

ПРОПАВШАЯ НЕВЕСТА

by Erl (erl@mail.ru)

13 февраля 2006 года

ДЕКЛАМЕР

Этот модуль – небольшое ДнД 3 (без больших проблем конвертируемое в редакцию 3,5) приключение для партии 1го уровня. Именно первого и именно приключение. Дело в том, что как-то собрался я повести группу приключенцев с 1го уровня, накопал все, что у меня есть для начинающих игроков и был жутко разочарован, ибо почти ничего заслуживающего внимания для первой партии нет. Модули для первой партии условно разделились на три типа – «спасите нас от злых дядек», в которой партии 1го уровня приходится сражаться в энкаунтерах со сложностью 4 и более (что при нормальном вождении ДМом, в половине и более случаев должно приводить к полному уничтожению партии), либо «древний ультрафиолетовый дракон – глава гильдии магов решил устроить тренировку для партии 1го уровня» (ТьФУ, какая гадость!) и, третий тип – «вам предстоит страшный бой с ужасным грозным воителем (зомби 2й уровень), очень молодым драконом (1й хит-дайс) и тарраской, только что вылупившейся из яйца. Ах да, есть и четвертый тип: партии предстоит сражаться с крысами. ☺

И исходя из этого, я решил сделать модуль в своем стиле – чтобы была и возможность подумать (имеются зачатки детективного сюжета) и возможность повоевать (проявив все атрибуты херотик-фэнтези в виде битвы с превосходящим по численности врагом, хотя весь модуль можно пройти вообще без сражений) и простая, незамороченная социалка, рассчитанная на отыгрыш. Ну и, безусловно, при написании модуля, обязательно было наличие «более-менее» реального для классического фэнтези-мира сюжета (я имею ввиду логичного и возможного, а не с обязательным наличием злых некромантов, архиличей и пробуждений Всемирного Зла – этих пошлостей в модуле так-же нет).

Итак, вэлкам в Рокхилл, деревню, в окрестностях которой все и произойдет.

БЭКГРОУНД, КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ И ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Партию предстоит найти первую красавицу деревни (Алисию), пропавшую на следующий день после начала приключения. Она ушла за ягодами и пропала, на поляне нашли несколько цветных шариков, которые магией создавал заезжий бард. Там же также нашли следы крови, корзинку с ягодами и так как никто не может подтвердить невинности барда, его и обвинили в ее похищении.

Сам бард Тиомунд Великолепный имеет 2й уровень барда и в родном селе известен как Тео Бестолковый. Визитная карточка Тео – одно довольно таки бестолковое заклинание, которому он научился у другого барда – «Цветные шарики», которое из глины, земли и прочей мелочи создает довольно ровные, яркие и красивые разноцветные шарики (2к4 штук за раз), величиной примерно с голубиное яйцо. Единственное применение этого заклинания – удивлять деревенских простофиль и продавать их максимум по паре медяков за штуку, поэтому подробно это заклинание не описываю.

Вообще говоря, Тео «наводил мосты» к Алисии, но особо оживился, когда прослышал рассказы о том, что у ее бабки находится сумка, в которую входит любое количество денег и сумка не тяжелеет. Решив, что это не что иное, как очень ценный Bag of Holding, Тео решил получить его в виде приданного.

У Алисии есть и другой «поклонник» - ее приятель с детства Форк, но Алисия к нему довольно холодна – Форк здоровенный детина, не самой приятной наружности, да и злобен. Некоторое время назад, будучи сильно подвыпившими, Форк и его дружки напали на сборщика налогов, когда тот шел от деревни с телохранителем. Телохранитель сбежал, а сборщика Форк с дружками избили до смерти и ограбили. С тех пор Форк и два его приятеля скрываются в лесах и занимаются мелким бандитизмом. Эта линия сценария нужна для партии, которая больше желает подраться, чем поразмыслить.

Еще одна зацепка – небольшая группа гоблинов, шатающаяся по окрестностям. Некоторые жители деревни видели их и предполагают, что гоблины могут быть причастны к похищению Алисии, хотя гоблины этого не делали – они лишь изредка охотятся на деревенскую скотину – на собак, если повезет, то на потерявшуюся овцу, курицу или гуся. Если придется, гоблины готовы драться и могут доставить некоторые проблемы партии, однако, предпочтут не рисковать жизнями. Кроме того, двое из них видели, как какая-то бабка уволокла Алисию и знают, куда именно она уволокла, но вот добиться от них именно этой информации во-первых, сложно, во-вторых, говорят эти гоблины только на своем родном языке.

Наводка на гоблинов появится чуть позже, если игроки заскучают – однажды в деревню вернется охотник, который сообщит, что чудом вырвался из гоблинского плена. На самом деле, этот охотник, Алик, увидел гоблина и решил «проявить воинскую доблесть», доставив его голову в деревню. Он выхватил лук, стрельнул и даже ранил гоблина, но тут на него набросилась остальная банда и «вырубила» (про то, что Алик был инициатором нападения, он молчит, как партизан). Затем Алик очнулся связанным в гоблинском лагере. К счастью, ему удалось освободиться от веревок и тихо, как только умел, Алик сбежал из их лагеря и вернулся в деревню. Он же может проводить партию к стоянке гоблинов.

Другой вариант выхода на гоблинов – либо найти их следы и проследить (при наличии умения «чтение следов» – track) или обратиться к рейнджеру, живущему неподалеку от деревни (найти его помогут деревенские жители). Этот рейнджер, по имени Бьерн (3й уровень) согласится помочь партии, если они сумеют его убедить в необходимости переться черти куда и что гоблины действительно виноваты в исчезновении девушки. Сам Бьерн, кстати, не считает гоблинов врагами, понимая, что они вполне могут мирно сосуществовать с другими расами (его личный «классовый враг» – оборотни).

НА САМОМ ДЕЛЕ

А на самом деле, Алисию забрала ее родная бабушка, решив, что внука притягивает к себе всяких негодяев (ее «изучение» Тиомунда это подтвердило). Бабушка удерживает Алисию в своем доме (землянке) в лесу и не выпускает «пока внука не образумится». Саму дочку сторожат змеи «бабули» в количестве аш 6 штук (для версии D&D 3,5 придется вводить некое уникальное заклинание, позволяющее друиду призывать змей для охраны своего жилища или как-то иначе обходить изменение в правилах, связанное со спутниками друидов). Дочку не трогают, но на любого, проникшего в дом нападут. В доме, кстати, действительно можно найти нечто вроде Bag of Holding, только он «дырявый» ☺. Любой помещенный в него предмет имеет 5% шанс исчезнуть бесследно в тот момент, когда он туда кладется. Бабушка про эту особенность мешка знает, а вот персонажи – нет и это может стать неприятным сюрпризом.

ХОД ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Этот раздел описывает основные события, которые могут произойти в приключении, не обязательно именно в том порядке, в котором указаны и вовсе не обязательно именно в том виде и количестве, в котором описаны.

ПРИБЫТИЕ

Деревенька, куда прибывает партия называется Рокхилл. Это обычное фермерское поселение, насчитывающее не более 40 домов, включая фермы в окрестностях. Всего взрослого населения в деревне – около 150 человек. В основном это фермеры.

Хозяин скобяной лавки Тадеуш Одноглазый (лавка называется «Потерянная подкова») продает всего понемногу, самые дорогие его товары стоят 2-3 золотых монеты (таких товаров – единицы). Тадеуш (эксперт 1/благородный 2) по совместительству староста деревни (отвечает за порядок, за сбор налогов, передавая собранное сборщику).

Таверна «Перекресток» - место, где можно относительно уютно переночевать и сносно покушать деревенской пищи (готовят тут «на заказ», то есть, хлеб, сыр и пиво принесут сразу, а вот жаркое придется подождать, либо заказывать заранее).

Хозяин таверны – Мэтью Сторри занимается поддержанием некоего порядка и содержанием таверны – он простоват, но своего не упустит (Мэтью эксперт 2го уровня). Кухней занимается его жена – Матис Сторри – ворчливая, строгая, но в душе очень добрая женщина – у нее всегда можно попросить помощи и она навряд-ли откажет в нормальной просьбе, хотя в кухне у нее все строго – это ее вотчина и никого сюда она не пускает, кроме как в виде помощника принести что-нибудь (Матис – эксперт 3го уровня).

Есть в деревеньки и маленький храм (пантеона или какого-то доброго божества, к примеру, Пелора). Службы служит 35 летний преподобный Матис. Он, кстати, гном (gnome), но не смотря на свой рост, пользуется большим уважением в деревне. Матис – адепт 2го уровня.

Большинство жителей – простолюдины (коммонеры). Есть несколько охотников - полдюжины воинов (warriors) 1го уровня.

ЗНАКОМСТВО

Партия прибывает в деревню вечером и скорее всего, остановится в таверне. По прибытии они могут познакомиться с местными жителями и узнать следующие слухи и сплетни (по навыку Добывание Информации):

ДС 6: В таверне «Перекресток» остановится бард Теомунд Великолепный, который вот уже долгое время развлекает народ своими фокусами, игрой на флейте и продает красивые цветные шарики.

ДС 9: А еще поговаривают, что многие жёнки Рокхилла восторженны Теомундом и с радостью платят за его выступления, хотя многие из них видели уже не по одному разу.

ДС 12: На окраинах деревни уже несколько человек замечали гоблинов. Пока они никак себя не проявляли, хотя пропало уже несколько собак и не всегда хозяевам удается досчитаться кур и гусей.

ДС 15: Деревенская красавица – Алисия – самая красавица на деревне (шестнадцатилетняя девица с Харизма 15, для деревни в полторы сотни человек – действительно редкая краса). К ней многие сватаются, даже из других деревень, да пока всем дают от ворот поворот. Говорят, против всех женихов ее бабука – местная травница (ну или кхм, ведьма), живущая в лесу.

ДС 18: Форк, ну, тот самый, который ограбил и до смерти избил сборщика налогов, до сих пор бежит где-то вокруг деревни со своими дружками и иногда грабит фермеров, чтобы не умереть с голоду.

ДС 21: Бард Теомунд то-же сватался к Алисии, да и ему дали «от ворот поворот». Однако, бард не унимается и всячески пытается завоевать расположение красавицы.

ДС 24: Бабука Алисии – настоящая ведьма. Вредная, злая. Конечно, никого в поселке она не убила, многим помогла своими травами да отварами, но все равно старуха гадкая. Сама змеюка и, поговаривают, вообще змей любит.

ДС 27: Тут кое-кто слышал, что Форк, еще когда жил в деревне кричал, что если Алисия выйдет замуж за кого другого, кроме него, он и ее и его порежет. Может, конечно, бахвалился, а может и правду готов убить.

ДС 30: Поговаривают, что бабука Алисии имеет какую-то дорогую магическую вещь – мешок, мол, брось в него даже большой камень, а сумка как весила, так и весит. А потом этот камень досташь и сумка снова как весила, так и весит.

В первый день партия может вечером посмотреть очередное выступление Теомунда. Тео исполняет несколько незамысловатых фокусов, которые легко распознают бард или плут, сыграет пару веселых мелодий на флейте, затем расскажет большую «мыльную» поэму про одинокого барда, бродящего по свету в поисках своей возлюбленной, периодически прерывая рассказ небольшими лирическими музыкальными вставками.

Персонажи, сделавшие броски на наблюдательность, ДС 18 отмечают, что как минимум, три крестьянки просто балдеют от барда, не отрываясь смотрят ему в рот и пытаются строить глазки. Если кто-то высматривает деревенскую красавицу, он отметит, что она одна из тех, кто явно не равнодушен к рассказам барда, но не относится к его «фанаткам». Кстати, неплохо отыграть то, что эта красавица показалась весьма привлекательной для какого-то из персонажей – это для того, чтобы у партии возник дополнительный стимул разыскивать девушку в дальнейшем.

В конце выступления бард исполняет еще одну известную и красивую лирическую мелодию и кланяясь, очаровательно улыбаясь прощается со зрителями, отправляясь в свою комнатку. После того, как он уходит, хозяин таверны достает миску и выставляет ее у выхода, в эту миску летят медные монеты и даже пара серебряных. Позже эти деньги он отдаст барду (который вновь появляется в таверне уже поздно вечером, чтобы слегка перекусить и попить пива, в том числе, с партией).

Тео – начинающий бард. Конечно, он повидал побольше, чем любой из персонажей (они же I го уровня), но и его опыт исчерпывается парой стычек с бандитами и бесполезными поисками в руинах, которые он, по ошибке, принял за древнее захоронение. Ну и, конечно, он неплох в своем искусстве развлекать народ, особенно, женушек. Ну и не только на публике, конечно, что, по понятным причинам, скрывает. Хотя с партией, особенно, сильно подвыпивши, может разоткровенничаться.

По характеру Тео скорее эгоист и эгоцентрист (chaotic-neutral), не злобный, но и не добряк. Не прочь слегка прихвастнуть и немного приврать, но так, чтобы его ложь было очень трудно доказать. Тео путешествует от деревни к деревне, устраивая там обычные представления, живет там пару недель (любой хозяин таверны с радостью даст комнату хорошему барду, так как тот и его развлекает и народ в таверну привлечет), а затем уходит дальше. Где-то не задерживаясь и пары-тройки дней, а где-то и по месяцу засиживался.

Разоткровенничавшись, Тео может рассказать, что его пытались ограбить по дороге в Рокхилл трое бандитов на дороге, он сумел их расположить к себе и откупился всего одним серебряным (он «нарвался» на Форка и его дружков). Он хорошо помнит это место и может подсказать, где оно.

Желательно расположить партию к Тео, чтобы они в дальнейшем захотели ему помочь. То есть, если партия доброжелательно относится к партии, он также ведет себя уважительно с ними, называя их «господами», девушек и женщин - «прекрасными леди» и тому подобное. Если партия относится к нему пренебрежительно, он также ведет себя учтиво и чинно, возможно, рассказывая им про то, что им может быть интересно. Короче, он и не должен навязываться и в то же время, должен понравиться партии. Да, в партию он не пойдет (ему теперешняя жизнь нравится куда больше, чем брожение по грязным подвалам, драки со всякой мерзостью и так далее). К слову, Тео можно ввести в одно из будущих приключений в очередной небольшой деревеньке, где он будет всячески помогать партии информацией – это придаст новому приключению особую «изюминку» и заставит игроков думать о том, что заводить союзников – полезное дело.

УТРО ВТОРОГО ДНЯ: ПОХИЩЕНИЕ

Утро проходит без особых происшествий, однако, ближе к обеду (мастеру придется как-то задержать партию, к примеру, как правило, перезнакомившись первоуровневая партия, оказавшись в таверне, устраивает памятную пьянку, соответственно, встать могут очень поздно) партия замечает, что местные как-то суетятся и переговариваются. Начав расспрашивать народ, они узнают, что пропала Алисия – ушла за ягодами к ручью и не вернулась – нашли ее корзинку, а ее самой нигде нет.

Вскоре, партия может заметить, как староста в сопровождении нескольких человек идет в таверну и стучатся в дверь барда, но он не открывает (заперто изнутри). Они стучаться все громче и настойчивее, пока один из них – здоровенный мельник не дергает дверь с такой силой, что защелка срывается с петель. В комнате барда нет. Пока пришедшие

удивляются, вбегает один крестьянин и кричит, что видел барда у мельницы – все бросаются туда, желательно, подцепив по дороге партию.

Барда они действительно встречают, когда от идет со стороны мельницы (это не так далеко от ручья и поляны), весело насвистывая. Деревенские окружают его и начинают допытываться, где Алисия. Бард в недоумении и «не при делах», но ему предъявляют следующие «обвинения».

- Старик Лука видел, как Тео пытался незаметно пробраться от таверны в сторону ручья (на самом деле, в сторону мельницы – дорога почти та-же)

- Как Тео сможет объяснить, что его дверь была заперта, а его там небыло (самые умные уже догадались, что Тео вылез просто через окно, но почему он не сделал это как и все – через дверь?)

- На месте исчезновения Алисии, рядом с корзиной нашли пару шариков, которые своим заклинанием создавал Тео. Кроме того, рядом нашли платочек с буквами ТВ (Теомунд Великолепный), втоптаный в землю.

- На корзинке и на траве заметили следы, похожие на кровь, кроме того, совсем рядом нашли кусок ткани, видимо, с рукава Алисии.

- Некоторые особо наблюдательные и бдительные жители деревни, заметили, что Тео пытался приударять за Алисией, но она никак не отвечала ему. А паре деревенских парней он как-то заявил, что все равно женит на себе Алисию так или иначе, «иначе не быть ему Теомундом Великолепным».

Деревенские считают, что все это слишком явно указывает на причастность Тео к исчезновению девушки. Беда Тео в том, что он не может доказать обратного и вот почему.

На самом деле, с утра Тео отправился к одной из своих поклонниц – жене мельника, когда тот отправился на мельницу. Для этого он вылез из таверны через окно, пытаясь оставаться незамеченным прошел к дому мельника (недалеко от ручья) и там развлекался с женошкой, пока не решил, что пора возвращаться, а на обратной дороге его и встретили деревенские жители. Соответственно, «подставить» Луизу (жену мельника) он не может, да и она, естественно, «знать про него ничего не знает, со вчерашнего дня его не видела» и так далее. Вот и попал Тео в «ситуацию».

Короче, деревенские решают разобраться с Тео и отправляют его в подвал, чтобы разобраться, что к чему. Но партию к Тео допустят (если они, конечно, хорошо будут себя вести).

КАК ОНО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

А на самом деле, пока Алисия собирала ягоды, к ней подошла ее бабка – деревенская ведьма, живущая в лесу. Они поговорили, причем бабка говорила явно на повышенных тонах – Алисия пыталась настоять, чтобы ей наконец разрешили выйти замуж за того, кого она захочет, а бабка – категорически против того, чтобы она вообще выходила замуж, так как в ее планах, она должна была передать Алисии свои знания (у внучки на эту тему ни желания, ни способностей).

В конце-концов они разругались, бабка выхватила у Алисии платок, ранее подаренный той Тео и втоптала его

в землю, затем схватила внучку за рукав и потянула к себе «хватит бесоваться, пойдешь жить у меня, пока не образумишься». Так она оборвала рукав Алисии. Алисия вырвалась и попыталась убежать, но бабка сделала Entangle и внучка с разбегу воткнулась носом в землю, опрокинув корзину и раскроив нос. Попутно она и сама не заметила, как у нее из платья вылетела пара шариков, которые ей подарил Тео.

Затем бабка снова схватила уже не сопротивляющуюся и ревушую внучку и потянула ее к себе в дом. Бабка остановила кровь и позаботилась о том, чтобы они с Алисией не оставили следов по пути к ее хижине (скорее по привычке, чем из злого умысла).

ПОИСКИ АЛИСИИ

У ведущего есть как минимум, три зацепки, чтобы отправить партию искать Алисию:

- Тео мог подружиться с партией и после этого попросит их о помощи, тайно рассказав им истинную историю своих похищений. Он также может дать несколько «зацепок».

- Алисия могла понравиться или даже слегка пофлиртовать с одним из персонажей в партии, у того появится игровой мотив ее найти.

- Жители деревни могут обратиться к партии за помощью, хотя, конечно, о большом вознаграждении (даже несколько десятков золотом) и речи не идет. Максимум – хорошая скидка в скобяной лавке, очень дешевый постой в «Перекрестке» и уважение деревни.

Итак, источники информации, из которых партия может получить зацепки.

Тео:

- 1) Тео знает, что у Алисии было немало сватов и выкрасть ее мог кто-то из соседней деревни. Однако, это ложная ветка.
- 2) Опять-таки, Тео знает, что Форк хотел жениться на Алисии – вполне возможно, что похищение – его рук дело, особенно с учетом того, какая о нем ходит слава.
- 3) Тео вспоминает, что жители деревни нередко говорили о гоблинах – он может предположить, что причина ее исчезновения – именно гоблины.
- 4) Он может предположить, что Алисия сама сбежала, хотя эта версия совсем нереальна.
- 5) Тео думает, что это может быть коварная месть одной из его бывших поклонниц, которых он в свое время отверг – тупиковая ветка.
- 6) Тео даже предполагает, что на Алисию могло напасть нечто, о чем еще никто вообще не слышал в этих краях – например, оборотень.

В начале беседы, киньте три раза кубик и это будут те версии, которые сразу выдвинет Тео (если результаты броска одинаковые, он не перебрасывается). Каждый час можно кинуть еще кубик и если такого варианта еще не было, Тео сможет и его предложить, «грузя» партию ложными следами.

Лишь только после того, как партия пройдет несколько ложных следов, Тео подбросит им идею про ее бабу, которая всегда была против ее замужества.

Мать Алисии:

Клаудия, мать Алисии, воспитывает ребенка без отца (тот исчез ровно 15 лет назад, хотя и не в этот-же день). Женщина

страдает легкой формой психического расстройства – она абсолютно убеждена, что Тео надругался и убил ее дочь. Прочие варианты она даже не рассматривает. При любой возможности она постарается напасть на Тео, выцарапать ему глаза, поплевать в лицо и произвести прочие неприятные вещи.

Осмотр места происшествия:

К сожалению, его уже многократно «осмотрели» местные деятели (т.е. жители), однако, кое что умный следопыт все-же найдет. Кроме того, неопределенность вносит тот факт, что друид 3го уровня (бабка Алисии) не оставляет следов. Делается бросок на поиск и следопыт в зависимости от результата сможет обнаружить следующее:

ДС 10: Поляна истоптана большим количеством следов, в основном это ботинки местных жителей, но кое где можно найти след легких женских башмачков.

ДС 15: Внимательный следопыт замечает, что с травой на поляне что-то произошло – она не такая как вокруг – там, где трава не примята, стебли вытянуты и как бы устремлены к одному месту на поляне. Кроме того, возле поляны найдено несколько свежих гоблинских следов.

ДС 20: Следопыт может грубо восстановить картину произошедшего – вот девушка собирает ягоды, встает, некоторое время топчется на месте, упираясь идут в одну сторону, затем бежит в другую, падает, рвет траву (в месте падения видно кровь и несколько клубней травы, некоторая трава вырвана). Затем следы девушки пропадают. Кроме того, следопыт обнаруживает цепочку из следов 3-4 гоблинов и может проследовать по ней, вплоть до их лагеря. Если идти по следам от куда пришли гоблины, через 2 часа можно выйти к их лагерю.

ДС 25: Следопыт восстанавливает довольно точную картину действия: Девушка собирает ягоды, замечает кого-то встает и некоторое время топчется на месте, затем следует несколько действий, как будто Алисия борется сама с собой (не физически, а как будто ее заставляют что-то сделать, а она не хочет). Затем кто-то, чьи следы не видно, тянет ее в сторону леса, Алисия упирается, затем вырывается (следопыт находит белую ниточку, вероятно, от одежды в этом месте), пытается убежать, но трава опутывает ноги девушки и она падает, разбивая нос при падении. Затем ей помогают подняться, кровь перестает капать и следы исчезают. Кроме того, следопыт находит следы 4 гоблинов, которые проходили мимо этой полянки, некоторое время прятались в кустах, а затем пошли дальше – их следы (от куда они пришли) приведут в их лагерь примерно через три часа слежки.

ДС 30: В дополнении к предыдущему пункту, партия может найти нечто типа оборванной травки или одинокой сорванной ягоды, которая не растет на таких полянках, а растет, скажем, в чаще леса.

Сбор информации в деревне:

Разговоры с некоторыми жителями деревни могут дать партии дополнительную информацию к размышлению. Лучше всего разговаривать со знающими людьми, которые «в теме» - хозяин трактика, староста, жрец, мельник и так далее, то есть с теми людьми, которые каждый день общаются с другими деревенскими жителями и все происходит у них на глазах.

Общаясь и задавая жителям деревни правильные вопросы, персонажи могут получить информацию, которая сможет пролить свет на исчезновение Алисии.

Основные направления вопросов и информация, которую могут получить персонажи:

Враги и недоброжелатели Алисии? – их фактически нет. Да, есть легкая недоброжелательность со стороны пары других деревенских девушек, но не более, чем простая девичья конкуренция. Есть еще Форк, который угрожал Алисии в случае, если она выйдет замуж не за него.

Где тут поблизости злые жрецы, некроманты, драконы, Великие Темные Силы? – Чего??? (Продвинутый вариант: Пойдешь прямо по этой дороге, а через неделю – налево, там спросишь).

А монстры? Чудовища? Давно их нет. Да, нередко охотники встречают гоблинов, но живем с ними тихо – мирно.

Странности Алисии? – Ничего странного, обычная деревенская девушка, скучает по всяким романтическим историям, потому и заслушивается бардов. Вот бабка ее – странная, ну да отшельница и странница – для них это нормально.

Родня Алисии? У Алисии живая мать, да она свято убеждена, что Тео похитил Алисию. Отец Алисии умер уже давно, когда та была совсем крохой. Есть еще бабка – отцовская мать, отшельница, живет в лесу, в деревне появляется очень редко, выменивает целебные сборы и отвары, просто редкие грибы и ягоды на скраб и кое какие припасы (муку, соль).

Теомунд? Хороший бард, хотя бывало, зааживали и получше. Вариант ответов большинства мужчин: «Бездельник и плут, гнать его надо в шею», вариант ответа большинства женщин: «Он такой милый, у него такие замечательные истории, мы готовы слушать его часами».

Теомунд и Алисия? Тео сватался к Алисии, но его отшили. Но Тео не унимался. Виновен ли он? Похоже, что нет, но если не он, то кто и где тогда Алисия?

В ЛЕСУ

Рано или поздно, партия может так решиться найти отшельницу. Способов несколько:

- Бродить по лесу в том районе, где ориентировочно живет отшельница (шансов почти никаких).
- С подачи гоблинов (те знают, где живет отшельница и если удастся с ними договориться – могут объяснить, как дойти).
- По следам, оставленным Алисией, если в партии есть толковый следопыт (сама бабка, будучи друидом, следов не оставляет). Способ долгий, но почти гарантированный.
- Друид или рейнджер со способностями общаться с животными может попытаться применить свои способности и выйти к бабке.
- Ранее упомянутый рейнджер Бьерн, если его уговорить, сможет провести к бабке или объяснить, как найти ее дом по ориентирам.

Если партии так удастся найти отшельницу, то в текущий момент ее нет дома. Кстати, дом у нее – землянка. Найдя ее, партия может войти беспрепятственно. Находка землянки вознаграждается как прохождение энкаунтера сложностью 2 (EL 2).

Друид или рейнджер автоматически получает бросок внимательность (spot DC 20) и в случае успеха обнаруживает, что в местности много змей, а именно, гадюк (находит следы, сброшенную шкуру, другие признаки).

Землянка не имеет окон, только дверь, которая никак не запирается. Проход (дверь) очень узкий и низкий – приходится чуть ли не протискиваться, хотя для халфлинга или гнома это не проблема. Внутри темно – никаких источников света. В дальнем углу пара лежанок, на стенах развешаны травы (некоторые сушатся, некоторые просто так хранятся). Камин, маленькая кухня. Высота «потолка» землянки едва достигает двух метров и далеко не везде.

Внутри спит Алисия (просто спит). Наружу ее не выпускают змеи (подчиняясь приказу бабки). Они постепенно соберутся у входа и атакуют партию после того, как она немного поговорит с Алисией.

Если разбудить Алисию, она сначала ничего не понимает, потом рассказывает, что ее увела ее бабушка, что заставила сидеть здесь и грозила, что ее (Алисию) будут охранять змеи. Кстати, тут и появляются змеи (нападают). Сама Алисия в бою принимает только одно участие – пронзительно визжит, хотя змеи ее совершенно не атакуют. Сложность энкаунтера (EL) 2.

ПОШЛИ ДОМОЙ?

Победив змей, партия может покопаться в вещах бабули (что иначе, как мародерством или воровством назвать нельзя). 90% ценного у бабули – это ее травы, но персонаж, не знакомый с ними может рисковать – некоторые из них при не должном хранении могут превратиться в контактный или вдыхаемый яд.

Единственная серьезная ценность – мешочек, в котором можно почувствовать сильную магию. Это тот самый bag of holding «с дыркой» (как уже было сказано ранее, с 5% вероятностью, каждый положенный в него предмет имеет шанс исчезнуть сразу и навсегда, вывалившись в экстреплан).

Алисия просится с партией и наверняка, у партии нет причин, чтобы отказать ей.

На обратном пути их встретит бабка Алисии. Кстати, змеи – это ее спутники, а значит, они друг-друга чувствуют, то есть, если бабка знает о гибели своих любимцев, она решит отомстить убийцам. Однако, сначала пытается с ними поговорить. Дальше зависит от того, как вела себя партия. Если атакуют – бабка использует Obscure Mist и затем Tree Shape, чтобы спрятаться (диалог она будет вести с расстояния футов в сто, чтобы успеть скрыться). Если хорошо, бабка требует отдать ей внуку и в принципе, партия имеет шанс договориться с ней миром, объяснив, что всем только хуже будет.

Если произошла драка (и бабка скрылась), она вновь готовится напасть на партию – запоминает с 1го уровня Cure Light Wounds, Entangle, Shillelagh; со второго: Heat Metal (вариант – Summon Swarm) и Flaming Sphere. Это нападение произойдет, когда партия покинет деревню.

ГЕЙМ ОВЕР?

Итак, по сути, приключение может закончиться возвращением в деревню Алисии и освобождением Тео. Конечно, никакого серьезного вознаграждения за такой «подвиг» можно не ждать. Однако, возможны следующие, необычные варианты вознаграждения, в зависимости от того, как вели себя персонажи с теми или иными NPC.

- Теомунд может сложить более-менее сносную (хотя и откровенно поповскую) поэму про «подвиг» героев, спасших от костра незаслуженно обвиненного барда.
- Алесия может подружиться с кем-то из персонажей, если тот покажет себя благородным, смелым ну и прям, «настоящим мужчиной». Вплоть до развития романтических отношений.
- Хозяин трактира может обеспечить партии долгое бесплатное проживание в трактире.
- Мать Алисии, если партия была с ней очень вежлива и доброжелательна, отдаст им волшебный плащ отца Алисии (cloak of resistance +1).
- Староста за помощь обеспечит большую скидку в своей лавке (напомним, продает он всякую мелочь максимум за 2-3 золотых). Однако если разобрались удачно для деревни и с Форком и с гоблинами, соберет с деревни до 50 золотых (для деревни, кстати, большая сумма) и напишет рекомендательное письмо (если посчитает, что партия это заслужила).

СТАТИСТИКИ ВАЖНЫХ МОНСТРОВ И NPC

Альфид, женщина, человек Друид3 (58 лет): CR 3; Размер М (рост 5 футов, 2 дюйма); HD 3d8; hp 20; Инициатива +0; Скорость 30 ft.; AC 10; Атака +2 (+2 база) в ближнем бою и при атаке на расстоянии; Спасброски: Выносливость +3, Рефлексы +1, Воля +5; AL N; Str 11 (+0), Dex 11 (+0), Con 10 (0), Int 13 (+1), Wis 15 (+2), Cha 14 (+2).

Знание языков: Всеобщий, Друидуический, Лесной.

Навыки и умения: Алхимия +7 (+6 ранков, +1 Int), Управление животными +8 (+6 ранков, +2 Cha); Знание трав +9 (+6 ранков, +1 Int, +2 умение); Знание региона +7 (+6 ранков, +1 Int); Наблюдательность +8 (+6 ранков, +2 Wis); Чтение следов, Варка снадобий, Концентрация на навыке: знание трав.

Друидические заклинания (в день): 4/3/2.

Подготовлены (по умолчанию): (0): Create Water, Cure Minor Wounds, Light, Purify Food and Drink; (1): Calm Animals, Cure Light Wounds, Obscuring Mist; (2): Heat Metal, Tree Shape.

Спутник друида: 6 маленьких гадюк.

Змея, малая (6): CR 1/2; Малое животное (Small Animal); HD 1d8; hp 4; Инициатива +3; Скорость 20, (лазание 20, плавание 20); AC 17 (14 касание, 13 при неожиданности); Атака: +4 в ближнем бою (Укус: 1d2-2); Особо: Яд (Ex); Особо: Нюх (Ex); AL N; Спасброски: Выносливость +2, Рефлексы +5, Воля +1; Str 6 (-2), Dex 17 (+3), Con 11 (0), Int 1 (-4), Wis 12 (+1), Cha 2 (-4).

Умения и навыки: Баланс +11, Лазание +10, Прятаться +11, Слух +5, Наблюдательность +5; Навык: ловкость с оружием (укус)

Яд: При укусе жертва должна сделать успешный спасбросок на Выносливость против сложности DC 11. Первичные и вторичные повреждения – 1кб Телосложению.

Гоблин: CR 1/4; Малый гуманоид; HD 1d8; hp 4; Инициатива +1; Скорость 30; AC 11 (12 или 13 в доспехе и/или со щитом); Атаки +0 в ближнем бою, +2 атака на расстоянии; Особо: Видит в темноте (Ex); AL NE; Спасброски Выносливость +2, Рефлексы +1, Воля +0; Str 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Wis 11, Cha 8.

Умения и навыки: Прятаться +5, Тихая ходьба +5

Группа гоблинов, живущих близи Рокхилла: Включает в себя шамана (адепт 3го уровня), вождя (воин 2го уровня), пару охранников вождя (солдаты 1го уровня), дюжина обычных воинов и примерно два десятка женщин – гоблинов и детей.

Форк: мужчина, человек, солдат 2: CR 1; Размер: Средний; HD 2d8+6; hp 16; Инициатива +2 (+2 Dex); Скорость 30 ft.; AC 19 (+2 Dex, +5 кольчуга, +2 щит); Атака: Саблей +6 (+2 база, +2 Str, +1 качество оружия, +1 концентрация на оружии) в ближнем бою (сабля отличной работы, 1кб+2; 18-20/x2), либо +4 атака на расстоянии; Спасброски: Выносливость +6 (+3 Base, +3 Con), Рефлексы +2 (+0 Base, +2 Dex), Воля +0 (+0 Base); AL CE; Str 15 (+2), Dex 15 (+2), Con 16 (+3), Int 9 (-1), Wis 10 (+0), Cha 8 (-1).

Умения: Бой вслепую, концентрация на оружии: сабля.

Махур, мужчина, человек, солдат 1: CR 1; Размер: Средний; HD 1d8; hp 8; Инициатива +0; Скорость 30 ft.; AC 13 (+3 клепаная кожа); Атака: двуручная дубина +3 (+1 Base, +2 Str), повреждения 1кб+2; Спасброски: Выносливость +2 (+2 Base), Рефлексы +0 (+0 Base), Воля +0 (+0 Base, -2 Wis, +2 навык); AL CE; Str 14 (+2), Dex 11 (+0), Con 10 (+0), Int 9 (-1), Wis 7 (-2), Cha 11 (+0).

Навыки: Мощная атака, Железная воля

Солли, мужчина, человек, солдат 1: CR 1; Размер: Средний; HD 1d8; hp 8; Инициатива +2 (+2 Dex); Скорость 30 ft.; AC 16 (+2 Dex, +3 клепаная кожа, +1 баклер); Атака: короткий меч +3 (+1 Base, +2 Str), повреждения 1кб+2, либо мощный составной короткий лук (сила +2) +3 (+1 Base, +2 Dex), повреждения 1кб+2; Спасброски: Выносливость +2 (+2 Base), Рефлексы +1 (+0 Base, +1 Dex), Воля -1 (+0 Base, -1 Wis); AL CE; Str 15 (+2), Dex 14 (+2), Con 11 (+0), Int 11 (+0), Wis 8 (-1), Cha 12 (+1).

Навыки: Выстрел вблизи, быстрый выстрел.