



Система AD&D2

Сеттинг «Забытые Королевства»

Журнал «Дракон» №172 (август 1991)

Волки-одиночки (Lone Wolves)

ВОЛКИ-ОДИНОЧКИ

*Когда встречаешь кого-то, кто путешествует в
одиночку, не забывай о манерах.*

Эд Гринвуд (Ed Greenwood)

В Забытых Королевствах есть много рассказываемых у костра историй об одиноких искателях приключений, выходящих из глуши, чтобы убивать разбойников, выводить караваны из опасности, разносить таверны – и творить еще что похуже. Большинство историй растут от пересказа к пересказу, а большинство одиночек со временем становятся жертвами возраста, болезни, булата, стихий или монстров. Лишь немногих из них можно все еще встретить в менее цивилизованных краях Фаэруна – ниже описаны двое. Они знакомы друг с другом и их соединяют сердечные (хотя и на расстоянии) отношения. Вместе они не рыщут.

Элсура Дониур (Elsura Danniir)

Человек-женщина, волшебник 19-го уровня

ARMOR CLASS: 7 (в кошачьем облике 6)

MOVE: 12 (в кошачьем облике 16)

HIT POINTS: 49

NO. OF ATTACKS: 1

DAMAGE/ATTACK: Заклинанием или оружием

SPECIAL ABILITIES: Перевертыш (в кошку)

MAGIC RESISTANCE: Нет

ALIGNMENT: Нейтрально-добрая

PROFICIENCIES: *Оружейные:* кинжал, дротик, посох; *мирные:* кулинар, чувство направления, рыболов, травоведение, пение, колдовское дело, плавание, чувство погоды

LANGUAGES READ & SPOKEN: Всеобщий, эльфий

SPELLS COMMONLY MEMORIZED: Заклинания школ Отречения (Abjuration) и Гадания (Divination), часто применяемые при виде потенциальных противников; заклинания школ Превращения (Alteration) и Возглашения/Оглашения (Invocation/Evocation), активно используемые в бою; немножко заклинаний Очарования/Чар, и никакой Некромантии





S 14 D 17 C 18
I 18 W 17 Ch 16

Возраст: 37 Размер: М
Рост: 6 ф. Вес: 140 фунтов
Волосы: Черные Глаза: Золотисто-зеленые

Имущество: *Ожерелье снарядов* (осталось два шарика по 4 HD), *кинжал+1* (наложенные на него чары делают его невидимым для всех кроме Элсуры и тех, кто может видеть невидимое), *палочка волшебных снарядов* (осталось 19 зарядов), два зелья *экстра-исцеления* (в стальных флаконах), свиток с заклинанием «телепорт» и *волшебный кошель* (см. ниже).

Сокровище: 1-20 gp, 1-12 sp, 1-10 cp

Многие из путешествующих Севером Побережья Мечей называют Элсуру «перекидывающейся ведьмой». Говорят, она непредсказуема и капризна, с нравом столь же черным (если ее разозлить), как ее длинные волосы цвета воронова крыла. Известно, что Элсура ненавидит работорговцев и тех, кто охотится ради развлечения, а не пропитания. Также говорят, что она часто рыщет в глухомани в облике грациозной черной кошечки. Кошечку-Элсуру можно отличить от простых диких кошек по глазам отчетливого золотисто-зеленого оттенка.

Родившаяся в Серебряной Луне Элсура выросла в компании эльфов и арфистов, играясь в старых густых лесах, начинающих сразу же к северу от городских стен. Она всегда хорошо разбиралась в растениях и никогда не терялась в лесу. Никогда она не боялась лесных существ и бродить в одиночестве. Будучи еще юной, Элсура встретила и подружилась со старым архимагом Тасирином, вскоре сделавшись его поваром и спутницей. Кое-кто в Серебряной Луне пытался запереть Элсуру в городских стенах и запретить ей видеться с Тасирином. Однако как-то вечером она исчезла, и целый год ее не



Artwork by Stephen Schwartz





видели ни в одном городе. Вернулась она только на похороны своего отца Аумара «Льва» (капитана стражи Серебряной Луны, прославившегося боевой доблестью и разумным руководством) – высокая и таинственная красавица, появившаяся в гробнице в кошачьем облике. Оставаясь кошкой, она наложила «стену камня», запечатывая место отцовского упокоения.

В это время с Элсурой подружилась Алустриэль, Высокая Леди Серебряной Луны, пригласившая ее изучать Искусство с магами арфистов. Искательница приключений Шаранрали многому научила Элсуру о тропках и берлогах северо-восточной глухомани, но нашла Элсуру «дикаркой» - угрюмой, застенчивой и очень медленно начинающей кому-либо доверять. Элсура по прежнему дружит со многими арфистами и поможет любому встреченному арфисту, но она воинственно независима от любого правителя, ватаги или авторитета.

В кошачьем облике Элсура может прыгать вперед на 30 футов, говорить и накладывать заклинания. Она сохраняет свой человеческий Интеллект, получая вдобавок превосходное обоняние и инфравидение на 90 футов. Происхождение способности Элсуры перекидываться в кошку неизвестно – Эльминстер считает это результатом древнего и могучего проклятия-заклинания, используемого давным-давно в Незериле. Перекидывание из одного облика в другой занимает шесть секунд и никогда не требует бросков системного шока.

Оружие, предметы и одежда при перекидывании остаются собой. Элсура обычно носит только перевязь с поясным кошельем для материальных компонентов – кошель волшебным образом изменяет размер, чтобы плотно сидеть на Элсуре в любом из ее обликов. Она может на четыре хода сделать кошель невидимым, прикоснувшись к нему и пожелав того, или задействовать на кошеле телекинез (по желанию, заклинание не требуется) на три раунда. Обе эти силы кошелья можно использовать раз в девять ходов. Внутри Элсура обычно носит материальные компоненты, пару сандалий, пару кожаных штанов, немного наличности и личные вещи.

Трапперы и охотники в лесах Севера часто сообщают о черной кошке, которая поет или напевает, идя по своим делам. Большинство здороваются с ней и идут дальше, зная, что повстречались с Элсурой. Менее сообразительным – включая кобольдов и быструнов, которые считают кошку едой – предстоит быстрый урок на своей шкуре.



Баэлам «Отважный» (Baelam "The Bold")



Человек-мужчина, волшебник 12-го уровня (вор 10-го уровня)

ARMOR CLASS: 6

MOVE: 12

HIT POINTS: 51

NO. OF ATTACKS: 1

DAMAGE/ATTACK: 2d4 (рукой), заклинанием или оружием

SPECIAL ABILITIES: Волшебная рука-оружие

MAGIC RESISTANCE: Нет

ALIGNMENT: Хаотично-добрый

PROFICIENCIES: *Оружейные:* длинный меч, короткий меч, кинжал, праща, посох, дротик, нож; *мирные:* оценивание, астрология, бой вслепую, кулинар, травоведение, использование веревки, колдовское дело, канатоходец, чувство погоды

LANGUAGES READ & SPOKEN: Всеобщий, другие возможны, но не выявлены

SPELLS COMMONLY

MEMORIZED: Заклинания школ Отречения (Abjuration), часто применяемые при виде потенциальных противников; заклинания школ Превращения (Alteration) и Возглашения/Оглашения (Invocation/Evocation), активно используемые в бою; немножко заклинаний Очарования/Чар, Гадания (Divination) или Некромантии

S 15 D 18 C 15

I 18 W 15 Ch 13

Возраст: 31 Размер: М

Рост: 6 ф. 1 д. Вес: 207 фунтов

Волосы: Черные Глаза: Ореховые



Имущество: *Таранное кольцо, кинжал+3* (раз в 200 ходов, его можно сжать в руке и приказать наложить на владельца «мерцание» на семь раундов), *веревка опутывания, кольцо*

вампирической регенерации и зелье исцеления.

Сокровище: 2-20 gr, 1-12 ep, 3-30 sp, 2-20 sr, с вероятностью 60% 1-10 самоцветов (возможны любые типы и размеры)

Баэлам «Отважный» некогда был знаменитым вором в странах Побережья Мечей. Он был очень успешен и страшно разбогател, само собой, пока не фраернулся, забравшись не к тому человеку.

В случае Баэлама им оказался маг Тронтимм Черное Серебро. В сокровищнице Черного Серебра было много ловушек и сторожевых тварей, искусно обойденных или ликвидированных Баэламом. Но кроме них был там и сундук, отрубаящий любую сунутую в него руку. Баэлам остался без левой руки и едва сумел унести ноги. Покалеченный и преследуемый сторожами мага, вор бросил всю добычу, схватил металлический автомат размером с человека, и потащил его.

Автомат вскоре ожил и чуть не убил Баэлама, но тот воспользовался ценным магическим предметом, чтобы разбить голову автомата, а затем отсек не утратившие смертоносности конечности этого странного металлического голема. Прихватив по прежнему шевелившуюся левую руку голема, он отыскал мага Ирритима Чудо-звезду Глубоководского.

Последовавший процесс был долгим, трудным и поглотил большую часть сокровищ Баэлама, но когда Ирритим наконец-то завершил свою работу, у Баэлама ниже левого предплечья была ловкая, прекрасно слушающаяся его металлическая рука, сращенная с живой плотью. С боевой точки зрения это волшебное *оружие+2*, которое по желанию Баэлама может светиться голубым или янтарным «волшебным огнем», у руки AC 0 и 66 hp (именно столько повреждений надо ей нанести, чтобы она прекратила функционировать, а сражаться она может, движимая волей Баэлама, даже будучи отсеченной от его тела или после смерти или дезинтеграции Баэлама). Рука наносит 2d4 повреждений и выдерживает крайний жар и холод, не теряя функциональности и не вызывая дискомфорта у Баэлама. Однако на нее действуют кислота и электричество.

Приращение руки к живой плоти было для Баэлама крайне болезненным, зато теперь он не испытывает в бою острой боли или тошноты, даже от вражеской магии вроде «символа боли». Также он завязал с кражами ради изучения Искусства. Восхищение тщанием и пытливостью, с которыми Ирритим искал новых знаний, переросло в интерес к магии, сперва к тому, что она могла сделать, а затем к самому Искусству.

Впоследствии Ирритима убили воры, вломившиеся в его дом. Разъяренный Баэлам отыскал и зверски убил воров, но ему не доставало Искусства, чтобы вернуть в жизни Ирритима. Опечаленный Баэлам засел учить все, что было возможно, из Ирритимова Искусства.

Он потратил месяцы на учебу, но почти ничего не выучил. Тогда он спрятал большинство самых могущественных гримуаров мага где-то под Глубоководьем, и начал





тщательную программу обмена предметов послабее и книг, найденных в доме Ирритима, на обучение у других магов. В промежутках Баэлам скитался городами Побережья Мечей, убивая известных ему воров и забирая их награбленные сокровища для финансирования своей учебы. По ходу дела он обзавелся множеством врагов, включая колдуна Гартагула Калимпортского и знаменитого вора Ссилбана «Тихого» Теймаршского.

Под конец банда воров помельче собралась в Глубоководье, чтобы порешить Баэлама и захватить оставшиеся сокровища Ирритима. И как-то ночью они вломились в ничем не примечательный дом Ирритима, вооруженные до зубов магическим оружием и защитами. В эпической битве, о которой до сих пор рассказывают в тавернах Глубоководья, Баэлам перебил их всех. Правда при этом большая часть дома превратилась в руины, а Баэламу пришлось убедительно продемонстрировать владение Искусством на весь город.

Когда все было кончено, Баэлам пошагал по дымящимся улицам в утреннем рассвете к Башне Черного Посоха. Там он отдал все, что осталось от Искусства Ирритима Хелбену «Черному Посоху» Арунсуну, извинился за учиненный беспорядок (большая часть обломков после битвы была разбросана по улицам и переулкам вокруг дома Ирритима) и исчез из Глубоководья.

Ныне Баэлам странствует Королевствами, помогая тем, кому хочет, и борясь с ворами и злыми магами, забирая себе их сокровища. Заклинания Баэламу ДМ'у следует подобрать в основном редкие и уникальные (например, из серии «Страницы от магов» или «Колдовское знание» из данного журнала) – говорят, он использует «странные трюки», почерпнутые из многих источников.

Выглядит Баэлам высоким широкоплечим мужчиной с угольно черными волосами и носом крючком. Он мрачен, и юмор у него черный, но когда он того желает, то может быть вежливым и мягким.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard

