



СОН ТИТАНА

Причудливое путешествие в мир сна

Приключение предназначено для 2-8 персонажей 5-9 уровней

Система: AD&D1

Сеттинг: Древняя Греция

Источник: Журнал «Подземелье» №2, ноябрь-декабрь 1986

Автор: Уильям Тодорский (W. Todo Todorsky)

Перевод: Drogo

Вёрстка: r0o35



Уильям «Тодо» Тодорский хорошо известен на многих компьютерных форумах в районе Джексвилля, Флориды, и ведет две компьютеризованные ролевые игры, которые сам сочинил. Senior chief petty officer (что-то типа главного корабельного старшины), служащий на борту «Саратоги», Тодо развлекается резьбой по дереву, социальными науками и охотой с дымным порохом. Редактурой занимается его жена Сэнди.

«Сон титана» - уникальное приключение AD&D для 2-8 персонажей 5-9 уровней, персонажи более высоких уровней могут участвовать в нем меньшими группами. Персонажи должны гибко подходить к решению проблем, потому что данный сценарий включает уникальную серию декораций и проблем. Справиться с ними поможет смесь стандартных классов (боец, вор, пользователь магии и священник) в равных долях. Персонажи должны быть добрых мировоззрений.

Обратите внимание, в приключении может участвовать хорошо сбалансированная партия почти любой численности или мощности, если внести некоторые изменения в столкновения с определенными существами. Не так важно, сколько у персонажей уровней, как то, сколько у них смекалки.

Предыстория приключения

Данный модуль прекрасно подойдет для любого мира или вселенной. От Хозяина Подземелья требуется всего лишь слегка изменить предысторию и разместить храм титана там, где удобнее всего. Вокруг такого храма можно накрутить самые разнообразные приключения, и творческий DM может послать персонажей в храм по самым разным причинам. Как вариант, предлагается следующая завязка.

Аквинус, король Гримарии, небольшой островной страны в 20 милях к востоку от материка, столкнулся с проблемой. Многие годы материковая страна Фалайгри, которой правит дальний родич короля Дождя Фалайгриский, устраивала набеги на Гримарию, пытаясь захватить и покорить остров. Гримария расположена вблизи многих океанских торговых маршрутов, что делает ее стратегически важной для торговцев и моряков Фалайгри.

После многих лет противостояния дождь предложил договор о мире и сотрудничестве, объединяющий обе страны под одним правителем. Скрепить договор должна была свадьба единственной дочери короля, принцессы Аквилиан, и сына дождя. Звали сынульку Талонбрук, и был он по слухам жестоким, надменным и невежественным. Отсюда и проблема: должен ли король понуждать свою дочь выходить за столь сомнительного сына, чтобы добиться столь же сомнительного мира, или он должен отвергнуть предложение дождя и получить продолжение войны, в которой он может проиграть, потеряв и трон, и жизнь?

Пытаясь решить свой вопрос, король Аквинус послал персонажей проконсультироваться с титаном Андромидом, по слухам, обладающим силами оракула. Проведя много дней в странствиях по суше и по морю, персонажи прибывают на небольшой скалистый островок, где находится храм титана. Столкновения и приключения по дороге к храму титана и назад DM может отыгрывать, как пожелает.

Любой, оказавшийся в радиусе 1,000 ярдов от храма, услышит доносящиеся из него ритмические раскаты. Когда персонажи войдут в по-спартански скромно меблированный храм, они увидят огромного титана, восседающего в дальнем конце храма на массивном троне. Титан спит, и раскаты – это его храп.

Храм построен из мрамора, внутри него нет ничего ценного, поскольку Андромиду по вкусу простота. Резьба на стенах и вдоль крыши снаружи изображает сцены из традиционной греческой мифологии с несколькими другими историями.

Вскоре после входа в храм (и наверняка до того, как они доберутся до спящего титана) персонажи заметят как храм окружает густой серый туман, затрудняющий обзор – даже инфра- и ультра-видение станет бесполезным. Туман быстро стухнет и погрузит группу в абсолютную тьму. Несколько ударов сердца спустя каждый ощутит падение и дезориентацию, совмещенные с сонливостью и летаргией.

Туман медленно развеется, открывая персонажам окружающее. Все вокруг выглядит странно, как будто снится, хотя и является неопровержимо реальным. Преобладают мягкие пастельные тона, голоса и звуки слегка приглушены. Действие в самом разгаре, когда картина станет видна персонажам, во многом походя на театральную постановку. Понаблюдав за сценой несколько мгновений, персонажи обнаружат себя внутри нее...

Для Хозяина Подземелья

Персонажи вошли напрямик в сон титана. Титан Андромид обладает многими силами старших титанов вроде Кроноса и Океана, хотя сам по мировоззрению нейтрально-добрый. Также он обладает способностью наводить иллюзии столь высокого качества, что они выглядят настоящими почти для любых исследований. Немногие жертвы Андромиды получают вообще шанс не поверить в них, разве что у них Интеллект 19 и выше. Те же, у кого Интеллект и впрямь 19, получают штраф -4 к спас-броскам неверия в иллюзии, да и те могут делать его лишь раз в ход. Обладатели Интеллекта 20-23 получают обычные спас-броски неверия, когда они делают такие попытки. Существа с Интеллектом 24 и выше невосприимчивы к эффектам иллюзий. Значения Интеллекта применяются независимо от круга заклинаний иллюзий/фантазматических, накладываемых Андромидом.

Обладающие выражающейся в процентах устойчивостью к магии также имеют шанс устоять перед его иллюзиями. Если бросок устойчивости к магии провалится против мага 25-го уровня, иллюзии действуют на существо, как если бы были реально. В любом случае, если существо не поддалось иллюзии, оно все равно воспринимает ее как плотный, выглядящий настоящим объект – но иллюзия не может причинить вреда.

Пока Андромид спит, его врожденные силы создания иллюзий продолжают действовать, только их контролирует подсознание титана. Поэтому иллюзии выглядят как сон. Когда партия вошла в храм титана, ее поглотили порождаемые снами титана иллюзии, что выглядело как серый туман. Сон представляет нагромождение трех историй, который проигрываются в сознании титана. Персонажей можно сравнить со зрителями, которые случайно забрели на сцену и теперь участвуют в пьесе, посмотреть на которую пришли – но из которой они не могут теперь сбежать!

Данное приключение представляет собой анахроничную ситуацию, в которой может произойти буквально что угодно, поскольку она разворачивается в снах титана. Различные исторические и фантастические периоды смешались меж собой, отображая места, где титан побывал, и истории, которые он слышал. Поскольку Андромид обладает необычайно острым умом и крайне наблюдателен, иллюзии в его снах довольно точны в деталях – «реальные» почти во всех смыслах этого слова.

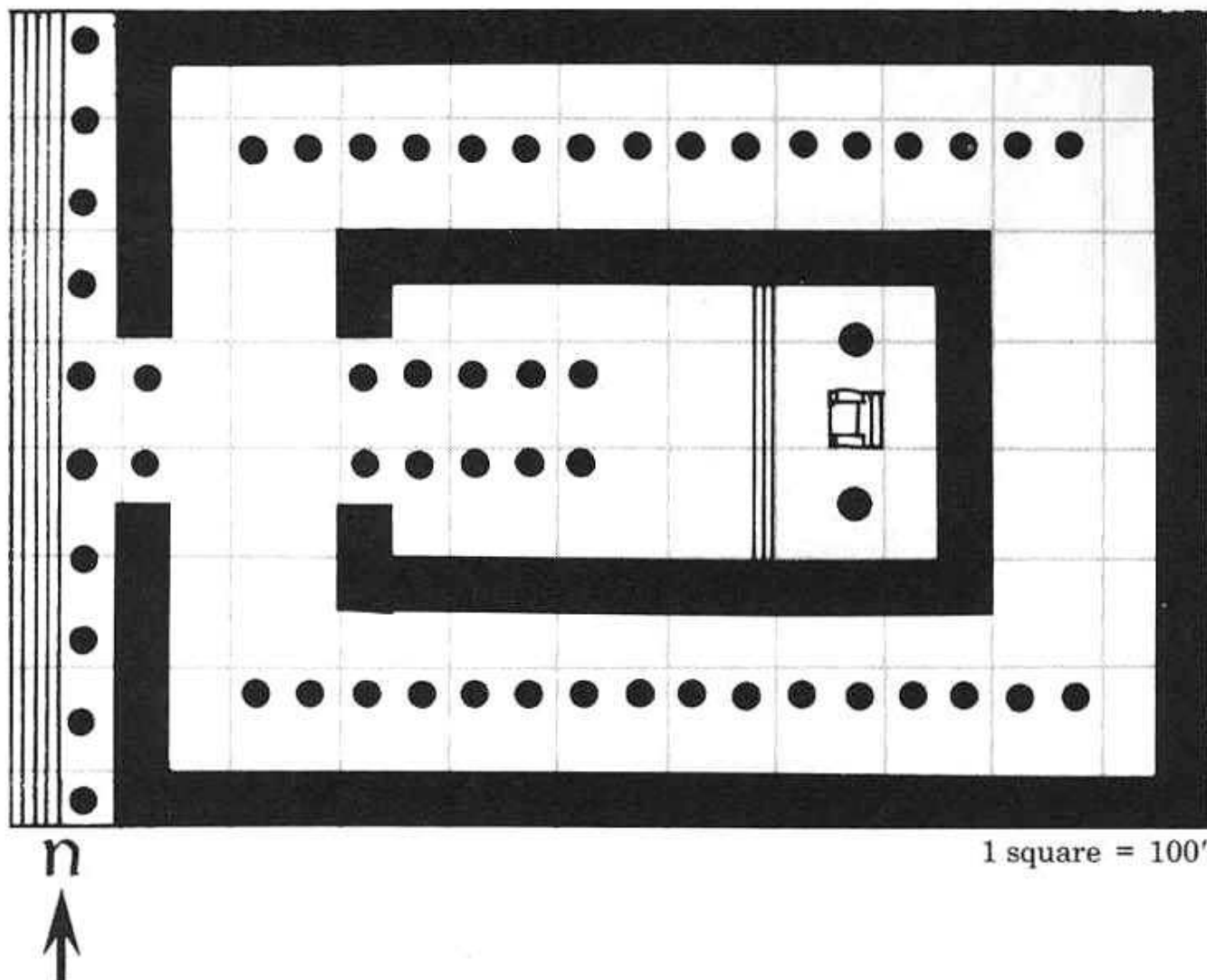
Общий план приключения можно описать как три пятиактовые пьесы (на самом деле сны), идущие без перерывов и одновременно. Партия попадает в один из 15 актов, случайно выбираемый по описанной ниже процедуре – действие уже будет идти. В каждом из актов партии предстоит выполнить задачу доброго мировоззрения, чтобы успешно завершить акт. Завершение акта разрешает конфликт в сознании титана, позволяя ему переходить к другим вопросам (т.е. другим актам).

Необходимая задача может быть как простой, вроде помолиться за героя пьесы, так и сложной и опасной, вроде одоления дьявола (баатецу). Если персонажи будут в растерянности, какое действие от них требуется, DM может мягко подсказать несколько возможных добрых поступков, взятых из списка предлагаемых для каждого акта задач, или же может предложить любую другую задачу, которую сочтет подходящей. Хотя персонажи могут выбирать разные задачи, чтобы завершить акт и покинуть его, только хорошие решения не дадут повториться акту в дальнейшем. Целью доброго деяния должна быть помощь герою акта, выполняющего свою миссию. DM должен постараться не сообщать игрокам напрямую, какие именно поступки ожидаются от персонажей – следует оставить место для творчества и личной инициативы.

Все «декорации» для каждого акта сна ограничены в размерах, фокусируясь на конкретном месте, где разворачивается действие. Каждая смена декораций окружена струящимся серым туманом, который принес персонажей в мир сна. Если персонаж пытается покинуть сцену, не участвуя в ней, он просто войдет в туман и выйдет на ту же сцену, но в другом месте (выбирается DM'ом). Неживые объекты, брошенные или оставленные в тумане, просто исчезают. Такая ситуация будет продолжаться, пока сцена так или иначе не разрешится, по доброму или по злему. Следует подчеркнуть, что завершение определенных сцен требует озарения и смекалки. Применение в такие моменты оружия может оказаться пагубным для персонажей и их последователей.

Если партия предпримет правильное действие (т.е. выполнит задачу добрым способом), тогда этот акт успешно разрешается и вычеркивается из Таблицы Отслеживания. Больше персонажи в этот акт не попадут. Если их действия окажутся неправильными (злыми или неадекватными), но тем не менее достаточными, чтобы повлиять на происходящее, персонажи могут покинуть этот акт. Однако в будущем они снова могут в него попасть. При повторном попадании действие будет в той же самой точке, что и в первый раз, когда партия попала в него. Таким образом, партия может снова и снова сражаться с одними и теми же монстрами.

TEMPLE OF THE TITAN ANDROMIDUS



Когда персонажи так или иначе повлияют на происходящее, ДМ может либо дать им еще поиграть в этом акте, либо позволить уйти (и попасть в новый акт). Если акт заканчивается, партию вновь поглощает серый туман, в котором тают декорации и люди, а ДМ втихаря набрасывает номер нового акта. Также персонажи могут выйти из акта и самостоятельно, просто шагнув в туман – и в новые декорации.

Чтобы покинуть мир снов и завершить приключение, партия должна успешно разрешить все пять актов в любой из пьес-снов (вариации см. ниже). Важно, чтобы ДМ внимательно следил за всеми аспектами сценария, потому что действие не протекает гладко от одной сцены к другой. Чтобы облегчить ДМ'у эту работу, приводится Таблица Отслеживания, которую также можно использовать и для других заметок.

Чтобы определить, в какую пьесу и какой акт попадают персонажи, ДМ бросает 1d6 для пьесы (1, 2 – Сон №1, 3, 4 – Сон №2, и т.д.) и 1d6 (игнорируя выпавшую 6) для акта, см. Таблицу Отслеживания. Если персонажи уже успешно прошли выпавший акт, набрасывается новый.

Во всех пьесах используются одни и те же пять декораций. Каждый акт использует одну декорацию, но декорации в пьесах-снах не идут подряд. Подробности о каждой декорации намеренно оставлены скудными, чтобы каждый ДМ мог привнести в них свое прикосновение. Вот они:

ДЕКОРАЦИЯ А: Лесная поляна с пятью деревьями и тремя валунами.

ДЕКОРАЦИЯ В: Часть подземного коридора с дверями и комнатами (двери могут быть обычными, потайными или скрытыми, по желанию ДМ'а).

ДЕКОРАЦИЯ С: Открытый участок земли, покрытый травой или песком.

ДЕКОРАЦИЯ D: Длинная извилистая пещера с грубыми стенами и комнатами.

ДЕКОРАЦИЯ E: Отдельно стоящее одноэтажное здание с тремя комнатами.

Все волшебные и неволшебные способы лечения действуют как обычно. Также серый туман обладает целительными силами, излечивая 1d8 повреждений всякий раз, как партия входит в новый акт. Погибшие персонажи выглядят откровенно мертвыми – но каждый из них по окончании акта должен выполнить бросок системного шока. Провалившие этот бросок умирают по-настоящему, и больше в снах не появляются, выполнившие бросок появляются в партии целыми и невредимыми в начале следующего акта. Такова особенность причудливых сил сна титана.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда партия покинет сон, Андромид проснется, отдохнувший и в хорошем настроении. Если партия попросит его об услуге, он приложит все старания, чтобы выполнить просьбу. В ответ на вопрос о проблеме короля Аквинуса титан скажет мягким, но все равно грохочущим голосом:

- Хохолок орлана лучше, чем у стервятника. Орлан восторжествует, когда пройдет зима, и с высоты обзрит великое и малое. Малое присоединится к великому, и великое станет всем.

Толкование: характер (хохолок) сына дожа (орлан, морской орел) лучше, чем у старого дожа (стервятник), и лучше, чем сообщали королю. Дож болен и вскоре умрет. Страна, которой станет править Талонбрук (с высоты обзрит), покроет и Фалайгри (великое) и Гримарию (малое). Гримария станет богатой и мирной, война закончится (и великое), и хорошая жизнь Фалайгриз распространится (станет) на всех (всем) в королевстве.

Партия может накапливать очки опыта за встреченных монстров и свершенные деяния, как ДМ сочтет нужным. Если партия успешно разрешила акт, каждый персонаж должен получить премию 500 XP. По желанию ДМ'а исключительно творческие разрешения актов могут принести дополнительный опыт в размере до 500 XP на персонажа. Опыт персонажи получают после завершения всего приключения.

Любые найденные сокровища (золото, самоцветы и т.д.) можно забрать с собой, если они находились на персонажах, когда те покидали сон. Это отражение способности Андромиды превращать и создавать субстанции при помощи своих магических сил. Когда партия меняет акт, любое припрятанное или оставленное позади сокровище исчезает. Когда партия покидает акт, он возвращается к первоначальной сцене (то есть без всяких внесенных персонажами изменений). Волшебные предметы, найденные во сне, не могут покинуть сна. Опыт за сокровища может начисляться только за те сокровища, которые были вынесены из сна.

Убитых персонажей обнаружат после окончания приключения лежащими у ног их товарищей – без видимых повреждений, но вправду мертвых. Убитых персонажей можно «поднять» или «воскресить» как обычно. На тот случай, если персонаж погибнет, у Андромиды окажется наготове как минимум одно заклинание «поднять мертвых» (он предвидел, что подобное случится), и он наложит его, если попросят.

Неживые предметы, внесенные в сон персонажами и впоследствии кинутые в серый туман (или оставленные позади, когда персонажи переходили в другой акт), скорее всего исчезнут. Андромидус неосознанно превратил их в испарения. Волшебные предметы делают спас-бросок от дезинтеграции, неволшебные предметы никаких спас-бросков не получают. Предметы, удачно выполнившие спас-бросок, можно обнаружить разбросанными по полу храма после окончания сна.

ВАРИАЦИИ

В данный модуль можно внести различные вариации, как в ход игры, так и в правила. Вот некоторые из них, хотя ДМ может внести в приключение собственный поворот.

1. Каждая пьеса-сон отыгрывается отдельно, акты в ней идут либо по порядку, либо случайным образом. Это делается для более короткой игры.

2. Можно ввести правило, что партия может покинуть сон, только если находится в Акте V. Такие игры обычно идут дольше.

3. Можно придумать правило, что акт можно успешно завершить, только если его отыгрывали в хронологическом порядке пьесы (т.е. Сон№2: Акт I, Акт II и т.д.). Это также делает игру намного дольше обычного.

4. Если кто-то из персонажей входит в туман после свершения достаточного деяния, чтобы вызывать изменения в акте, они могут попасть в новый случайно выбранный акт, в то время как остальные останутся в старом акте. Эта вторая группа попадет в другой случайный акт, когда войдет в туман. Вполне возможно, что персонажей раскидает по всему сну, и каждый из них будет действовать независимо от других. Это и удлиняет и усложняет приключение, но может оказаться довольно многообещающим, если каждый получит шанс что-то сделать без долгих ожиданий.

	Сон №1 Геламин и циклопы	Сон №2 Сэр Стагхарт, оруженосец	Сон №3 Король Клем и дракон
Акт I	Декорация E	Декорация D	Декорация B
Акт II	Декорация B	Декорация E	Декорация C
Акт III	Декорация A	Декорация B	Декорация E
Акт IV	Декорация	Декорация A	Декорация A
Акт V	Декорация C	Декорация C	Декорация D

5. Для каждой сцены даны три предлагаемые задачи: задача а, b и с. DM может пометить, что только выполнение одной конкретной задачи позволит персонажам покинуть определенный акт. Такой вариант может быть многообещающим, но разочаровывающим. Обычно лучше предоставить партии определенную свободу в разрешении акта, используя здравый смысл DM'a при определении успешности их действий.

ТИТАН АНДРОМИД

Андромид это младший титан, но он довольно могуществен по сравнению с главными и старшими представителями его могучей расы. Почитатели называют его Титаном Вдохновенного Видения, Владыкой Реальности, но своего жречества у него нет, и ему не поклоняются как божеству – его просто чтят за мудрость и предвидения. Характеристики у него следующие:

ARMOR CLASS: -2
 MOVE: 15"
 HIT POINTS: 250
 NO. OF ATTACK: 2 (кулаки)
 DAMAGE/ATTACK: 10-40
 SPECIAL ATTACKS: *Особые иллюзии*
 SPECIAL DEFENSES: *Нет*
 MAGIC RESISTANCE: 50%
 ALIGNMENT: *Нейтрально-добрый*
 SIZE: L (50')
 PLANE: *Олимп*
 CLERIC/DRUID: 10-ый уровень в каждом
 FIGHTER: 15-ый уровень
 MAGIC-USER/ILLUSIONIST: 25-ый уровень в каждом
 THIEF/ASSASSIN: *Нет*
 MONK/BARD: *Нет*
 PSIONIC ABILITY: V
 S: 25 I: 24 W: 24
 D: 19 C: 20 CH: 23

Андромид – протеже Прометея. Большую часть своего времени он проводит на Олимпе, но в районы летних и зимних солнцестояний отправляется на несколько недель в один или несколько своих храмов на Первичном Материальном плане. Он питает неподдельный интерес к человечеству и его проблемам, но часто относится к этому с определенной отстраненностью. Он настолько стар, что в это невозможно поверить, и необычайно мудр, но выглядит юным и обаятельным.

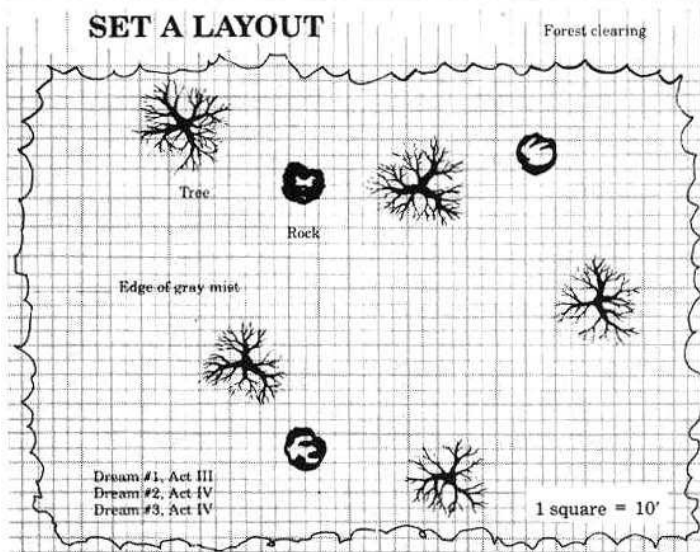
Андромидус обладает силой заглядывать в будущее. Он использовал эту способность во время Восстания Богов, чтобы узнать, кто победит. Он поддержал богов, и его миновала участь злых сородичей-титанов. Находясь на Первичном Материальном плане, он служит оракулом для тех, кто приходит к его храмам, интересуясь своей судьбой.

Он может по желанию накладывать очень мощные иллюзии. У большинства смертных нет ни малейшего шанса не поверить в эти иллюзии, и они не могут отличить их от реальности. Фольклор приписывает многие необъясненные события и странные видения иллюзиям Андромиды. В бою Андромид использует иллюзии, чтобы отвести любую угрозу. Если иллюзии не помогают, он использует свои кулаки. Время от времени он развлекает богов на Олимпе, накладывая на их иллюзии, симулирующие ощущения смертных людей.

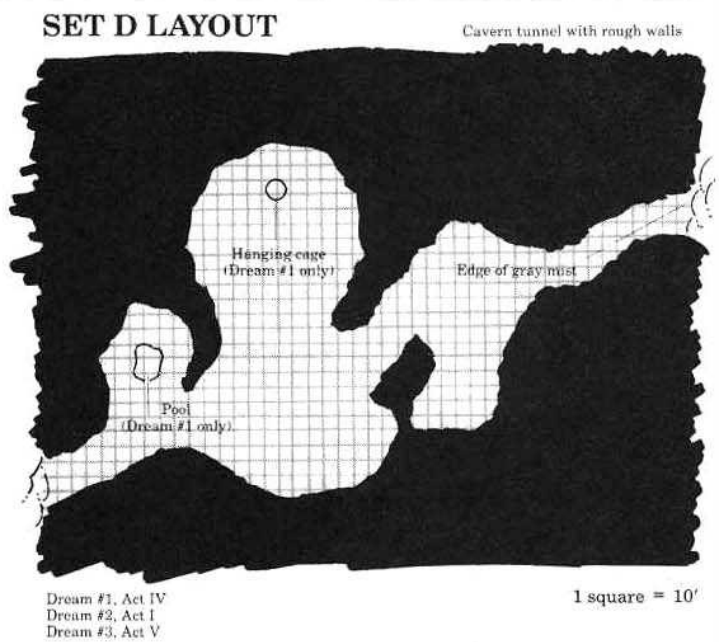
Андромид не может создавать смертных людей из глины, как это делал Прометей, но он может превращать любую неживую субстанцию, найденную на Первичном Материальном плане. Эти превращения остаются в силе до тех пор, пока предмет остается на Первичном Материальном плане. К примеру, ему совсем нетрудно превратить золотую сережку в гальку или наоборот. В день он может превратить до 1,000 gr (100 фунтов) веса материала, но он отказывается использовать эту силу ради чьего-то личного обогащения (хотя его спящее подсознание создает совершенно иные ситуации). Он не может создавать волшебные предметы (хотя его иллюзии могут заставить предметы выглядеть волшебными).

ДЕКОРАЦИИ

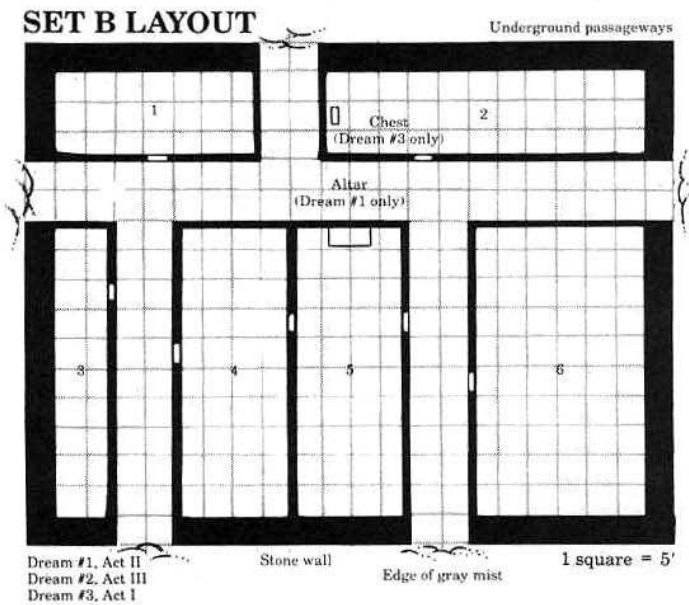
SET A LAYOUT



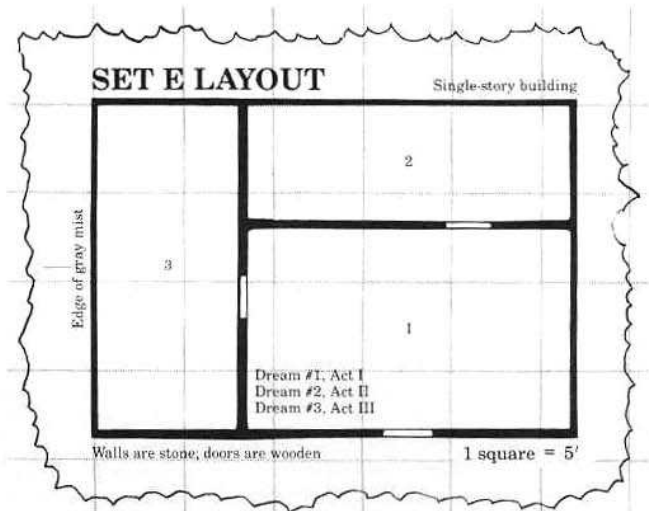
SET D LAYOUT



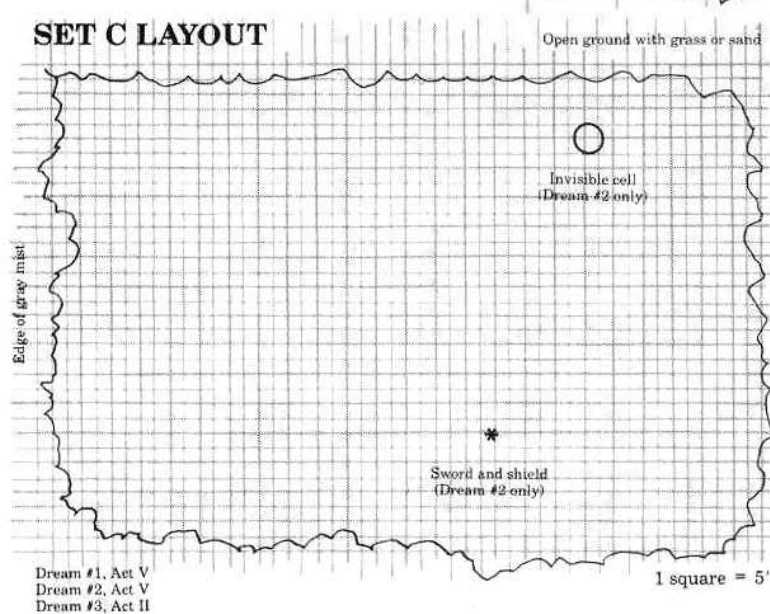
SET B LAYOUT



SET E LAYOUT



SET C LAYOUT



ПЬЕСЫ-СНЫ

Ниже описаны три пьесы-сна. В разделе «предыстория» дается информация, которую можно получить либо общаясь с НИПами во сне титана, либо услышать от призрачного «голоса свыше» в начале каждой сцены. Во втором случае, ДМ может перефразировать информацию на свое усмотрение.

Конкретные денежные сокровища не приводятся, чтобы ДМ мог генерировать их для каждого акта пьесы-сна, как сочтет нужным. Обратите внимание, «волшебные» предметы, встреченные во сне, нельзя вынести из сна, и что они на самом деле неволшебные. Предполагается, что за весь сон общая сумма встреченных сокровищ должна составлять 2,000-5,000 gr на персонажа.

Сон №1: Геламин и циклопы

Предыстория: Геламин – богатый молодой купец, проживающий в прибрежном городе Актинофоне. За последний год все корабли вернулись в целостности из рейсов, богатство Геламина существенно возросло. Однако пока он был занят своими планами грядущего бракосочетания с девушкой Далфой, он забыл принести жертвы Посейдону за его благосклонность. Такой просчет разгневал Посейдона, поклявшегося отомстить Геламину.

Примечание: в основе сна используется традиционная греческая мифология.

Акт I: Декорация E

У дома Геламина собралась толпа. Дошли новости, что Посейдон забрал Далфу и поместил ее в пещеру циклопов на далеком острове. Геламин раздавлен подобной новостью – в своем отчаянии он взмолился богине Афродите помочь ему вернуть возлюбленную.

Партия попадает на улицу, среди толпы. Если они спрашивают, то узнают о Геламине и его проблемах. самого Геламина можно найти в доме вместе с его слугой. Этот слуга ответит на стук в дверь и попытается убедить партию не беспокоить Геламина в его час скорби.

Задачи:

А. Партия может помолиться Афродите или кому-то из своих богов, чтобы те посодействовали Геламину.

В. Партия может вызываться отправиться на поиски и спасение Далфы.

С. Толпа неуправляемая, и какие-то хулиганы швыряются камнями в дом. Партия может навести порядок.

Акт II: Декорация B

Принесшему жертвы и погрузившемуся в молитвы в комнате под храмом Афродиты Геламину является в видении богиня. Она говорит, что попытается убедить Посейдона отпустить Далфу, но Посейдон известен своим упрямством и может не поддаваться даже шарму Афродиты. Чтобы помочь Геламину вернуть возлюбленную, Афродита дает ему волшебный меч, который особо хорош против великанов типа циклопов.

Партия прибывает в туннели под храмом. Дверь в комнату 5 открыта, и они могут увидеть молящегося Геламина. Между партией и Геламином стоит злая женщина со змеями вместо волос. Геламин не знает о ней – он повернулся лицом к алтарю и спиной к опасности. Эта женщина медуза, и она собирается сделать Геламина своей следующей жертвой. Над алтарем виден призрачный образ богини Афродиты.



Задачи:

А. Партия может оградить Геламина от опасности, не прерывая его молитвы.

В. Партия может предупредить Геламина о грозящей ему опасности и помочь ему сразиться с медузой. Он уже получил волшебный меч (короткий меч+2, убийца великанов, который наносит тройные повреждения всем циклопам).

С. Партия может убить медузу без помощи Геламина.

Акт III: Декорация A

После долгого и опасного морского путешествия Геламин достиг острова, на котором заточена Далфа. На небольшой поляне вдали от пляжа он встречает черную колдунью Цирцею («Легенды и Предания», стр. 61). Та собирается превратить Геламина в свинью заклинанием «превратить других».

Партия прибывает на край поляны и видит разговор Цирцеи и Геламина. Когда юноша отвергает заигрывания колдуньи, Цирцея атакует.

Задачи:

А. Партия может отвлечь Цирцею и позволить Геламину спокойно идти дальше, к пещере циклопов.

В. Один из персонажей может добровольно закрыть своим телом Геламина, принимая чары на себя и превращаясь в свинью.

С. Партия может атаковать и убить Цирцею. Если та останется в живых и ударит, партия не сможет завершить сцену, даже если Геламин спасется. (Обратите внимание, убить настоящую Цирцею, которая бессмертна, может оказаться невозможным. Во сне все может быть совсем по-другому).

Акт IV: Декорация D

Геламин добрался до пещеры и отыскал циклопов. Завязался бой, во время которого у Геламина выбили из рук меч, и тот упал в глубокий пруд с водой неподалеку. Циклопы быстро схватили Геламина и посадили его в маленькую клетку, подвешенную к потолку пещеры.

Партия прибывает в конце пещеры, возле глубокого пруда. Циклопы находятся где-то еще и не слышат их. Персонажи могут видеть Геламина, висящего в своей клетке в 20 футах над полом. В пруду плещутся два людоеда, очевидно в поисках чего-то. Сцену освещают факелы на стенах.

Задачи:

А. Персонажи могут найти и выловить волшебный меч, убив или прогнав людоедов. Они должны оставить меч там, где его сможет достать Геламин, когда выберется из клетки.

В. Партия может напасть на людоедов и одолеть их, но доставать волшебный меч необязательно.

С. Партия может выловить волшебный меч, не вступая в бой с людоедами.

Обратите внимание, партия не помогает Геламину сбежать из клетки. Он хочет только, чтобы меч – его единственный шанс одолеть циклопов – был выловлен. Партии также не нужно отправляться на поиски циклопов (в любом случае это невозможно, с учетом обстоятельств мира снов). Если партия освободит Геламина, в остальном хорошо проявив себя, акт считается разрешенным, но Акт V останется неизменным.

Акт V: Декорация C

Потерпев неудачу с Посейдоном, Афродита явилась Геламину в его клетке. Она заставила циклопов поверить, что юноша сбежал, наложив на саму клетку иллюзию. Циклопы открыли клетку и отправились на поиски пленника. Геламин свободен и освобождает Далфу, которую держали в аналогичной клетке. По пути из пещеры Геламин находит свой меч. Уже снаружи им повстречались циклопы. Нет никакого способа уклониться от них, и Геламин вынужден вступить в бой.

Партия прибывает, когда бой Геламина с циклопами в разгаре. В то же самое время появляется и шайка страшил. Геламин может справиться либо с циклопами, либо со страшилами, но если страшилы и циклопы объединятся, ему конец. Страшилы также угрожают Далфе, которая пытается спрятаться. Если им никто не воспрепятствует, циклопы и страшилы похитят Далфу и подвергнут ее ужасной участи.

Если этот акт разрешится, партия увидит, как Геламин и его нареченная отплывают навстречу закату на поджидавшем их корабле.

Задачи:

А. Партия может одолеть страшил и защитить Далфу. Геламина можно оставить самого разбираться с циклопами.

В. Партия может сразиться с циклопами и страшилами, позволив Геламину и Далфе спастись.

С. Партия может атаковать циклопов, позволив Геламину защитить Далфу и самому справиться со страшилами.

НИПы

Горожане: AC 10; MV 12"; нулевой уровень; hp 3 у каждого; #АТ Нет (безоружны); AL N

Слуга: AC 10; MV 12"; нулевой уровень; 7 hp; #АТ 1; Dmg оружием; атрибуты неисключительные; AL CG; кинжал (спрятан в хитоне)

6 хулиганов: AC 8; MV 12"; F1; hp 6, 6, 5, 5, 4, 4; #АТ 1; Dmg оружием; AL NE; у всех кожаные доспехи и дубинки

Геламин: AC 6; MV 12"; F4; hp 28; #АТ 1; Dmg оружием; все атрибуты (S, I, W, D, C, Ch) 16; AL CG; короткий меч+2, убийца великанов (см. Задачу В, Акт II, Сон №1), кожаные доспехи

Афродита: в атрибутах нет необходимости, она на самом деле не принимает участия в событиях, и ей нельзя повредить.

Медуза: AC 5; MV 9"; HD 6; hp 40; #АТ 1; Dmg 1d4 плюс особое; SA взгляд превращает в камень (дальность 30 футов), ядовитый укус (дальность 1 фут); AL LE

Цирцея: AC 7; MV 12"; C15/MU9/I9; hp 51; #АТ 1; Dmg оружием; S 10, I 17, W 9, D 17, C 18, Ch 18; AL CE; кинжал+4 под темным одеянием; заклинания выбирает DM (но обязательно есть «превратить других»), из рукопашной не сбежит, будет использовать заклинания вместо физических атак, сражаясь насмерть.

Циклопы, малые: AC 2; MV 15"; HD 13; hp 65; #АТ 1; Dmg 6d6; SA швыряют камни на расстояние до 500 ярдов, причиняя 4d10 повреждений; AL CE; рост 20 футов; описаны в «Легендах и преданиях», стр. 62.

Далфа: AC 10; MV 12"; нулевой уровень; hp 6; #АТ Нет (безоружна); атрибуты неисключительные; AL CG

8 страшил: AC 5; MV 9"; HD 3+1; hp 22, 21, 20, 19, 18, 16, 15, 15; #АТ 1; Dmg оружием; SA ошеломляют на 1-3, швыряют оружие на 40 ярдов; AL CE

Сон №2: Сэр Стагхарт, оруженосец

Предыстория: Стагхарт – оруженосец великого, но самонадеянного паладина по имени сэр Бомбаст. Бомбаст прослышал о пещере, где водятся дьяволы. Считая себя достаточно достойным, чтобы одолеть сии орды, он отправился на поиски пещеры и бой с дьяволами, взяв с собой лишь оруженосца.

Примечание: В этом сне смешаны элементы средневековых мифов и легенды викингов.

Акт I: Декорация D

Сэр Бомбаст тяжело ранен, но бьется храбро – малые дьяволы, все как один колющие (хаматулы, говоря по-русски), валятся под ударами его меча. Внезапно позади него появляется огромный колючий дьявол (единственный оставшийся) и могучим ударом убивает сэра Бомбаста. Когда оруженосец попытался прикрыть своего хозяина, огромный колючий дьявол ударил его в грудь хвостом. Оруженосец упал и оживает смерти.

Партия прибывает как раз перед гибелью сэра Бомбаста и не успевает достичь Стагхарта, прежде чем его ударит колючий дьявол.

Задачи:

А. Партия может вмешаться и отогнать колющего дьявола, прежде чем нанесет второй, смертельный удар Стагхарту.

В. Партия может спасти Стагхарта, одолев колющего дьявола или вынеся оруженосца из пещеры.

С. Партия может вознести молитвы доброму божеству о защите Стагхарта (в этом случае действие считается успешным автоматически).

Акт II: Декорация Е

У Стагхарта осталось достаточно сил, чтобы выползти из пещеры, и вскоре его нашел старик. Старик отнес его в небольшую хижину поблизости и перевязал его раны. Пока юноша выздоравливает, старик рассказывает ему, как сам был когда-то паладином. Он служил Форсети (скандинавский бог справедливости). Но когда ему пришлось сражаться с бандой демонов (по-русски танар'ри), старик бежал, бросив своих братьев-паладинов и последователей. За это он утратил свое паладинство. Старик покажет оруженосцу длинный меч+5, священный мститель и средний щит+4, которыми он пользовался в дни своей молодости, и которые хранил все это время.

Партия прибывает, когда старик заносит Стагхарта в хижину.

Задачи:

А. Партия может исцелить Стагхарта. У старика нет ни зелий, ни заклинаний, чтобы вылечить юношу, и без помощи тот вскоре умрет. Стагхарт должен оправиться, прежде чем старик покажет ему (и партии) длинный меч+5, священный мститель и средний щит+4.

Примечание: Если партия исцеляет Стагхарта в Акте I, Сон №2, то исцеление действовало только до конца акта. В этом же акте оруженосец вновь страдает от тех самых, полученных от колючего дьявола, ран.

В. Старик очень беден и голоден. Партия может дать ему и Стагарту еду и питье, иначе оруженосец не оправится от своих ран. См. примечание к Задаче А.

С. Партия может попытаться убедить старика искупить свое прошлое бесчестье.

Акт III: Декорация В

Исцелившись, Стагхарт узнал у старика, где искать колючего дьявола, убившего сэра Бомбаста. Он просит старика взять оружие и сразиться с дьяволом. Старик напуган и не пойдет. Позже, когда старика не будет в хижине, оруженосец украдет волшебный меч и щит и отправится к развалинам старого города, где встретит колючий дьявол наложит на оруженосца «удержать человека». Затем он отправит несчастного юношу на один из Внешних планов и заточит его в невидимую клетку.

Партия увидит начало боя и прибудет на сцену в тот момент, когда Стагхарт устремится на колючего дьявола.

Задачи:

А. Партия может удержать Стагхарта от нападения на колючего дьявола, который слишком могуч для оруженосца.

В. Партия может помочь Стагарту сразиться с колючим дьяволом.

С. Партия может помешать колючему дьяволу наложить заклинания «удержания» и «телепортации», не дав тем самым отправить Стагхарта в Девять Адов.

Акт IV: Декорация А

Вернувшись, старик обнаружил, что Стагхарт исчез вместе с его оружием. Старик отправится на поиски юноши. В конце концов, он придет туда, где состоялся последний бой его братьев-паладинов – повсюду лежат их ржавые доспехи, сломанное оружие и побелевшие кости. Упав на землю и разрыдавшись, старик раскается в своей жизни страха и трусости, взывая к Форсети.



Услышав какой-то звук, старик поднимет глаза и увидит стоящую над ним юную белокурую женщину в кожаных доспехах с копьем и мечом. Валькирия печально поведает старику, что она приходила за ним во время боя паладинов с демонами, но его там не оказалось. Оплакивая свою жизнь, старик попросит прощения. Валькирия ответит, что искупление возможно, но будет оно нелегким. Старик скажет, что готов на все. Она выставит вперед свое копье и создаст видение заточенного в Девяти Адах Стагхарта. Валькирия скажет старику, что этого парня необходимо спасти, дабы тот мог исполнить предначертанное ему, став одним из величайших паладинов всех времен. Старик согласится спасти парня. Взмахнув рукой, валькирия отправит старика к месту заточения юноши.

Партия увидит все описанное выше, но на сцену прибудет поздно и увидит, как валькирия машет рукой, и старик исчезает. Затем валькирия оборачивается к персонажам и опускает копье в защитную позицию. Она не шутит.

Задачи:

А. Партия может пасть пред валькирией на колени – все прочие действия та сочтет неуважением и нападет. Она будет сражаться, пока не потеряет 50% hp, после чего вернется в Вальгаллу. Если валькирия вступит в бой, она никому в партии помогать не станет.

В. Партия может заговорить с валькирией уважительно и попросить ее отправиться со стариком и помочь ему спасти оруженосца Стагхарта. Валькирию это впечатлит, и она взмахом руки отправит партию в следующий акт сна.

С. Партия может предложить валькирии дары, дабы сыскать ее расположения или помощи. Если дары будут скудными или неподходящими (решает DM), или на нее нападут, валькирия покинет сцену.

Акт V: Декорация С

Старик появляется на открытом пространстве, покрытом красным песком. В дальнем конце сцены он видит Стагхарта в невидимой клетке. С другой стороны старик видит на земле свой священный меч и щит+4. Также вокруг много колючих дьяволов (см. характеристики НИПов), которые немедленно нападут на старика. Тот с боем проложит путь к оружию – уже умирая, он дотянется до него, схватит священный меч и исцелится. Как ни странно, его окутает защитная аура паладина. Прорубая дорогу к клетке, он будет сильно изранен, но сумеет открыть клетку своим мечом. В этот момент появится огромный колючий дьявол, убивший сэра Бомбаста, и нападет на старика сзади, нанеся смертельный удар. Последним усилием старик развернется и могучим выпадом заколет колючего дьявола. Остальные дьяволы разбегутся. С последним вздохом старик расскажет оруженосцу о его судьбе и завещает ему священного мстителя и щит+4. Появится валькирия, чтобы забрать старика с собой и вернуть оруженосца в мир людей.

Партия прибудет вскоре после старика, но до того, как тот доберется до своего меча и щита.

Задачи:

А. Партия может сражаться вместе со стариком и обеспечить успешное спасение Стагхарта.

В. Дьяволы соьют старика с ног до того, как он достигнет своего оружия. Партия может отнести его к оружию или оружие к нему.

С. Дьяволы соьют старика, прежде чем тот сумеет добраться до своего оружия. Партия может защищать старика от дальнейших атак и продолжить спасательскую миссию без него. Если Стагхарт освободится из клетки, старик поднимется и возьмет свое оружие, чтобы атаковать огромного колючего дьявола, когда тот появится.

НИПы

Бомбаст: Атрибуты несущественны, поскольку он погибает до взаимодействия с группой и не может быть «поднят из мертвых»

Стагхарт: AC 2; MV 9"; особый класс (см. ниже); hp 8; #AT 1; Dmg оружием; все атрибуты (S, I, W, D, C, Ch) 17; AL LG; данные по оружию и щиту см Акт II, Сон №2; кольчуга; Стагхарт кавалер 0-го уровня (Horseman – была до 1989 дурная традиция давать титул каждому уровню), класс описан в «Раскопанной Тайне», никаких специальных способностей, кроме высоких значений атрибутов, у него нет

Колючий дьявол (хаматула, баатезу малый): AC 0; MV 12"; HD 8; hp 45; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/3d4; SA прикосновение вызывает «страх» (спас-бросок от палочек), накладывает следующие заклинания (по одному в раунд): «удержать человека», «создать пламя», «пиротехника»; SD иммунитет к огню, половина повреждений от магии холода и газа, «телепортация», никогда не ошеломляется; MR 35%; AL LE; обратите внимание, что прочие силы, обычно присущие этому типу дьяволов, снимаемым дьяволом не используются, также обратите внимание, что финальный бой между этим колючим дьяволом и стариком необходимо решить мастерским произволом, как описано в Акте V, вместо обычного бросания костей

Старик: AC 5; MV 9"; F8 (в конце Pal8); hp 50; #AT 3/2; Dmg оружием; Ch 17, все остальные атрибуты 16; AL LG; данные по оружию и щиту см. Акт II, Сон №2; кольчатые доспехи; старик станет настоящим паладином в Акте V и вновь обретет иммунитет к «страху»

Валькирия: AC -2; MV 15"; F15; hp 100; #AT 2; Dmg оружием; SD становится эфирной (т.е. исчезает из сна); для данного приключения все атрибуты (S, I, W, D, C, Ch) 18; MR 25%; AL CN; копьё+1; описана в «Легендах и Преданиях», стр. 109

Прочие дьяволы (хаматула): Используют характеристики колючего дьявола, убившего сэра Бомбаста, с поправкой на то, что он был необычайно крупный и развитый – у прочих дьяволов 20 hp у каждого, и в Акте V их может быть не больше, чем игровых персонажей (не считая крупного дьявола).

Сон №3: Король Клем и дракон

Предыстория: Туповатый мальчик по имени Клем обнаружил развалины замка. Внутри он нашел сундук с ржавыми доспехами, блестящим мечом и шлемом, в котором лежал клочок пергамента. Пергамент гласил следующее (мальчик, dimwitted – а говорят, только наши военморы пьют спирт из учебных торпед): «Шлем сей времени и пространства надевши, молви мудро, ибо для тебя сбудется так». Насколько понял мальчик, шлем сделает его мудрым, чего он очень сильно хотел. В действительности, это шлем перемещения в пространстве и времени, отправляющий надевшего в любое время или пространство, какое тот пожелает.

Примечание: Этот сон взят из царства чистой волшебной сказки.

Акт I: Декорация В

Клем полностью поглощен осмотром обнаруженного в сундуке и попыткой прочесть пергамент. Он натянул доспехи и шлем, затем привязал блестящий меч на пояс. Вообразив себя великим рыцарем старины, он молвил: «Вперед, о храбрые рыцари, найдем мерзкого дракона и убьем его!» После чего Клем посылается сквозь пространство и время туда, где водятся драконы.

Партия прибывает, когда Клем натягивает доспехи. Вид искателей приключений навел Клема на мысль, что он может быть королем, а партия может сыграть его рыцарей. Он намеревался поиграть сегодня днем в руинах замка, но шлем все изменил.

Задачи:

А. Партия может согласиться пойти с Клемом, который считает себя охотящимся на дракона королем. Когда Клем исчезнет, партия останется на месте.

В. Партия может попытаться отобрать у Клема волшебные шлем и меч, чтобы пацан не навредил себе, играясь могущественными предметами, о которых он ничего не знает. Партия остается на месте, когда Клем исчезает, чтобы скрыться от них.

С. Партия может не обращать внимания на мольбы поиграть с ним, как бы настойчив Клем не был. Партия остается на месте, когда Клем телепортируется.

Акт II: Декорация С

Король Клем появляется посреди толпы людей, носящихся туда-сюда и вопящих о драконе. Попав сюда, Клем сначала растеряется, но быстро начнет воспринимать происходящее как огромную игру и решит поиграть вместе со всеми. Он объявит, что он король Клем Старого Замка (единственное имя, которое он смог сходу придумать), и что он пришел убить дракона. Толпа расскажет ему, что дракон схватил дочку мэра, и тому, кто ее спасет, обещаны огромные сокровища.

Но тут появится банда негодяев и затеет драку с королем. Они сами хотят получить награду и считают короля Клема нежеланным конкурентом. Хотя в последовавшей драке король Клем одолеет негодяев, но ему сломают руку (не десницу).

Партия видит все вышеописанное и прибывает вскоре после начала драки.

Задачи:

А. Партия может сыграть рыцарей короля Клема и сражаться под его началом, какие бы странные и нелогичные приказы им ни отдавались.

В. Партия может, приложив минимальные усилия, вытащить Клема из драки и увести в безопасное место.

С. Партия может вмешаться и прекратить драку, не прибегая к оружию и исцелив потом все ранения.

АКТ III: ДЕКОРАЦИЯ E

С рукой на перевязи король Клем продолжает поиски дракона. Он находит в глуши покосившийся маленький домишко. Все еще продолжая играть в свою великую игру, он объявляет этот дом своей цитаделью, а все земли, что видит глаз, своими владениями. Войдя в дом, он застаёт там семью живущих здесь веркабанов. Когда король объявляет им, что они – его подданные, а их дом – его цитадель, веркабаны приходят в ярость и атакуют. Благодаря своему длинному мечу +1, +3 против ликантропов Клем побеждает их, но и сам получает укус, наградивший его ликантропией.

Партия прибывает за несколько мгновений до начала боя с веркабанами и может войти в дом, чтобы увидеть, что творится внутри.

Задачи:

А. Партия может помочь королю Клему одолеть веркабанов и, если возможно, вылечить его ликантропию.

В. Партия может, приложив минимальные усилия, вытащить Клема из драки и увести в безопасное место.

С. Партия может вмешаться и прекратить драку, не прибегая к оружию.

АКТ IV: ДЕКОРАЦИЯ A

Король Клем, со сломанной рукой и склонностью обращаться в кабана, все еще играющий в свою игру, прибывает к горной поляне. На поляне растут несколько огромных дубов, под одним из которых он и устраивается отдохнуть. В одном из дубов живет дриада, которая накладывает на короля «очарование» и уводит его. Рано или поздно король удерет и его шлем вернет его на драконью охоту.

Партия прибывает, когда король замечает дриаду, стоящую за деревом и готовящуюся наложить на Клема очарование (она почти не видела мужчин, а потому низкое Обаяние Клема не имеет для нее значения). Когда персонажи входят на сцену, они не видят дриаду.

Задачи:

А. Партия может разрушить заклинание дриады или не дать ей забрать короля.

В. Партия может атаковать дерево дриады, чтобы отвлечь ее внимание и спасти Клема. На сцене пять деревьев (все дубы), и партия понятия не имеет, которое из них дриадино.

С. Персонаж-мужчина с Обаянием выше 12 может начать заигрывать с дриадой, чтобы та решила забрать его вместо Клема.



АКТ V: ДЕКОРАЦИЯ D

Король Клем наконец добрался к драконьей пещере. Он немедленно вызывает дракона на бой. Дракон выходит и радостно бросается к Клему, чтобы поздороваться. Клем, думая, что это атака, атакует с разбегу – но спотыкается и падает у ног дракона.

Вместо того, чтобы убить короля Клема, дракон – латунный – помогает ему встать и говорит, как замечательно, что он пришел. Клем объявляет дракону, что пришел спасти дочь мэра. Дракон просто счастлив это слышать и говорит, что дочка забрела в пещеру, когда заблудилась на пикнике. Проблема, по словам дракона, в том, что она не хочет уходить. Что еще хуже, в приступах гнева она разносит его пещеру и вообще редкостная кровопийца.

Тут из дальней части пещеры появляется дочка, и Клем видит, что она на редкость несимпатичная внешне и обладает сварливым характером. Дочка быстро приходит к выводу, что король Клем будет идеальным мужем, и начинает плести планы по его охому. Клем же, со своей стороны, чувствует, что это вовсе не тот хэппи энд, которого он хотел для великой игры, и говорит: «Не хочу я больше в это играть, я домой хочу». Шлем реагирует на слова, и Клем возвращается в развалины замка. Он слышит, как мама зовет его, поэтому быстренько снимает доспехи и шлем и бежит с ними домой – чтобы поиграть в другой раз.

Партия прибывает, когда споткнувшийся Клем падает перед драконом.

Задачи:

А. Персонажи могут попытаться защитить Клема, но если они нападут на дракона, тот будет защищаться. Если дракон погибнет, Клем не захочет возвращаться домой – он хочет убивать новых драконов. Поэтому акт не закончится и может повториться в дальнейшем.

В. Партия может начать переговоры с драконом за жизнь Клема. Когда выяснится, что дракон дружелюбен, Клем будет разочарован и захочет найти другого дракона, чтобы сразиться. Партия может убедить Клема окончить его поиски и отправиться домой.

С. Партия может начать переговоры с драконом за жизнь Клема. Когда выяснится, что дракон дружелюбен, Клем будет доволен хэппи эндом. Однако когда увидит дочку мэра, то сильно ее невзлюбит и захочет закончить свое приключение и отправиться домой. Партия может убедить Клема, что брак с дочерью такого человека как мэр это очень хорошо, как бы эта самая дочь ни выглядела.

НИПы

Король Клем: AC 3; MV 6"; F1; hp 10; #AT 1; Dmg оружием; все атрибуты (S, I, W, D, C, Ch) 8; AL N; длинный меч+1, +3 против ликантропов; волшебный шлем описан в предыстории ко Сну №3

Горожане в толпе: AC 10; MV 12"; нулевой уровень; hp 3 у каждого; #AT Нет (безоружны); AL N

10 негодяев: AC 8; MV 12"; F1; hp 6, 6, 5, 5, 4, 4, 4, 3, 3, 2; #AT 1; Dmg оружием; AL NE; у всех кожаные доспехи и дубинки

4 веркабана: AC 4; MV 12"; HD 5+2; hp 40, 35, 26, 21; #AT 1; Dmg 2d6; SD поражаются только серебряным или волшебным оружием; AL N; обратите внимание, что во сне нельзя заразить персонажей ликантропией

Дриада: AC 9; MV 12"; HD 2; hp 15; #AT 1; Dmg оружием; SA «очаровать человека» три раза в день (-3 к спас-броскам); SD «дверь между измерениями», «зеленые (растительные) врата», «разговор с растениями», AL N; обратите внимание, что пойманный дриадой персонаж будет выпущен по завершении акта, в котором она появляется

Латунный дракон: AC 2; MV 12"/24"; HD 8; hp 32; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/4d4; SA выдыхает газ сна или страха (-2 к спас-броскам); SD обнаруживает невидимые существа в радиусе 40 ярдов; AL CG; заклинаний нет

Дочка: AC 10; MV 12"; нулевой уровень; hp 4; #AT Нет (безоружна); атрибуты неисключительные; AL CN