



Система AD&D2

Сеттинг «Забывшие Королевства»

Журнал «Полиэдр» №111 (сентябрь 1995)

Рубрика Larger Than Life

He совсем Giants in the Earth

Дэйв Биггинс

(Dave Biggins)

Примечание редакции: В этом месяце мы начинаем новую, полурегулярную рубрику, посвященную НИПам. Если у вас есть идея касательно НИПа, которой вы хотите поделиться, пришлите нам письмо с небольшим описанием персонажа. Персонаж необязательно должен относиться к какому-то конкретному сеттингу. Если он будет того стоить, мы поделимся им с нашими читателями. А начнем мы рубрику со взгляда на Видда Шэдоурука и его друга и партнера Хугриса.

Видд Шэдоурук – это бывший сержант кормирских Пурпурных Драконов, обосновавшийся в Вороновой Круче в качестве мудреца. Из-за относительно молодого возраста ему было непросто добиться серьезного отношения к себе, как мудрецу, поэтому, чтобы обеспечить доход, он обзавелся лавкой по продаже военных «излишков». Мудрец он настоящий (основная область его изучений – военная история), но дела у него идут не слишком хорошо. Он лучше известен продажей качественных военных товаров, чем своими исследованиями.

Над входом лавки висит вывеска: «Видд Шэдоурук: Мудрец и Военные Излишки». Видд часто сидит на крыльце, надраивая ту или иную вещь и напевая старую походную песню. Его младший партнер Хугрис обычно сидит внутри, занимаясь инвентаризацией или бухгалтерией.

Хугрис был членом клана Туйган, скрестившим клинки с Пурпурными Драконами во время Крестового похода. Видд принял его, и он стал кормирцу почти как сын. К счастью для Видда, Хугрис продемонстрировал на редкость крепкую деловую хватку, и удерживает лавку на плаву. Хотя в глубине души Хугрис мечтает стать волшебником.

Хугрису и невдомек, что Видд знает о его желании, но у Видда нет денег, чтобы оплатить учебу Хугриса Искусству. Видд с радостью заключит какое-нибудь альтернативное соглашение с любым магом, если будут выполнены три условия:

1. Соглашение не должно быть незаконным или безнравственным;
2. Хугриса будут учить в первую очередь Прорицанию (Divinztion) и Отречению (Abjuration);
3. Хугриса не будут учить никакой Некромантии (Necromancy) или Колдовству (Conjuration) (Видд пережил достаточно неприятностей от боевого волшебника, который использовал эти школы); и
4. Хугрис продолжит работу в лавке (хотя бы на полставки).



Видд Шэдоурук

(Vydd Shadowrook)

Человек-мужчина, боец (подкласс мирмидон) 3-го уровня

STR: 12
INT: 11
WIS: 14
DEX: 10
CON: 15
CHA: 14
COM: 10

АС обычный: 10 (5)

АС сзади: 10 (5)

Нр: 28

Мировоззрение: Законно-добрый

Языки: Всеобщий, туйганский

Возраст: 28

Рост: 5 футов 10 дюймов

Волосы/глаза: Каштановые/зеленые

Оружейные навыки: Полуторный меч (специализация), все длинные клинки, кинжал, ручной топор, копьё

Мирные навыки: Древняя военная история (10), выносливость (15), разжигание костра (11), чтение/письмо (12)

Волшебные предметы: *Кольцо телепортации, Зуб Торма*

Внешность: Видд – мужчина среднего роста и телосложения. Волосы коротко подрезаны, а под носом красуются усики а-ля Фу Ман Чу (персонаж Сакса Ромера, Мориарти и рядом не стоял – переводчик), как у туйганского всадника. Голос дружелюбный, но взгляд очень пристальный. Держится Видд гордо, походка целеустремленная и размашистая. Носит простую тунику и штаны с украшенным кожаным поясом с пряжкой в виде дракона. Дома ходит босиком (даже в самые сильные морозы), на улице обувает свои старые армейские сапоги.

Биография: Рожденный в Арабеле в семье кормирского боевого волшебника и жрицы Тиморы, Видд получил строгое семейное воспитание и провел долгие годы в армии. Не обладая терпением своего отца, чтобы заниматься Искусством, в возрасте семнадцати лет он завербовался в Пурпурные Драконы, отправившись в первый наряд в горную крепость Высокий Рог. Именно там его и застало Время Неприятностей, когда ныне мертвый бог Баал атаковал крепость. Благодаря чистому везению (сам он предпочитает думать об этом, как о воле Торма) Видд остался в живых и был переведен в Вечернюю Звезду.

Два года спустя Туйганская Орда начала завоевание Фаэруна. Король Азоун объявил крестовый поход, и отряд Видда был одним из разделивших эту честь.

Когда Азоун покончил с войной, убив хахана, Видд вернулся с двумя вещами. Первой было *кольцо телепортации*, которое ему дал благодарный боевой волшебник, чью жизнь Видд спас. Второй был туйганский юноша, следовавший за Виддом всюду, как верный пес.

Видду так и не удалось избавиться от парня, поэтому он с ним подружился. Он научил мальчика всеобщему языку, в то время как мальчик учил его туйганскому. Видд



узнал, что мальчика зовут Хугрис, и что за Видом он следует для того, чтобы вручить себя королю, дабы король проявил милосердие к его клану. Первой реакцией Видда было смятение. Когда Видд объяснил, что у кормирцев так не принято, Хугрис попросту не поверил. С тех пор он всегда с Виддом.

Когда срок службы Видда подошел к концу, он начал новую жизнь в Вороновой Круче. История всегда была его хобби, поэтому он попытал удачи в качестве мудреца. Бизнес, в самом лучше случае, идет очень туго. Именно тогда Хугрис и предложил расширить их дело на военные товары. Теперь дебет начал сходиться с кредитом, в основном за счет искателей приключений. Видд занимается работой мудреца и приобретением товаров, а Хугрис управляется с гроссбухом.

Хугрис

(Khugris)

Человек-мужчина, 0-го уровня

STR: 8
INT: 16
WIS: 13
DEX: 14
CON: 11
CHA: 10
COM: 14

АС обычный: 10

АС сзади: 10

Нр: 4

Мировоззрение: Нейтральный

Языки: Всеобщий, туйганский, эльфийский, карличий, оркский

Возраст: 16

Рост: 5 футов 6 дюймов

Волосы/глаза: Черные/карие

Оружейные навыки: Кинжал

Мирные навыки: Бухгалтер (16), чтение/письмо (17)

Волшебные предметы: Нет

Внешность: Хугрис – тихий юноша. Длинные волосы собраны в плотный хвост на затылке. Носит клочковатую бородку, типичную для подростков, пытающихся отрастить бороду. Хотя его ни в коем случае нельзя назвать болезненным, телосложения он хрупкого.

Ходит сутулясь, любит носить свободные мантии, чтобы как можно сильнее походить на волшебника.

Биография: Когда Крестовый поход сокрушил Орду, жизнь Хугриса разлетелась вдребезги. Мать умерла, когда рожала его, отец погиб во время атаки на Семфар. Хугрис последовал за Ордой, надеясь стать мужчиной. Когда Орду разбили, ему некуда было податься. Он попытался предложить себя Крестовому походу, увязавшись за группой мужчин в металлической броне. Однако вместо смерти или рабства западники дали ему дружбу (неохотную поначалу), особенно мужчина по имени Видд. Следуя за ними в Кормир, Хугрис выучил всеобщий. К тому времени, как они достигли Вечерней Звезды, он уже бегло говорил на нем. В Вечерней звезде Хугрис занимался тем, что убирал казармы в обмен на еду, одежду и крышу над головой. Работал он усердно, а работы было



немного, поэтому часто Хугрису нечем было заняться. Подобные «отгулы» он проводил в гостинице и таверне «Одинокая кружка», слушая, как заезжие купцы обсуждают бизнес. Большинство купцов поражались интеллекту мальчика и его охоте учиться, и научили его за кружкой эля премудростям дебета и кредита. Также он выучился у захаживающих туда рейнджеров говорить по-эльфийски, карличьи и даже немного по-оркски. Все было чудесно, пока однажды вечером Видд не учуял запах эля от Хугрису, и не запер его в казарме на полную десятидневку. После чего Видд договорился с трактирщиком, чтобы Хугрису не подавали ничего крепче родниковой воды.

Зацепки для приключения

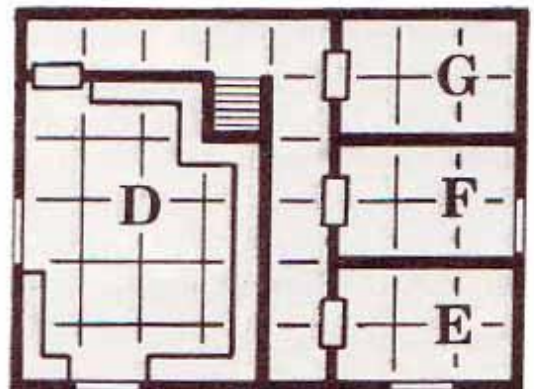
* Видд недавно узнал, что Лантане есть купец по имени «Паули», продающий колесные пистолеты (данное оружие описано в TSR 2106 «Приключения в Забытых Королевствах»). Видду не хочется отправляться в такое дальнее путешествие самому, потому что он волнуется о Хугрису, и по той же причине он не хочет посылать туда Хугрису. Если персонажи выкажут заинтересованность, Хугрис набросает контракт, по которому каждый персонаж получает 5% от чистой прибыли (его можно уговорить на 10% максимум, при условии, что персонажей будет не больше шести).

* Ходит дикий (и неправдивый) слух, что Видд задействован в сети работорговцев, торгующих сиротами войны. Из-за этого Видду предстоит разбирательство с разгневанными Арфистами и «конкурирующими» работорговцами – а именно Культуром Дракона. Персонажей могут нанять Арфисты, чтобы провести расследование против Видда (или доказать его невиновность), либо же их может нанять Хугрис, чтобы обелить имя своего партнера.

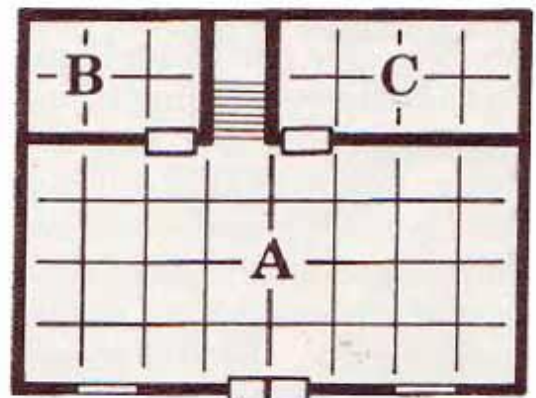
* Недобросовестный очарователь, нанятый одной из воровских гильдий, очаровал Хугрису, чтобы тот передал ворах месячную выручку. Ограбление оставалось для Видда полной тайной, пока очарование не выветрилось, и Хугрис не вспомнил, что он натворил. Единственное, что Хугрис помнит об очарователе – тот носил амулет из восьми переплетенных колец. Сейчас Видд высматривает подобное украшение. В свою очередь Хугрис решил расширить их дело на торговлю средствами защиты от очарования.

Лавка

А. Демонстрационный зал: Именно здесь Видд продает свои товары. У него есть история для каждого из них («А вот эту фигну я получил от чессентского наемника, который рассказал мне, как на Воздушных Шпилях...»). Большая часть продаваемых им товаров получена от возвращающихся из экспедиций искателей приключений.



Second Floor



First Floor



В. Кабинет Видда: Официально этот кабинет считает владениями Видда, но обычно тут находится как раз Хугрис, сводящий балансы в книгах или проверяющих инвентарные списки. В кабинете есть стол и старый шаткий стул. В углу стоит запертый сундук с нарисованной возле замка надписью «РУКИ ПРОЧЬ».

Над сундуком парит кинжал. Это Зуб Торма (см. TSR 9248 FRE2 «Тантрас»), отданный Видду жрецом Торма в благодарность за проделанные им исследования. Кинжал ударит любого, кроме Видда и Хугриса, кто попытается открыть сундук.

Стены кабинета покрыты различными боевыми штандартами Пурпурных Драконов. Если спросить Видда, он ухмыльнется и скажет: «Полагаю, я всегда буду Пурпурным Драконом».

С. Склад: Сюда Видд складывает поврежденные и неоконченные вещи.

Д. Библиотека: Именно здесь Видд проводит большинство своих исследований. Большинство книг б/ушные, и на полках полно пустых мест. Видд в основном консультирует других и выслушивает устные отчеты, которые записывает на пергаменте и складывает в урны. Эти устные рассказы дают взгляд на войну, отсутствующий в научных трудах.

Е. Комната Хугриса: В комнате полнейший хаос, с разбросанной повсюду всякой всячиной.

Ф. Комната Видда: Это полная противоположность комнате Хугриса, тут царит идеальный порядок. На стене напротив окна висит металлическая рукавица (символ Торма). Раньше она висела в изголовье кровати, пока как-то утром резко севший Видд не трахнулся об нее головой.

Г. Святилище Торма: У Видда есть миниатюрное святилище, посвященное Торму. У фасадной стены стоит львиноголовая статуя на пьедестале (копия статуи Торма, воплотившегося для спасения Тантраса). У задней стены расположен кольчужный доспех, полуторный меч, начищенные фехтовальные сапоги и ножны. Видд надевает их, когда молится.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard