

# Wormfood

## SURVIVING THE AGE OF WORMS ADVENTURE PATH

### THE HEART OF DARKNESS HIGH-LEVEL WILDERNESS EXPLORATION

К тому времени, когда персонажи достигают высоких уровней, они обычно обладают достаточным количеством трюков (в виде классовых способностей и снаряжения), чтобы сделать их эффективно невосприимчивыми к разрушительным воздействиям погоды и рискам мирских опасностей. В то время как погодные условия и наземные опасности больше не бросают вызов сбалансированному отряду хорошо подготовленных персонажей, даже отряд высокого уровня должен приложить больше усилий, чем просто произнести несколько заклинаний и создать один или два магических предмета. Даже без увеличения силы существ, угрожающих группе, исследование неизвестного является сложной задачей на каждом уровне игры. Многие высокоуровневые персонажи, которые борются в дикой местности, делают это, потому что они предполагают, что могут просто летать или телепортироваться к месту назначения, игнорируя любую угрозу по пути. Они отправляются в дикие места, подготовленные скорее к выходным, чем к напряженной задаче, поставленной перед ними. Таким образом, даже те, кому следовало бы знать лучше (например, варвары, друиды и рейнджеры), вступают в дикую природу плохо подготовленными к раскрытию ее секретов. Конечно, исследование и открытия включают в себя гораздо больше, чем простое выживание. Будь то охота за утерянным артефактом или надежда выяснить судьбу погибшей цивилизации, большинство персонажей отправляются в дикую местность с определенной целью: немногие отправляются в неизведанные земли ради удовольствия.

#### Прорицание

На первый взгляд может показаться, что магия прорицания (в сочетании с магией телепортации) должна устранить необходимость в

высокоуровневые персонажи для исследования неизведанных земель. На самом деле, хотя большинство заклинаний прорицания, безусловно, могут показать группе, куда идти или как туда добраться, они не предлагают никакой помощи в достижении цели.

**Ясновысшивание/Ясновидение:** Это заклинание мало помогает группе, исследующей неизвестное. Его относительно короткая продолжительность вредит ему не так сильно, как относительно небольшой радиус действия. В районе густого подлеска ясновидение может дать группе представление о лесу впереди. Конечно, за 10 минут, необходимых для произнесения заклинания, самые пронырливые члены группы - или заклинание "посторонние глаза" - могут переместиться в этот район, провести разведку и вернуться с подробным отчетом.

**Хрустальные шары, Гадание и более глубокое гадание:** Эти методы наблюдения на большом расстоянии не помогают в исследовании дикой природы, если только группа не охотится на конкретное известное существо. Для этого найдите существо (с его значительно меньшим временем кастинга и большей продолжительностью, чем у гадания). Однако хрустальный шар пригодится, если тайные члены партии проведут разведку заранее. Это позволяет остальным членам группы следить за их передвижениями, составляя карту того, куда они идут, и отмечая опасности и барьеры на пути.

**Найди путь:** Несмотря на то, что "найди путь" способен устранить пассивную защиту, предлагаемую лабиринтом или похожим на лабиринт пещерным комплексом, он мало помогает группе в исследовании. Его наибольшая польза в условиях дикой природы заключается в том, чтобы не дать группе заблудиться. Если группа устанавливает базовый лагерь, из которого она отправляется в разведку, "найди тропу" может проложить обратный путь.

**Найдите существо и найдите объект:** Если отряд отправляется в дикую местность в поисках определенного объекта или существа, эти заклинания помогают указать ему, куда идти. В сочетании с find





путь, эти заклинания могут привести персонажей прямо к их добыче.

## Исследование

Хотя физическое исследование гораздо медленнее и опаснее, чем гадание, оно может обнаружить сокровища или руины, которые не замечают участники гадания.

## По воздуху

Полет предлагает персонажам наиболее эффективный способ как знакомства с рельефом местности, так и преодоления огромных расстояний. Безусловно, самый быстрый и простой способ исследования, полет, к сожалению, также является самым труднодоступным и дорогим. Большинство способов полета, доступных для ПК, могут принимать только несколько персонажей (или только одного) одновременно, что означает, что большинство участников должны подниматься в воздух различными способами. Хотя полет над препятствиями может значительно сократить время в пути и повысить безопасность, он не лишен рисков. Стороны, нуждающиеся в скрытности, не могут полагаться на полет в течение длительного периода времени, поскольку у летающего существа нет естественного, немагического способа скрыться от посторонних глаз. Другие летающие существа могут атаковать по тем же причинам, что и наземные

нападающие: жадность, голод или защита территории. В зависимости от способа полета персонаж, потерявший сознание в воздухе, также может столкнуться с вполне реальной возможностью разбиться насмерть.

**Прогулка по воздуху и полет по суше:** Эти заклинания хорошо действуют на небольшое количество целей, но для остальной части отряда они не приносят никакой пользы. Воздушная прогулка продолжительностью всего 10 минут на уровень длится недостаточно долго для обширного исследования (заклинатель 12-го уровня может удерживать себя и союзника в воздухе только 2 часа), а также не увеличивает скорость получателя заклинания (это означает, что персонаж может преодолеть только несколько миль за заброс).

**Летающие ковры:** Самый экономичный постоянный способ транспортировки нескольких персонажей одновременно, самый большой летающий ковер может легко перевозить четырех средних или маленьких персонажей и еще нескольких, если они сжимаются (хотя использование даже четырех средних персонажей увеличивает вероятность замедления ковра). Для того, чтобы максимально использовать ковер в отряде, который смешивает свои варианты полета, только более мелкие персонажи с легкой броней или без нее и

снаряжение должно кататься по коврику. Более тяжелые персонажи должны полагаться на заклинания, ездовых животных или использование крыльев.

**Полет и крылатые сапоги:** Несмотря на то, что это отличное тактическое заклинание, короткая продолжительность полета делает его непрактичным как нечто большее, чем способ преодоления непосредственного наземного препятствия или для разведки близлежащей местности. Крылатые сапоги позволяют своему владельцу летать только в качестве заклинания, что ставит их в ту же категорию полезности.

**Верхом:** В то время как летающий скакун может показаться экстравагантностью персонажу низкого или среднего уровня, как только персонажи достигнут высоких уровней, у них должно быть меньше препятствий для получения скакуна, который может подняться в воздух. В то время как персонаж всегда может приобрести существо, обученное служить ездовым животным (или раздобыть молодое летающее существо и вырастить его в качестве скакуна персонажа), навык лидерства на самом деле лучше всего работает как средство приобретения верного летающего животного. Как объясняется на странице 200 руководства Мастера подземелий, с разрешения ДМ лидер может приобрести специальную когорту. Из существ, перечисленных в таблице специальных когорт на

страница 199 дракон. грифон. пегас и молодой зеленый дракон могут служить летающими животными. другие драконы также могут служить специальными ездовыми животными. когорты, как объясняется на странице 136 Дракономикона, дирижабли представляют собой более причудливые и редкий способ полета. верхом. Кампании, разворачивающиеся в Эберроне, могут включать использование воздушного корабля, связанного с элементами. В других сеттингах, таких как *the Forgotten Realms*, также есть дирижабли (но они появляются реже). дирижабли сочетают в себе все лучшие аспекты кораблей (большая грузоподъемность и защита от стихий) с лучшими аспектами полета, но при значительной стоимости.

**Трансмутация:** друид может превратиться в птицу или другое летающее животное. в то время как колдун может превратить остальных членов отряда в подобных летающих существ. Однако полиморф имеет очень ограниченную продолжительность, что делает его (как и заклинание летать) полезным только для преодоления непосредственных препятствий. Однако стороне, способной разыгрывать полиморфный любой объект, не нужно беспокоиться о продолжительности.

**Прогулка по ветру:** Несомненно, самый эффективный способ перемещения группы на большие неизведанные расстояния. прогулка по ветру не имеет реальных недостатков. Любой жрец или друид, способный произнести заклинание, может поднять себя и по крайней мере трех своих друзей в воздух. В большой группе второй божественный заклинатель высокого уровня может помочь гарантировать, что вся группа сможет взлететь. За 1 час на уровень и с возможностью увеличения скорости полета до 61 миль в час группа может преодолеть не менее 721 миль за долгий день с помощью одного броска. Прогулка по ветру превращает своих получателей в облачный пар, как заклинание газовой формы, делая их в некоторой степени неуязвимыми для атак, но в целом неспособными защитить себя. Сторона, которая планирует заранее, однако может свести к минимуму этот недостаток, гарантируя, что все, кто находится под действием заклинания, имеют многочисленные средства защиты.

**Крылья полета:** Несмотря на их высокую стоимость, крылья полета являются наиболее эффективным способом предоставления полета одному персонажу. Они не имеют ограничений по использованию и

если DM просто замалчивает это, заявляя, что время прошло. Длительные морские путешествия подвергают экипажи риску цинги и других опасностей. но несколько компьютеров с защитой от магии могут облегчить большинство из этих проблем.

## ПО СУШЕ

Традиционный способ исследования. топтание по земле сопряжено с наибольшим риском, но и с наибольшими возможностями получения вознаграждения. В то время как летающая группа может не увидеть пещеру или заросшие деревьями руины, группа на земле может случайно наткнуться на приключение (и богатство).

**Пешком:** Медленно. Монотонный. Опасный. Тащиться пешком по дикой местности совсем не весело. Однако это самый простой способ и обеспечивает наибольшую гибкость. При правильном применении магии (например, быстрое отступление или прыжки в сапогах) даже самый тяжело нагруженный или коротконогий персонаж может идти в приличном темпе и может даже не отставать от варваров, монахов и разведчиков.

**Верховые:** Даже группа низкого уровня может позволить себе или приобрести верховых животных. Хотя это не намного быстрее, чем пешее путешествие по дикой местности, ездовые животные, по крайней мере, могут защитить своих всадников от некоторых наиболее раздражающих аспектов наземного путешествия: заусенцев, камней в ботинках, мокрых ног и грязи, прилипающей к ботинкам. Только качество отделяет конную партию низкого уровня от ее верховых начальников высокого уровня. В то время как участники 2-го уровня могут кататься на различных лошадях и пони, участники 15-го уровня могут отправиться в дику, местность на спинах единорогов, ужасных медведей или еще более необычных существ. Однако верховые животные не являются идеальным решением: группа с верховыми животными просто не может пройти везде, где может гуляющая группа. Большинство скакунов не могут карабкаться по скалам, протискиваться в пещеры или продираться сквозь густой подлесок.

## ПО МОРЮ

Море часто выступает в качестве последней большой дикой области для исследования, но немногие кампании сосредоточены на подводных (или даже надводных) исследованиях. Путешествие по морю все еще должно составлять значительную часть времени группы на изучение даже

если DM просто замалчивает это, заявляя, что время прошло. Длительные морские путешествия подвергают экипажи риску цинги и других опасностей. но несколько компьютеров с защитой от магии могут облегчить большинство из этих проблем.

**Корабль:** Корабль может перевозить всю партию, ее скакунов и снаряжение. Конечно, корабль ограничен в том, куда он может направиться, и даже тот, который находится вблизи суши, должен найти безопасную гавань или рискнуть сесть на мель (или еще хуже). Путешествие на корабле, однако, остается надежным и относительно дешевым способом добраться из одного места в другое.

**Прогулка по воде:** В некотором смысле прогулка по воде похожа на водный эквивалент прогулки по воздуху: они имеют одинаковую продолжительность и ничего не делают для увеличения скорости передвижения своих целей. Однако прогулка по воде имеет два существенных преимущества: она может воздействовать на более чем одно существо (фактически, по одному на уровень заклинателя) и позволяет легко преодолевать такие разнообразные и замедляющие препятствия, как грязь, лед и снег. Один высокоуровневый клирик может наложить это заклинание на весь отряд (даже большой) одним заклинанием. в то время как даже высокоуровневый рейнджер может повлиять на отряд одним или двумя заклинаниями. Оказавшись под воздействием водной прогулки, группа может сойти со своего корабля и перейти на пляж без необходимости в десантном судне. Водная прогулка даже хорошо подходит для тех, кто не имеет выхода к морю, пересекая ледяные поля, болота, реки или другие водные препятствия.

## Телепортация

Безусловно, самый быстрый способ перемещения из точки в точку, телепортация несет в себе несколько недостатков, когда используется для исследования. Большая телепортация устраняет ограничение дальности и опасность попадания не в цель, присущие телепорту, но для эффективного использования все равно требуется, по крайней мере, заклинание предсказания. Магия телепортации помогает сократить время в пути, перемещая группу в видимую, но удаленную область, такую, как подножие утеса, дальняя сторона долины или вершина плато или горы. Использование телепорта (или большего телепорта) в этом случае может сэкономить группе целый день путешествия.



## SPEEDS AND CARRYING CAPACITIES OF MOUNTS

Not every creature that can act as a mount wants to serve as a mount. Depending on its disposition, you might be able to train it, bribe it, or magically dominate it to carry you. Some creatures listed here might also require special saddles, riding platforms, or other means of keeping riders comfortably (and safely) on their backs.

Mount Animal	Speed (Fly)	Carry Capacity		
		Light	Medium	Heavy
Bear, Black <sup>1</sup>	40 ft.	174 lb.	349 lb.	525 lb.
Bear, Brown	40 ft.	1,038 lb.	2,079 lb.	3,120 lb.
Bear, Polar	40 ft.	1,038 lb.	2,079 lb.	3,120 lb.
Bison	40 ft.	519 lb.	1,038 lb.	1,560 lb.
Camel	50 ft.	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Donkey <sup>1</sup>	30 ft.	50 lb.	100 lb.	150 lb.
Elephant	40 ft.	3,192 lb.	6,384 lb.	9,600 lb.
Lion	40 ft.	459 lb.	918 lb.	1,380 lb.
Tiger	40 ft.	600 lb.	1,200 lb.	1,800 lb.
Wolf <sup>1</sup>	50 ft.	75 lb.	150 lb.	225 lb.
Wolverine <sup>1</sup>	30 ft.	87 lb.	174 lb.	262 lb.
Ant, Giant (Soldier) <sup>1</sup>	50 ft.	87 lb.	174 lb.	262 lb.
Chimera	30 ft. (50 ft.)	348 lb.	699 lb.	1,050 lb.
<b>Dinosaurs</b>				
Deinonychus	60 ft.	232 lb.	466 lb.	700 lb.
Megaraptor	60 ft.	306 lb.	612 lb.	920 lb.
Triceratops	30 ft.	3,192 lb.	6,384 lb.	9,600 lb.
Tyrannosaurus	40 ft.	1,600 lb.	3,200 lb.	4,800 lb.
<b>Dire Animals</b>				
Dire Badger <sup>1</sup>	30 ft.	87 lb.	174 lb.	262 lb.
Dire Bat	20 ft. (40 ft.)	172 lb.	346 lb.	520 lb.
Dire Bear	40 ft.	1,836 lb.	3,672 lb.	5,520 lb.
Dire Boar	40 ft.	1,038 lb.	2,079 lb.	3,120 lb.
Dire Lion	40 ft.	798 lb.	1,599 lb.	2,400 lb.
Dire Tiger	40 ft.	1,038 lb.	2,079 lb.	3,120 lb.
Dire Weasel <sup>1</sup>	40 ft.	87 lb.	174 lb.	262 lb.
Dire Wolf	50 ft.	798 lb.	1,599 lb.	2,400 lb.
Dire Wolverine	30 ft.	519 lb.	1,038 lb.	1,560 lb.
Dragonne	40 ft. (30 ft.)	348 lb.	699 lb.	1,050 lb.
Eagle, Giant	10 ft. (80 ft.)	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Gorgon	30 ft.	459 lb.	918 lb.	1,380 lb.
Griffon	30 ft. (80 ft.)	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Hippogriff	50 ft. (100 ft.)	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Krenshar <sup>1</sup>	40 ft.	57 lb.	114 lb.	172 lb.
Nightmare	40 ft. (90 ft.)	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Nightmare, Cauchemar	40 ft. (90 ft.)	612 lb.	1,224 lb.	1,840 lb.
Owl, Giant	10 ft. (70 ft.)	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Pegasus	60 ft. (120 ft.)	300 lb.	600 lb.	900 lb.
Roc	20 ft. (80 ft.)	11,184 lb.	22,368 lb.	33,600 lb.
Shadow Mastiff <sup>1</sup>	50 ft.	129 lb.	259 lb.	390 lb.
Spider Eater	30 ft. (60 ft.)	306 lb.	612 lb.	920 lb.
Unicorn	60 ft.	399 lb.	798 lb.	1,200 lb.
Unicorn, Celestial Charger	60 ft.	699 lb.	1,398 lb.	2,100 lb.
Worg <sup>1</sup>	50 ft.	129 lb.	259 lb.	390 lb.
Wyvern	20 ft. (60 ft.)	332 lb.	466 lb.	700 lb.
Yrthak	20 ft. (60 ft.)	532 lb.	1,064 lb.	1,600 lb.

<sup>1</sup> As a Medium creature, a mount of this kind can only carry a Small or smaller rider.