



*Из серии статей: «Выковывая Королевства»*

*Архив от 04.12.2013г.*

## *«Телепортирующиеся странности»*

*Автор: Эд Гринвуд;*

*Перевод: Amethyst Bard;*

Есть то, к чему игроки моей кампании по Королевствам давно привыкли, но я смущался упоминать об этом в печати, когда писал о Королевствах (потому что такое требует огромных разъяснений, часто ненужных в освещаемой теме), это - большое количество маленьких и странных предметов, которые то тут, то там появляются в жизни персонажей.

Да, телепортирующиеся странности. Не МакГаффинсы нужные для отпирания Неоткрываемых Дверей, для победы над Огромным Монстром или для занятия трона, а просто маленькие предметы таинственного происхождения и назначения, которые мелькают то тут то там в поле зрения персонажей. Иногда они совершенно необъяснимы (призраки? Или то, что Доктор Сьюз однажды назвал «случаями, которые просто происходят» и которые игроки D&D приписывают вниманию божеств?), а иногда – ключи к разгадке давних магических изысканий или остатки телепортационных систем (от скрытых тубусов со свитками, которые появляются в забытых и разрушенных дворцах до обычного воздуха, на том месте где раньше стояла башня).

Честно говоря, я всегда использовал эти ходы по одной из двух причин: чтобы создать жуткую атмосферу, которая озадачит игроков или встряхнула их от чувства «здесь все под контролем, мы тут все знаем», и как приманки к фактам, которые персонажи действительно должны изучить (другими словами – зацепки для приключений). Делать такое открыто – карта сокровищ, потерянная корона, о которой авантюристы слышали из





легенд – неуклюжий ход для ДМа, а когда предмет остается загадочным, таинственным и интригующим в течение многих месяцев или даже лет игры, когда игроки надеются найти нужное место, «другую подходящую часть» или нужное для использования существо – тогда это может стать большой и длительной забавой. (Если, конечно, принять во внимание, что сеттинг живет вокруг них, а не представляет безжизненный фон, оживленный только их геройствами.)

А тенденция таких предметов телепортироваться (иногда они могут бесшумно заменяться другими предметами) не делает их надежными, и от этого они становятся еще таинственней. Я с самого начала понял, что такие побочные события должны происходить часто, а не появляться из ниоткуда, когда такой элемент сюжета нужен ДМ'у, и исчезать потом в никуда, пока вновь не понадобятся, иначе это станет кнутом и пряником или будет восприниматься как таковой. Появление такого элемента может послужить предупреждением игрокам – Что-то Важное Скоро Произойдет. Исчезновение и появление предметов всегда должно, так сказать, «всегда быть к месту», что поддерживает интригу, и позволяет персонажам почувствовать себя особенными (с персонажами перемещения предметов случаются чаще, чем, скажем, с ближайшим уличным торговцем или конюшенным, которого они встретили в путешествии).

Вот несколько странностей, которые я использовал на многих персонажах за прошедшие годы.

- Потрепанная, лишенная клинка рукоять меча, старого и красивого, сделанная из какого-то необычного синего мерцающего сплава. На ней на архаичных языках выгравированы слова, а на самой рукояти – вплетенные в узор кнопки, на которые можно нажимать, взявшись за рукоять. Слова нужно расшифровать, а предназначение кнопок выяснить методом проб и ошибок. В большинстве случаев ничего не происходит, а если персонаж приделает новое лезвие, то на него будут распространяться те же эффекты, что и предыдущее. Нажатие нескольких кнопок позволяет владельцу стать невесомым (так он может пройти по водной глади, тонкой ветке, навесу магазина или падать как защищенный магией падения пера), активирует луч света бьющий из навершия (как фонарь) и призывает в 4 футовом (110 см) радиусе область тишины с центром на рукояти (звуки, появившиеся в сфере, не выходят за ее пределы). У меча есть, конечно, имя, история и некоторое магическое предназначение, которые выяснятся только долгими и основательными исследованиями (например, консультации у мудрецов и равноценный обмен пыльными томами в старых и хороших библиотеках, например, как во дворцах





правителей и в гильдиях подобных вотердипской Бдительный Орден Магистров и Защитников).

- Кристальный череп размером с ладонь, глазницы которого – держатели для двух стеклянных пузырьков, которые вставляются туда, не выпадая. Пузырьки содержат неизвестные зелья, столь сильно напитанные магией, что в темноте и при слабом освещении они светятся пурпурным. Время от времени, сухой язвительный голос из черепа произносит отдельное слово или фразу на Общем (это магический эффект, потому что у черепа нет ни голосовых связок, ни подвижной челюсти). И хотя контакт с заклинанием – триггер для запуска речи, другие триггеры придется искать, так же как и значение произнесенного и причину разговора.

- Маленькая, неприметная, неподписанная книга или дневник путешественника со страницами из тонких листов меди, которые выбелены краской (так, что на них можно писать) и чисты за исключением одного слова выдавленного сверху на каждой странице. Персонажи могут узнать, что если держащий книгу прочтет написанные слова предварительно смазанные каплей крови, то страница обратится в какой-нибудь металлический предмет



(кинжал, гарпун, пила по металлу, замок, короткая цепь, миска, шлем, баклер, котел и т.д.) на небольшой срок – после предмет вновь обратится в страницу и не будет работать снова на того же человека в течение месяца.

- Полированная дощечка из слоновой кости размером чуть меньше ладони (немного больше, чем реальная визитная карточка) с вырезанным на Общем сообщением:







«Тарлох предупредил, что Отмиру нельзя доверять. Используйте нижний путь, а не Врата Дракона и не волнуйтесь на счет рубиновых замков, они «вознаградят» простофилю. Пароль: АМАЛВУР.»

- Большая круглая монета неизвестной чеканки, сделанная из толстого куска электрума, с изображенным на обеих сторонах ухмыляющимся черепом. На одной стороне под черепом написано «ОСТЕРЕГАЙСЯ И ГОТОВЬСЯ», на обороте выбито - «ДВА ПОСЛЕДНИХ ШАНСА», и иногда монета сияет. Приблизительно треть края окружности монеты заточена до бритвенной остроты. Если кто-то касается пальцами сразу обоих черепов, и говорит «ОСТЕРЕГАЙСЯ И ГОТОВЬСЯ», монета окутывает держателя сияющей аурой, в которой он может делать все вчетверо быстрее, чем за сферой: можно сделать применить заклинания, вытащить и приготовить предметы, и сделать все намного быстрее, чем обычно. Да, владелец монеты может начать читать много заклинаний или готовиться к массирующей атаке, но в момент, когда из сферы вылетает заклинание или совершается атака, эффект прекращается (так, использующий «последний шанс» может прочесть на себя или предмет в сфере четыре быстрых несложных заклинания, но атаковать только одним). Надпись «Два последних шанса» значит, что силу монеты можно использовать лишь два раза за всю жизнь.

Большинство таких телепортирующихся предметов менее волшебные и менее мощные, чем те, которые я здесь описал. Части загадочных посланий встречаются чаще всего. Хочу еще раз подчеркнуть: злоупотребление такими предметами многим игрокам покажутся случайными и незначительными событиями. Умное и равномерное их использование – самый лучший вариант.

**Информацию о других переводах**

**можно узнать по:**

**e-mail: [moon\\_bard@mail.ru](mailto:moon_bard@mail.ru)**

**Skype: amethyst\_bard**

**Site: <http://cormyr.nethouse.ru>**

**Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения принадлежат их авторам и используются в ознакомительных целях.**

