующие персонажи могут заметить укрывающегося в кустарнике Оленгата, но стоит старому слону увидеть персонажей, он немедленно атакует.

Оленгата, слон: INT полу-; AL N; AC 6; MV 15; HD 11; hp 78; THAC0 8; #AT 5; Dmg 2d8+1 /2d8+1 /2d6+1 /2d6+1 /2d6+1; SA швыряет противников, ошеломляет врагов; SD трудно ошеломить; SZ L; ML 20 (особое); XP 7,000; MC 1. Благодаря своим размерам и опытности, шатун получает +1 к попаданию и повреждению.

Атакующий Оленгата – зрелище не для слабонервных. Огромная туша движется почти с невероятной быстротой, хлопающие уши и массивные бивни в зыбком воздухе джунглей выглядят как сцена из кошмарного сна. В дополнение к обычным боевым приемам слонов Оленгата научился, нанеся хоботом обычные сдавливающие повреждения, швырять противников человеческих размеров. Слон специально целит в сторону деревьев, от чего жертвы получают 1d8 повреждений при ударе. Старая рана от копья сделала слона полным психом, который будет сражаться, пока не падет замертво.

Бивни Оленгата зрелищны сами по себе, как заметил единственный уцелевший из повстречавших слона ватанга. Бивни самые крупные (каждый стоит 600 гр и весит 150 фунтов), покрытые рыже-бурыми

пятнами. Эти пятна (персонажи могут поверить, что это кровь) вызваны соком деревьев, чью кору любит жевать Оленгата.

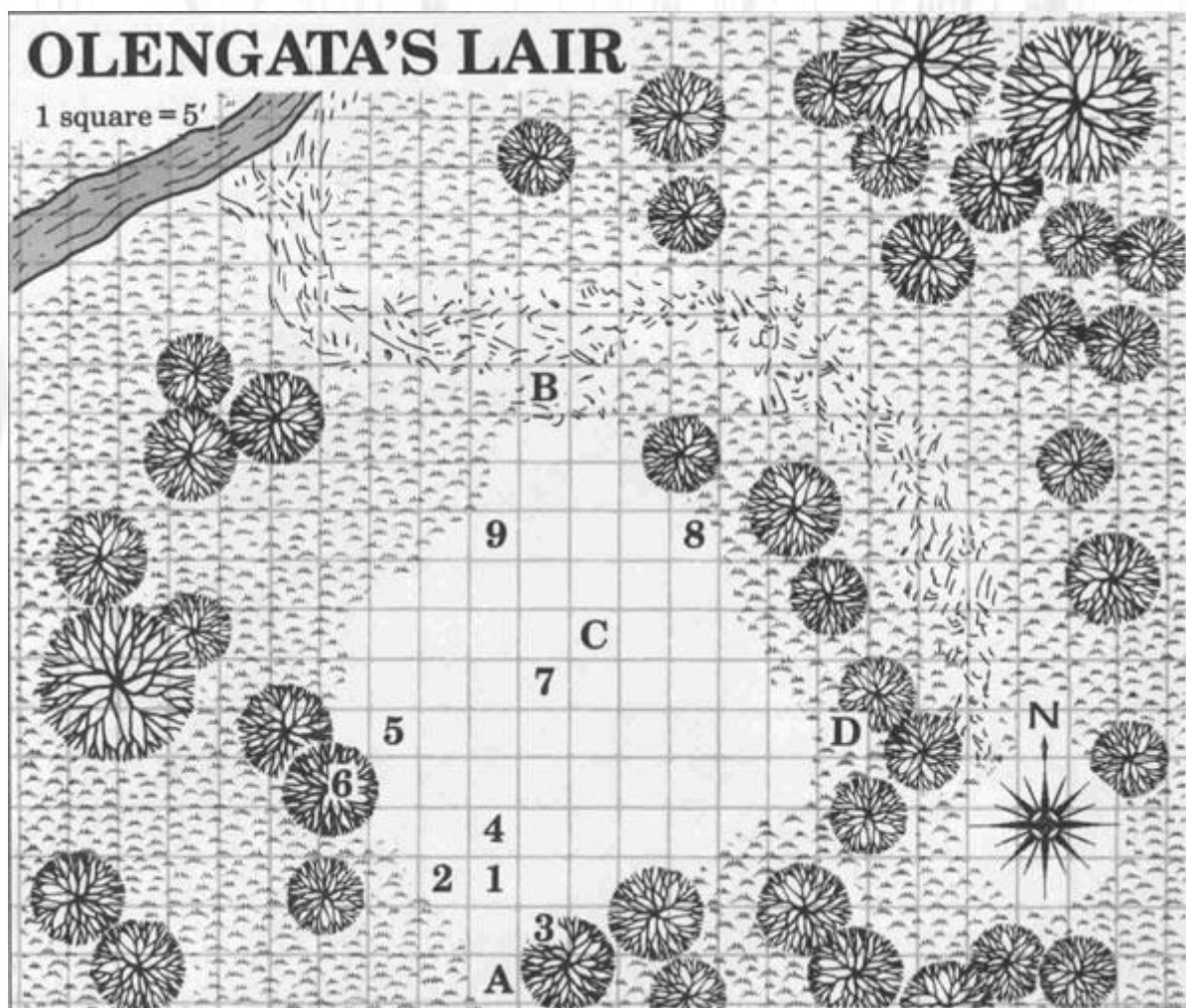
Завершая приключение:

Если персонажи предъявят бивни Оленгата Гильдии купцов, они получают награду за убийство слона-шатуна. Плюс к этому, они могут оставить себе бивни и любое сокровище, найденное у скелетов. Теперь, когда персонажи доказали гильдии свою благонадежность, в будущем им могут поручать более специфические поручения, измышленные DM'ом.

Возможно, что добрая партия сумеет «очаровать» и «исцелить» Оленгата. Первоначально только магическое принуждение не позволит слону нападать на людей, полулюдей и т.д., хотя друид или обаятельный заклинатель могут убедить зверя прекратить нападать на людей и хотя бы оставаться к ним нейтральным. Однако все ватанга и обитатели Форта Гром испытывают к Оленгата страх и ненависть за его злодеяния, и они продолжают охоту на зверя, применяя все более мощные и отчаянные средства, пока не уничтожат его. Любой, укрывающий слона или помогающий ему, будет считаться опасным врагом, с которым надлежит поступать соответствующим образом.

Об авторе:

Проведя большую часть жизнь в Диллоне, штат Монтана, Дэвид Ховери недавно переехал в Айдахо Фолз. Он автор многих статей для журналов «Дракон» и «Подземелье».



Кит

AD&D2

Сеттинг «Викинги», побочное
ответвление

Журнал «Подземелье» №35,
май-июнь 1992

Что Гринпис скажет об этой проблеме?

«Кит» - это короткое приключение игры AD&D для партии из минимум четырех персонажей 1-3 уровней (суммарный уровень около 10), включающей двух или более воинов. Также полезным будет скальд (бард викингов), но сгодится любой обаятельный персонаж. Группа с меньшей численностью или меньшим могуществом все равно сможет добиться мирного урегулирования приведенной ниже проблемы.

Приключение происходит в субарктическом климате и использует правила из игрового приложения «Викинги» (VCS), но его почти так же легко можно разместить на побережье к северу от Уотердипа в «Забывтых Царствах».

Общие принципы по вознаграждению опытом изложены в разделе «Завершая приключение».

Для персонажей:

Прочтите или перескажите игрокам следующее:

На протяжении нескольких дней вы странствуете вдоль побережья, глядя на проплывающие мимо последние летние айсберги, останавливаясь на случайных хуторах ради тепла и крова. Зима уже рядом, и хутор Кросс, где вы провели прошлую ночь, деловито запасается едой на приближающиеся холода: коптит мясо, вялит рыбу, вытапливает тюлений жир. Судя по расслышанным вами жалобам, добыча в этом году была маленькой.

После ночи, проведенной с хозяевами за медовухой и песнями, вы встали поздно утром. Вы уже час или около того идете по берегу вдоль почти отвесных холмов. Ближе к полудню вы видите впереди небольшую бухточку. На пляже лежит кит, 60 футов в длину и 10 футов в высоту, выброшенный на мель при отливе. С дальней стороны выброшенного исполина стоит на якоре маленькая рыбацкая лодка. Большинство рыбаков перелезли через кита и сошли на берег. В лодке остались беловолосый мужчина и юная белокурая женщина. Никто из них вам не знаком.

Между вами и китом на отмели стоит группа ваших хозяев с оружием, доспехами и верхом на маленьких крепких пони. У них щиты и копья, а у одного – натянутый лук с наложенной на тетиву стрелой. На одном из всадников нет шлема, и, если глаза вас не обманывают, это Траусти, молодой повелитель хутора Кросс.

Всадники и рыбаки орут друг на друга, но рыбаков явно превосходят числом и вооружением. Прежде чем вы успеваете полностью осознать увиденное, стрела покидает тетиву и поражает юную девушку в лодке. Крики мгновенно стихают, и мужчины тяжело смотрят друг на друга.

Персонажи стоят возле потенциальной кровной вражды. Дальнейшее развитие событий зависит от того, на чьей стороне их симпатии, насколько хорошо они умеют блефовать и насколько стоящими доверия они себя проявили в качестве переговорщиков. Если персонажи останутся в стороне, рыбаки набросятся на воинов, метнув гарпуны и устремившись в рукопашную с рыбацкими ножами. Вскоре их оттеснят назад, и их беловолосый вожак Олаф скомандует отступать в море. Если персонажи разговаривают или думают быстро, можно будет избежать этого боя и начать переговоры.

Для Хозяина Подземелья:

В мире «Викингов» данное приключение происходит в Исландии, Гренландии или северной Норвегии. Точный год оставлен на усмотрение DM'a, но пора года будет осенью. Причина, по которой партия отправилась в путь, также оставлена на усмотрение DM'a.

Всадники Кросса и рыбаки из Дома Ворона представляют два ближайших хутора, каждый из которых находится примерно в двух милях от бухты с выброшенным на берег китом. До конца конфликта сюда больше не прибудет ни одного человека с обоих хуторов. После боя с обоими хуторами придут женщины забрать мертвых или раненых.

Кит:

Кита нашел Гимли, полоумный пастух с хутора Кросс, рассказавший о находке Гриму (лучнику, подстрелившему на глазах персонажей женщину), когда встретил того неподалеку охотящимся на тюленей.

Грим поставил Гимли сторожить кита, сам помчался на хутор и ударил в рынду. Когда все собрались, Грим рассказал им о ките. Тогда он вместе с самыми сильными мужчинами хутора немедленно отправились за китом, возглавляемые молодым повелителем Траусти.

К тому времени, как они добрались до бухты, приплыла рыбацкая лодка с хутора Дом Ворона и спугнула Гимли. Олаф, вожак рыбаков, приказал своим людям воткнуть в кита гарпун, чтобы застолбить его за собой. Им до зарезу нужен этот кит, чтобы пережить зиму, а отчаявшиеся люди опасны.

Усатый кит попал на берег, потому что он был больной и потерявший ориентацию, а не потому, что его притащили на гарпуне. Кит еще жив, хотя не может двигаться и не подает явных признаков жизни. Друиды или скальды, желающие обзавестись другом на море, могут захотеть спасти кита. Как вариант, рунический маг, знающий руну зверя (VCS, стр 35, в не сверстанном переводе стр. 31), может поговорить с китом. В обмен на свою жизнь и свободу кит предложит обучить персонажа руне изменений (VCS, стр 36, перевод, стр. 31), позволяющей тому принимать облик кита.

Если вражда зашла слишком далеко, персонажи могут решить включить в соглашение о том, что кит не достается никому, отпущение кита на свободу. Если же пока убитых нет, то хуторян придется или одолеть силой или убедить взять компенсацию, прежде чем те согласятся отпустить кита. А кит как раз и означает разницу между голодной и сытой зимой для обоих хуторов.

Кит выживет, если его вывести в море при следующем приливе. Сдвинуть его при отливе, не растерзав его о камни, можно только при помощи магии, вроде руны Силы (VCS, стр 41, перевод стр. 36) или могучей иноземной магии вроде заклинаний «уменьшения», «силы», «парящего диска Тензера», «телекинеза», «подъем воды» или «прокоп».

Кит: INT низкий; AL N; AC 4; MV 18 (только плавание); HD 15; hp 15 (72); THAC0 5; #AT 1; Dmg 1d8; SA хвост; SZ G; ML 10; XP 5,000; MC2.

Если кит погибнет – а его и так осталось только добить – он даст достаточно жира, ворвани, мяса, кости, амбры и китового уса, чтобы один хутор стал богатым и, по местным меркам, могущественным, или же чтобы оба хутора Кросс и Дом Ворона пережили зиму. Если персонажи заполучат кита себе, его туша стоит 1,600 gr или 100 марок, небольшое количество амбры стоит 960 gr или 60 марок.

Хутора:

Хутора Кросс и Дом Ворона часто соперничали, но никогда не заходили дальше состязаний на ежегодных собраниях. Хутор Кросс известен своими боевыми жеребцами и великолепными пони, в то время как Дом Ворона – это местный центр поклонения Одину. И тот и другой – независимые хутора, в каждом примерно 20 пленных и крепостных, шесть вольных крестьян, с женами и детьми.

Хутором Кросс правит Траусти – он суров, но достаточно мудр, чтобы стараться избегать кровопролития и делиться добром. К несчастью его контроль над людьми слаб, потому что его мать, матриарх владения, умерла лишь недавно и передала власть, когда он был в отлучке на попечении у своего дяди.

До возвращения Траусти владением правил Грим, глава охотников средних лет, и с властью он расстался неохотно. Как следствие, Траусти нуждается в помощи, чтобы не дать перерасти в бойню ситуации вокруг кита. Прибытие персонажей делает его положение сильнее (потому что он их знает, люди Дома Ворона – нет). Грим хочет использовать персонажей, чтобы убить противников, а не вести с ними переговоры, и он попытается повернуть ситуацию в этом направлении.

Траусти Харальдсон: AL CG; AC 4; MV 12; F1; hp 13; THAC0 20 (с мечом 19); #AT 3/2 или 1; Dmg оружием; S 14, D 15, C 17, I 11, W 14, Ch 14; XP 15; кольчуга, палаш (специализация), копье, кинжал. Траусти носит ожерелье из янтаря стоимостью 160 gr или 10 марок – символ его власти.

Грим служит Траусти надсмотрщиком, шпионом, телохранителем, главным охотником и доверенным слугой. Он фанатично предан интересам семьи Кросс и предаст их, только если будет уверен, что поместье перейдет к нему. Фальшивая заявка на добычу Дома Ворона привела Грима в ярость, но он понимает, что пастух Гимли вряд ли сойдет за надежного свидетеля.

Огорченный сложившейся ситуацией, он выстрелил и ранил белокурую Изольду как раз, когда появились персонажи. Поскольку она известна ему как «ведьма», Грим считает ее наибольшей угрозой своим людям. К ситуации он подходит с точки зрения, кто сильнее, тот и прав, и не доверяет персонажам.

Грим Черный: AL NE; AC 6; MV 12; F3; hp 18; THAC0 18 (с луком 17); #AT 1; Dmg оружием; S 16, D 16, C 12, I 13, W 7, Ch 7; XP 120; кожаный доспех, длинный лук, топор, кинжал. Грим всегда носит с собой свои деньги: 34 серебряных пенни и черненный браслет на руку из серебра весом полфунта и стоимостью 16 gr или 1 марку.

Всадники – это вольные крестьяне владения, с оружием и верхом, но они, по сути, не воины. Носят кожаные доспехи и щиты.

Всадники (6): AL N; AC 7; MV 12; F0; hp 4 у каждого; THACO 20; #AT 1; Dmg оружием; ML 9; XP 15 каждый; копья, кинжалы.

Пони (8): INT животный; AL N; AC 7; MV 12; HD 1+1; hp 6 у каждого; THACO 19; #AT 1; Dmg 1-2; ML 7; XP 35 каждый.

Семья Дома Ворона весьма амбициозна. Олаф правил долгие годы, преувеличивая семейное благосостояние, но с тех пор, как несколько лет назад его жена умерла от болезни, а сыновья пали в боях со скотами, когда совершали набег, его уверенность в себе пошатнулась. Он провозгласил своей наследницей белокурую Изольду, хотя она приемная и дочь рабыни.

Хотя Олаф уже не может водить свою ладью на юг ради грабежа и добычи, его люди его знают и доверяют. Он понимает, что в нынешнем сражении его люди в меньшинстве. Если персонажи предотвратят полномасштабное сражение, Олаф начнет блефовать, предъявляя гарпун. Если это не сработает, он немедленно выйдет в море. Он постарается склонить воинов Кросса к благоприятному для себя соглашению, прибегнув к своему статусу жреца Одина.

Олаф Одинсон: AL N; AC 10; MV 12; F3; hp 16; THACO 18 (с топором 17); #AT 3/2 или 1; Dmg оружием; S 15, D 11, C 14, I 12, W 11, Ch 15; XP 65; гарпун (1d6+1 повреждений), ручной топор (специализация), нож-шкурдер (как короткий меч).

Матерью Изольды была рабыня из Ирландии, обучившая свою дочь магии рун. Многие боятся девушку, считая ее ведьмой, но настоящий источник ее могущества это храбрость и способность очаровывать даже без магии. Она не желает никому кланяться и знает, как добиться своего при помощи милого личика. В то же время она очень предана своей приемной семье. Под льняной юбкой и туникой на ней надето белое шелковое белье. Даже заляпанное кровью оно стоит 7 марок или 112 gp.

Изольда Дагмаерсдоттир: AL N; AC 10; MV 12; рунный маг 2 уровня; hp 6 (12); THACO 20; #AT 1; Dmg оружием; S 12, D 14, C 13, I 15, W 16, Ch 15; XP 65; нож, руны: очарования, потока и силы (VCS, стр. 36, 40, 41, перевод 32, 35, 36).

Рыбаки знают, что им не победить в бою, но если Изольде или Олафу будут угрожать, рыбаки их поддержат. Рана Изольды, пусть и не серьезная, приведет их в ярость. Если персонажи не вмешаются, маленькой войны не избежать.

Рыбаки (5): AL N; AC 10; MV 12; F0; hp 4 у каждого; THACO 20; #AT 1; Dmg оружием; ML 8; XP 15 каждый; гарпуны, ножи-шкуродеры.

Завершая приключение:

Персонажи могут стать на ту или иную сторону в борьбе с противниками, могут попытаться решить все миром, или могут попробовать забрать кита себе, либо чтобы спасти его, либо самим забить. Хотя рыбакам в бою не победить, но воины Кросса в данном случае правы, потому что первыми нашли добычу. Пролитая кровь все усложняет и уменьшает желание обеих сторон договориться миром.

Победа силой оружия будет краткосрочной. Победившая сторона проведет неделю, разделявая кита, свежую его ножами-шкуродерами и вытапливая ворвань. Всю эту неделю они будут осыпать персонажей дарами вроде накидок, маленьких ножей, а возможно даже пони или проезда на корабле. Оставшийся хутор дождется прибытия своих родственников через три-четыре дня, и совершит набег мести. Они попытаются спалить деревянные дома китобоев.

Переговоры должны вращаться вокруг того, у кого больше прав на кита. К длительному миру, скорее всего, приведет соглашение, признающее Кросс первыми застолбившими добычу, но отдающее половину кита Дому Ворона как плату за рану Изольды. Дополнительные раны или смерти осложнят дело. В случае гибели Олафа брак Изольды и Траусти может поправить дело, поскольку те уже несколько недель, как приглянулись друг другу.

Если персонажи постараются оставить кита себе, им придется постараться, поскольку у них вообще нет никаких заявок на добычу. Если они не смогут заплатить обеим группам (а те знают, сколько стоит кит), им предстоит пережить как минимум один налет.

Если персонажи получают кита в свое распоряжение, дайте им в награду половину его стоимости опыта и полный опыт за всех, кого они прогнали. Если они заключат договор, разделите промеж них полную стоимость опыта кита. За хорошие переговоры барду следует дать дополнительно 200 XP. Если разгорится бой, персонажи получают опыт за всех, кого убьют. Если кита отпустят на свободу, дайте персонажам половину его стоимости, потому что теперь у них есть ценный союзник на море.

Дальнейшие приключения:

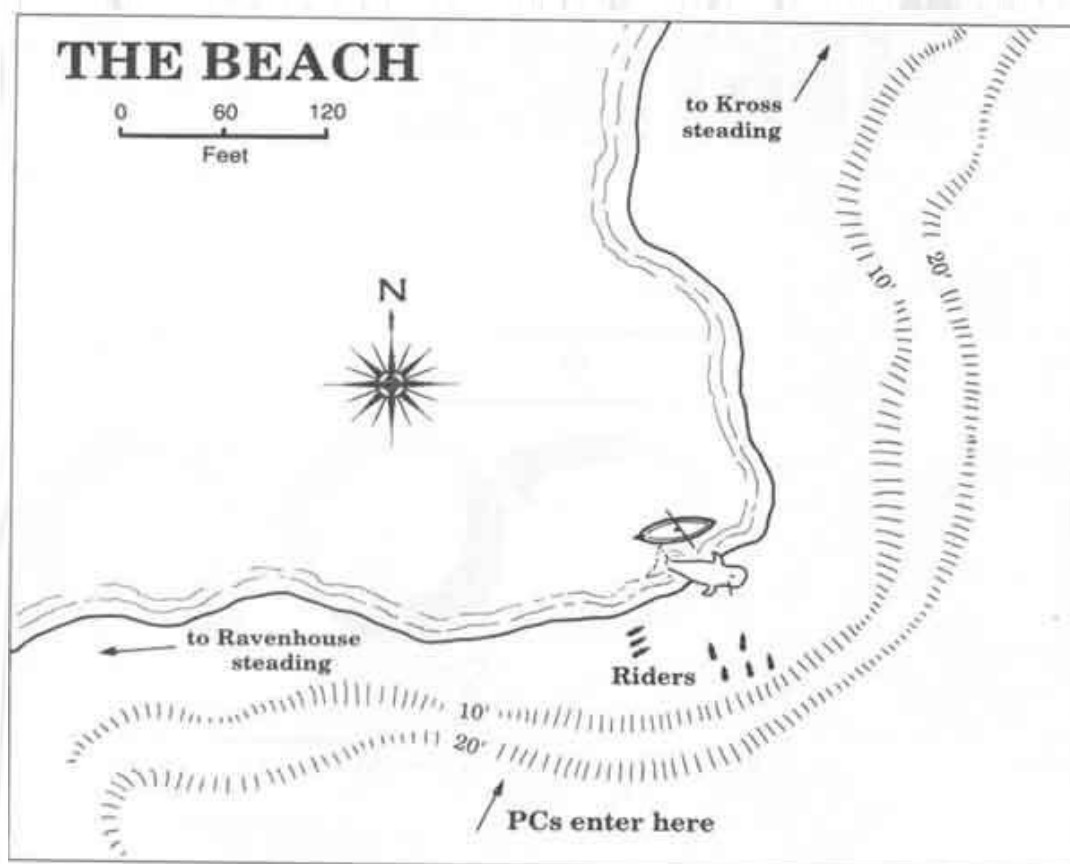
Если персонажи убьют или ранят кого-либо на берегу, с них потребуют плату за кровь. Если не заплатить, возникнет вражда. Аналогично, если персонажи примут чью-то сторону, их точно также могут

втянуть во вражду, из которой им будет не так-то просто выбраться. Если они помогут киту, не настраивая против себя семей, то заслужат имя «Друзей кита» от барда Дома Ворона и обзаведутся союзником на море. Кит запомнит их, и будет время от времени показываться во время морских путешествий, особенно если персонажи попадут в отчаянную ситуацию, где кит сможет вернуть им долг чести. Если будет достигнуто соглашение, персонажей могут пригласить перезимовать с семьями или пригласить вернуться весной, чтобы отправиться с викингами в поход.

Наконец, за небольшое вознаграждение, партия может послужить агентами семей, доставив амбру на продажу в Хедеби, Упсалу, Трондхейм или иную торговую столицу. Путешествие может само по себе стать приключением, особенно если персонажи хотят вернуться на хутора, прежде чем установится зима.

Об авторе:

Это одно из двух приключений, которые мы приняли от Вольфа, прежде чем он стал ассоциированным редактором журнала «Подземелье». Не пропустите «Дочь огненного великана» в будущем выпуске. Прошлым летом Вольф работал интерном в фонде Защиты окружающей среды и недавно опубликовал первую академическую работу. Это приключение он посвящает Шелли Николс, вдохновившей его на Изольду.



Мост тролля

AD&D2

Мини-приключение

Журнал «Подземелье» №36,
июль-август 1992

Такой маленький, а сколько проблем!

«Мост тролля» - это мини-приключение игры AD&D для 3-6 персонажей 2-4 уровня (суммарный уровень около 12).

Для Хозяина Подземелья:

Несколько недель назад местный клан гномов узнал о том, что один из его членов, Ультио Аваритиа, планирует обчистить казну клана. В наказание старейшины клана изгнали его на 20 лет. Наказанный гном оставил свою семью, поклявшись, что он всем еще покажет, вернувшись домой богатым и могущественным.

Ультио отправился в путь и через несколько дней пришел к мосту, по которому пастухи перегоняли стада на пастбища. Когда отдыхающий Ультио смотрел, как пастух и стадо овец приближаются к мосту, его неожиданно осенило.

Укрывшись в лесу, Ультио воспользовался заклинанием «универсальной иллюзии», чтобы создать иллюзию огромного тролля, выползшего из-под моста и потребовавшего пошлину у пастуха. Перепуганный пастух отдал троллю свой обед и несколько грошей, потом быстро перегнал отару через мост.

И пока Ультио уминал трапезу бедолаги-пастухи, он решил выяснить, сколько же всего можно выжать из местных жителей. С помощью своих магических сил гном сотворил иллюзию монстра, угрожающего проходящим пастухам всяческими ужасными и мучительными смертями, если те не заплатят пошлину. Бедным крестьянам ничего не оставалось, как заплатить. Ближайший отсюда мост находился за несколько миль.

Жадного гнома недолго устраивали жалкие гроши, отбираемые у пастухов, поэтому он разработал новый план. Прошлой ночью Ультио отправился вниз по течению, облил Великий мост маслом и поджег его. Пламя быстро поглотило сухую древесину. После чего гном установил указатель объезда, направляющий на старую пастушью тропу, рассчитывая, что это привлечет более богатый класс жертв к его мосту.

Ультио Аваритиа: AL NE; AC 8; MV 6; T7/I6; hp 23; THACO 17; #AT 1; Dmg заклинанием или оружием; S 14, D 16, C 12, I 15, W 9, Ch 11; короткий меч, кинжал, свиток с заклинанием «невидимости». Заклинания (уже израсходовал одно заклинание первого круга): «изменение внешности», «фантазмагория» (x2), «чревоувековечивание» (x2), «слепота» (x2), «клякса», «универсальная иллюзия» (x2), «совет». Воровские способности: Щипать карманы 95%, Взламывать замки 50%, Находить/обезвреживать ловушки 45%, Бесшумно двигаться 45%, Скрываться в тених 40%, Засечь шум 35%, Лазить по стенам 75%, Удар в спину +4 к попаданию, тройные повреждения.

Объезд!

Сегодня вы отправились в путь с утра пораньше и уже отмахали изрядный кусок. К несчастью, возникли проблемы – Великий мост сгорел дотла! Теперь путь вам преграждает река шириной 100 футов. Река слишком глубокая, чтобы пересечь ее вброд, поэтому мост был единственным способом попасть на тот берег.

Пока вы размышляли над сложившейся ситуацией, вам на глаза попался деревянный знак, украшенный грубо намалеванной стрелкой, указывающей на проселочную тропу, уходящую в лес в западном направлении.

Эта тропа и есть обходной путь Ультио. Осмотр Великого моста покажет, что его умышленно сожгли, использовав большое количество лампового масла, и что пожар был устроен недавно, потому что некоторые доски еще теплые на ощупь. Если в партии есть рейнджер, он может обнаружить поблизости несколько отпечатков маленьких ног.

Обходной путь вьется сквозь лес, следуя пути наименьшего сопротивления. Если персонажи идут по тропе, все будет тихо, пока путь им не пересечет пастух, удирающий от «тролля моста» Ультио.

Ваша группа идет по мирному лесу около полудня. Неожиданно тишину позднего утра разрывает горестное стенание, доносящееся с запада. Плач становится громче, и вы слышите шум ломающихся веток. Из лесу выламывается грязный ребенок, с плачем несущийся прямо в середину вашей группы!

Этот ребенок – девятилетний пастушок Дэнни. Он с криками вбегает прямехонько в объятия первого женского персонажа (если таких нет, тогда в объятия ближайшего персонажа). Дэнни что-то бормочет и плачет, потребуется пять раундов, чтобы его успокоить.

Когда Дэнни успокоится, он поведаст следующую историю, прерываемую всхлипываниями и шмыганиями:

«Этим утром я вышел из дому, чтобы отвести овец на пастбище, но я забыл мешочек с монетами, чтобы заплатить троллю. В прошлый раз, когда я забыл его, мне пришлось возвращаться домой, и овцы пришли на пастбище на целый час позже, и батя просто с ума сошел от гнева. Поэтому я прикинул, что могу просто прошмыгнуть через мост, по настоящему быстро, и никто не узнает, ведь я никогда раньше не видел тролля и возможно он все еще спит, так как час был еще ранний.

Ну, я добрался до моста и ничего не увидел, поэтому я начал перегонять овец на ту сторону, когда откуда ни возьмись из-под моста как выпрыгнет большой гадкий зеленый тролль с клыками в три фута длиной и когтями, как ножи мясника! Овцы были так напуганы, что некоторые свалились с моста, а остальные разбежались во все стороны. Я пытался остановить их, но тролль направился ко мне, а был он гадкий и большой, поэтому я просто задал стрелача. Я потерял палку и теперь понадобится целый день, чтобы отыскать овец, и батя наверняка меня выпорот, и теперь тролль разъярился и это все я виноват!

Если его расспросить, Дэнни добавит только общие детали, в основном напирая на размеры тролля и сверхчеловеческую способность убивать и съедать маленьких мальчиков. Он называет чудовище троллем, потому что среди селян повелась называть его так. Хотя партия может предположить, что Дэнни безбожно преувеличивает, на самом деле это не так. Ультио никогда не видел настоящего тролля, поэтому он ориентировался на сказки, рассказываемые гномьим детишкам, чтобы те не забирались куда не следует.

Когда Дэнни этим утром пришел к мосту, Ультио воспользовался «фантаσμαгорией», чтобы напугать мальчика, перекрывшего своими овцами мост, когда в любую минуту могут появиться более ценные клиенты. Именно крики Дэнни и его паническое бегство заставили овец разбежаться.

Дэнни не на шутку перепугался, и не покинет партию, пока та не достигнет моста. Там он будет держаться подальше от основных событий, пока с троллем не разберутся.

Дэнни: AL N; AC 10; MV 9; человек 0-го уровня; hp 1; THACO 20; #AT 1; Dmg оружием; ML 1 (ударит при малейшей угрозе).

Мост тролля:

Чтобы дойти до моста гнома, уйдет еще пять минут. Однако когда партия прибудет, они обнаружат, что мост пуст.

Тропа делает последний поворот и выбегает из лесу. Перед вами находится обычный мост. Полотно шириной 10 футов пересекает 45 футовую реку, и на дальнем берегу вы видите тропу, идущую на север. Возле моста стоит быстро нацарапанный знак:

1 золотой с человека

2 золотых с лошади

5 золотых с фургона

1 сребреник с овец

Платите пошлину или выйдет Тролль!

Рядом со знаком стоит большая деревянная чаша. К югу уходит хорошо нахоженная дорога 15 футов шириной.

Ультио прячется в дереве в точке А на другой стороне реки. Если партия заплатит пошлину, Ультио придет в восторг от успеха своего нового плана и станет поджидать следующего клиента.

Если персонажи начнут переходить мост, не уплатив пошлины, Ультио начнет действовать. Он наложит «универсальную иллюзию», и созданный им монстр выползет из-под моста в точке В.

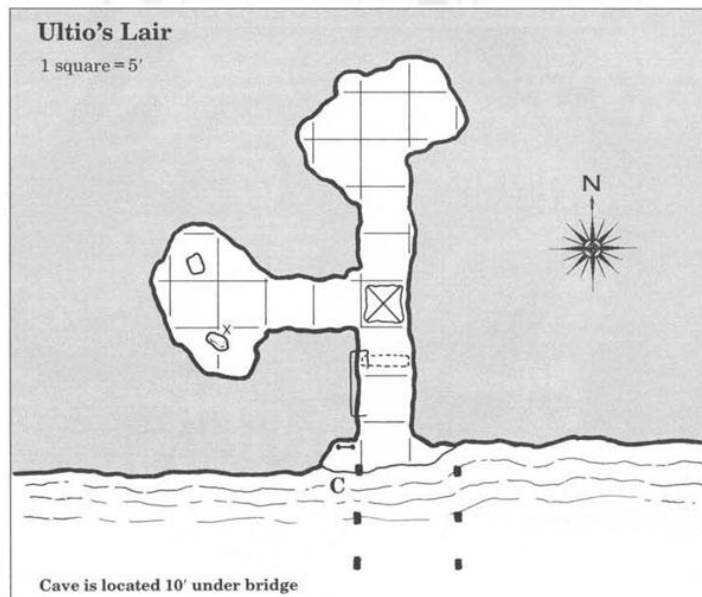
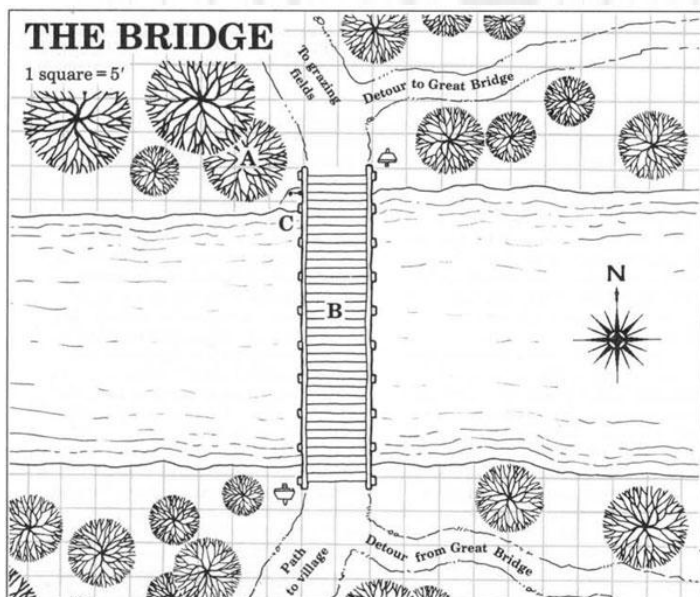
Не успели вы пройти и 15 футов по мосту, когда из-под ваших ног раздался угрожающий рев! Из-под моста выползает огромное порождение ночного кошмара, 8 футов ростом и отдаленно похожее на человека. Просто поразительно, насколько точно Дэнни описал его. Пятнистая зеленая шкура, громадное тело и глаза чернее ночи, прекрасно дополняемые клыками и когтями.

Тварь издает угрожающий рев и на ломаном всеобщем произносит: «Ваша не платить, моя не счастливая. Ваша платить дважды или ваша умирать быстро»!

Если партия заплатит и пойдет дальше, иллюзия Ультио заползет назад под мост. Если партия атакует иллюзию, DM должен проводить бой как обычно (предполагается, что AC иллюзии 5), но описывать, что все попадающие по троллю удары не оказывают на него никакого эффекта. Также, ни один из ударов тролля не попадает по персонажам. После трех раундов боя Ультио попытается заманить персонажей в свое логово под

мостом. Следующий же удар, поразивший иллюзию, заставит тролля завизжать от боли, повернуться и удрать на другой конец моста. Там он спустится по лестнице в точке С и исчезнет в логове Ультио.

Если партия начнет осматриваться под мостом или попытается повредить мост, Ультио немедленно отправит тролля в атаку. Гном пытается по возможности заманить партию в свое логово или как минимум отпугнуть их.



Логово:

Логово Ультио это естественная пещера, расположенная в 10 футах прямо под мостом с противоположной от партии стороны. Устье пещеры примитивно замаскировано белой простыней, выкрашенной в коричневый цвет. Однако любой, кто бросит в этом направлении мало-мальски пристальный взгляд, несомненно разглядит простыню.

В боковую стенку обрыва вбиты деревянные колья с привязанными к ним деревянными же поперечинами, образуя грубую лестницу от устья пещеры до верха обрыва. Пол и стены пещеры земляные. Потолок в большинстве мест высотой 6 футов и подперт бревнами. Света в пещере нет.

Главное добавление Ультио к пещере – это яма-ловушка на пересечении трех коридоров. Яма 14 футов глубиной и прикрыта ветками и тонким слоем дерна. Любой, кто вбежит в пещеру (в горячке погони за троллем), проломится сквозь ветки и упадет с высоты 14 футов, получив 1d8 повреждений от падения и 1d6 от деревянных кольев на дне. Более осторожные персонажи могут обнаружить ловушку, если они ее ищут.

Помимо ямы Ультио сработал ловушку с бревном, замаскированную под одну из опор пещеры. Если обрезать веревку у входа в пещеру, бревно освободится и полетит с потолка вниз, сбивая непрошенных гостей в яму, причиняя 1d4-1 повреждений вдобавок к повреждениям, описанным выше (спас-бросок от палочек позволяет увернуться от бревна).

В западной комнате свалено полученное у пастухов добро на сумму где-то 50 gr. Большая бочка в северной части пещеры наполовину полна ламповым маслом. Под булыжником, отмеченным на карте X лежит холщовый мешок с сокровищами Ультио: 2 gr, 623 sp, 40 cp и маленьким золотым колечком стоимостью 12 gr.

Северная пещера служит спальней и жилой комнатой Ультио. Там лежит соломенный матрас, стоит грубая деревянная печка и колченогий деревянный стол со старым масляным фонарем. Книги заклинаний Ультио завернуты в тряпицу и уложены в кожаный вещмешок, спрятанный в небольшой нише в задней части пещеры. Книги содержат все выученные им заклинания плюс «читать магию», «обнаружить магию» и «облик духа».

Если партия следует за троллем в пещеру, Ультио подождет, пока все не войдут, потом наложит на себя «кляксу». Он последует за партией в логово и посмотрит, как они пройдут его яму-ловушку. Если только один персонаж избежит ловушки, гном подкрадется сзади и попытается ударить его в спину. Если на свободе останется больше одного персонажа, Ультио отпустит бревно-ловушку. Если оно скинет оставшихся персонажей в яму, Ультио подбежит к яме и станет швыряться камнями (три в раунд, 1d4 повреждений каждым) в пойманных искателей приключений. Он запасся достаточной кучей камней, и будет швырять их, пока ему ничего серьезно не угрожает. В случае угрозы он убежит, наложив на себя «невидимость», прежде чем покинуть пещеру. Оказавшись снаружи, он будет следовать за партией и стараться и дальше нагадить.

Если группа избежит обеих ловушек, Ультио убежит и будет следовать за партией, как сказано выше. Если после ретирады «тролля» партия просто перейдет мост и пойдет своей дорогой, Ультио за ними не пойдет. Он останется на своем посту и продолжит изводить пастухов и других прохожих.

Завершая приключение:

Если гном погибнет, объявится Дэнни и начнет возносить доблесть, честь, достоинства и т.д. партии. Он упомянет, как ему хотелось бы отвести искателей приключений домой, чтобы те встретились с его соседями и могли получить «большую награду» за убийство тролля. Но к несчастью Дэнни надо сперва собрать свою отару. Если партия поймет намек и поможет, поиск овец займет 10 часов минус один час за каждого ищущего (не считая Дэнни).

За героическое деяние искателей приключений селяне наградят их 10 акрами первоклассного пастбища, которое можно будет продать обратно крестьянам по 5 gr за акр. В честь партии устроят великое празднество. Будут сделаны вежливые намеки, не находили ли они в логове тролля имущество пастухов. Персонажи с добрым мировоззрением вероятно захотят вернуть все монеты и кольцо бедным селянам.

Об авторе:

Уильям начал играть в ролевые игры в шестом классе. Он учится на химика в Университете Сев. Каролины, Чапел Хилл. Это его первая опубликованная работа.