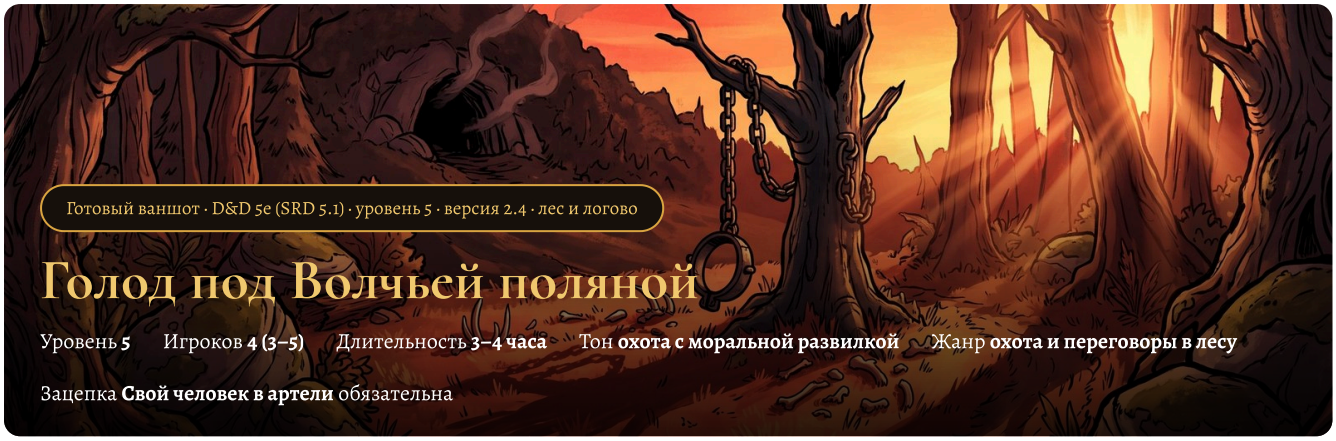


Готовый ваншот · D&D 5e (SRD 5.1) · уровень 5 · версия 2.4 · лес и логово

Голод под Волчьей поляной

Уровень **5** Игроков **4 (3–5)** Длительность **3–4 часа** Тон **охота с моральной развилкой** Жанр **охота и переговоры в лесу**

Зацепка **Свой человек в артели** обязательна

Старый егерь тридцать лет в одиночку берёг ничей лес, а теперь этот лес за него стережёт голодный тролль. У лесорубов пропадают люди, волки нападают среди дня, а под холмом за Волчьей поляной кто-то ревёт от голода так, что слышно за версту. Ваншот на 5 уровень с двумя картами и расписанием ночи: артель обещала два дня, а не выдержит и одного; егерь тридцать лет держал лес один и молчит о том, что под холмом; а тролль обещал Ярику не есть людей и слово держит, пока его кормят. Шесть сцен: в каждой сказано, что партия должна сделать, что за это получит и чем обернётся провал. В финале босс с легендарными действиями и горящее логово.

Темы и тон. Людоедство за кадром (первого пропавшего съели), открытый перелом у пленника, животные в бою, лесной пожар. Играть лучше с четырнадцати лет. Если стол младше, замените «съели» на «держат в логове».

Вводная для игроков

Раздайте игрокам до игры или прочитайте вслух перед первой сценой. Здесь нет секретов мастера.

Деревня Кряж живёт лесом: артель старшины Даги рубит просеки к северу от деревни и сплавляет брёвна по ручью. За восемь дней на просеках пропали двое лесорубов, третий вернулся без руки и бредит про «голодного великана под холмом», а волки стали нападать среди дня, чего не бывает.

Дага Кряж платит 200 золотых и всю добычу из логова. Срок два дня: «Потом пойдём сами, с огнём». Последний пропавший, Ярик, ушёл позавчера утром, сегодня третий день. Его артельную бирку нашли у края просеки, там, где следы уходят в лес, и теперь она лежит у Даги на столе.

Что вам известно. К северо-востоку, за Волчьей поляной, стоит холм, и по ночам оттуда идёт рёв, слышный за версту. В лесу тридцать лет живёт егерь Хагрим, в деревню он не ходит. Лес когда-то был графский, графа давно нет, и споры о нём решают деревенский сход да наместник в городе.

Коротко для мастера

> *Старый егерь тридцать лет в одиночку берёг ничей лес, а теперь этот лес за него стережёт голодный тролль. Артель рубит тут самовольно и требует чью-нибудь голову. Тролль хочет есть и разговаривать. А у последнего пленника в логове открытый перелом ноги, и жить ему осталось одну ночь: на закате артель придёт с огнём.*

Что случилось

Старый егерь Хагрим нашёл под холмом тролля, ослабевшего после драки с медведем, и стал подкармливать его: сначала из жалости, потом из расчёта, потому что тролль отгонял артель от егерских угодий. Отгонял, не показываясь: ночью ревел, ломал волокуши, оставлял следы у делянок. Люди бросали работу и бежали, а топоры, пилы и связку цепей Гурм потом собрал на брошенных делянках и стаскал к себе, как сорока. Кто видел его в темноте, тому не верили: говорили, померещился медведь. Потому и «великан» в деревне звучит как бред. Год назад просеки подошли к самому краю егерских угодий, и с тех пор тролль гонит артель уже оттуда. Первые недели егерь держал Гурма на цепи у обугленного ствола на поляне. Кузни у него нет,

потому и склепал: ошейник размером с бочку сомкнул у тролля на шее заклёпкой, а три звена цепи от ошейника посадил кольцом на ствол. Ошейник, цепь, серебряный рог и клеймо «Х» он взял в старой графской псарне, где когда-то держали медведей. Цепь тролль не рвал: у ствола его кормили, и цепь для него значила еду. Когда Хагрим решился кормить с рук, он разбил заклёпку зубилом и снял ошейник; ошейник с обрывком в три звена так и остался висеть на стволе, а зубило с тех пор при егере. Тогда же он перевёл Гурма с поляны под холм и вбил там в скалу второе кольцо из той же псарни. Клеймом «Х» егерь до сих пор метит свои запруды, и больше в округе так не делает никто. Волков он приманивает на поляну падалью, чтобы они гнали дичь к холму. Кормит каждый день тем, что добудет: раз в три дня олень на волокуше, в остальные дни зайцы, рыба и падаль с поляны. Этой весной разладилось: просеки дошли до самого холма и до запруд, дичь ушла от топоров. Хагрим поднял запруды выше прежнего, чтобы кормить Гурма хотя бы рыбой, и через неделю на ручье встал сплав. Тогда же сорвался волчий молодняк и начал рвать людей на просеках среди дня. Восемь дней назад на поляне порвали Митко, мужа старшины: он пошёл один ставить вешки под новую просеку. Рвал его молодняк без вожака: тот в то утро ушёл за Хагримом к холму, а при нём молодые на поляне людей не трогают. Хагрим нашёл его живым, накинул верёвочную петлю по человеческой мерке и привязал к обрывку цепи, чтобы раненый не уполз в лес. А сам побежал за волокушей: кормил он утром, Гурм спал под холмом, и до волокуши было полчаса ходу. Почему не оттащил, объясняет сам: «Он рвался и кричал. Я его на два шага сдвинул и бросил: так он бы кончился у меня в руках». Вернулся к пустой петле и луже крови: тролль учуял кровь первым, унёс Митко и съел. С того дня к стволу егерь не подходит вовсе, а падаль в дупло носит краем поляны. Второго, Богуша, послали посмотреть, куда ушла вода. Под вечер у ручья ниже холма он и встретил тролля: тот откусил ему руку по локоть, но отпустил живым, потому что Богуш с ним заговорил. Третьего, Ярика, молодняк сбил на краю просеки и переломал ему ногу; Гурм пришёл на крик и унёс парня к себе, а бирка осталась на просеке, в крови. Ярика он не тронул: с этим можно разговаривать. Первую неделю артель искала сама: прочесала просеки и ручей, но ничего не нашла. На Волчью поляну не ходили: там волки среди дня, и Дага запретила туда соваться. Потому петлю с лоскутом рукава в артели видел один Богуш: он шёл поляной, когда искал, куда ушла вода. Рассказал он про неё уже в жару, и в лагере это приняли за бред. После Богуша с его «великаном» Дага послала за чужими. Хагрим знает всё это и с той ночи не спит.

Чей это лес

Три факта, и больше за столом не понадобится. Отвода на эти просеки нет: лес графский, граф умер без наследника двадцать лет назад, и лес стал казённым. Отвод на него даёт один наместник; сход деревни Кряж решает дела артели и делянки в общинном лесу у деревни, а за межой не отводит ничего и может только послать наместнику прошение. Штраф за порубку казённого леса наместник спросит со всей деревни, а не с одной артели: двойная цена сведённого леса; не заплатят, отберут делянки и зимний заработок. И третье: артели и сходу Дага сказала, что отвод взяла у наместника в городе. Ей поверили: грамотных в Кряже двое, она сама да десятник Ждан. Ждан наказ читал и знает, что отвода нет; молчит он потому, что делянки даёт сход, а не наместник, и артели надо кормиться. Межевые бумаги двадцатилетней давности лежат у неё в сундуке, с её же наказом десятнику: «отвод не брали, рубить до схода, за межу не заходить дальше третьей запруды». Копия межевой лежит у наместника и подтверждает, где межа. Наказ писан для другого: при штрафе вина ляжет на старшину одну, а не на десятника. Из-за него к самовольной рубке добавляется ещё и подлог. В город ехать бесполезно: два дня пути в один конец. Кто держит эти бумаги, тот держит артель.

Кто против кого

Даге нужна голова. Хагрим хочет одного: чтобы тролля оставили в покое. Гурму нужно есть и разговаривать. Ярику домой. Стая идёт за кровью. Все они действуют сами по себе. Кто что сделает и когда, смотрите в таблице ниже и в разделе «Ночь по часам», а часы артели ищите в таблице часов (сцена 1). Артель придёт с огнём раньше обещанного, и партии лучше оказаться в логове первой.

Как идёт

Лагерь артели (разговор) → Волчья поляна (исследование) → стая на закате (бой) → хижина егеря (разговор) → логово: Ярик и спящий тролль, а у входа уже кричит артель → пожар в логове (финал). Шесть сцен по полчаса, финал длиннее.

Чем кончается

Тролля убили, увели или сожгли; Хагрима выдали артели, или он ушёл из леса, или остался при своём. Шесть исходов, включая тот, где партия не успела.

Кто чего хочет

В последней колонке то, что каждый сделает сам, если партия не вмешается.

Сторона	Хочет	Сделает сама
Дага Кряж, старшина артели	Голову виновного на кол у ворот. Первым пропал её муж Митко, так что сойдёт любая. И чтобы никто не спрашивал, чей это лес.	Сказала «два дня». Но ночью тролль уведёт лошадь от лагеря, и уже на закате второго дня Дага поведёт артель к холму, с маслом и факелами. Крик «твой лесоруб живой внутри» её на слово не остановит: «Митко тоже был живой». Остановит голос самого Ярика, и только если парня поднесли к повороту или вынесли ко входу: из глубины крик гасят поворот и шум воды.
Хагрим, егерь	Чтобы тролля оставили в покое: «он не злой, он голодный». И чтобы никто не узнал про ошейник на поляне и Митко.	Этой ночью попробует увести Гурма на север, за перевал: утром он нашёл у входа обглоданную конскую голову и понял, что тролль пошёл к людям. Но Гурм не пойдёт без «своего человека», а к Ярику егерь один не подойдёт: тролль не пустит. Поймёт он это только ночью, когда вернётся ни с чем, и пойдёт к Даге просить не жечь. Она не послушает. Потому ему и нужна партия.
Гурм, тролль	Есть. И говорить.	Вечером ему принесли зайцев, и он остался голодным. Ночью выйдет на просеку за лошадьми. Огонь его только разозлит: пока не обожжётся, он идёт прямо в пламя, а обжёгшись бежит на сухое.
Ярик, лесоруб	Воды и домой. Открытый перелом ноги, третий день, жар.	Ночью потеряет сознание от жара и перестанет говорить с троллем. К утру умрёт на цепи, если его не найдут; Гурм будет ждать, когда «его человек» проснётся.
Стая	Мясо. Вожак в старом ошейнике с клеймом «Х» ходит за Хагримом, остальные за вожаком. Молодняк уже сорвался и рвёт людей на просеках среди дня: это про них в деревне говорят, что волки нападают днём. Митко порвал как раз молодняк, отбившийся от вожака.	Идёт за тем, кто в крови. Без вожака разбегается по лесу и рвёт, что попадётся; без Хагрима дичает окончательно и через месяц режет овец в Кряже.

Ночь по часам

Что случится без героев. Партия может вмешаться на любом из этих шагов.

День первый, вечер

Партия в лагере артели. Дага её нанимает, за стеной бредит Богуш. Хагрим в это время несёт к холму зайцев: оленя он не добыл, зайцы у Гурма третий вечер подряд, и он остаётся голодным.

Ночь

Гурм выходит к просеке и уводит лошадь с дальней коновязи, за оградой лагеря. После зайцев он голоден, а от лагеря тянет лошадьми. На брошенные делянки он ходил и раньше, а к жилью подошёл впервые. Уводит он лошадь молча: зажимает ей морду, и заржать она не может. Утром на земле останутся следы размером с колесо.

День второй, утро

Следы дают Даге повод объявить вслух то, что она решила ещё вечером: ждать два дня она не станет. Говорит она это при всей артели и посылает за партией двоих из тех, кто и так идёт к запруде. Те никого не найдут: доходят до поворота тропы, видят на поляне волков среди дня и поворачивают назад. Возвращаются перед самым выходом: «Никого. И волки на поляне лежат, днём». Артель точит топоры и перекатывает бочку от ворот на телегу. Хагрим идёт к холму и находит у входа обглоданную конскую голову. Он оставляет двойную порцию, чтобы Гурм не пошёл к людям второй раз, и решает уводить его этой же ночью. Наевшись, тролль проспит до глубокой ночи.

Полдень

Партия на поляне. Хагрим кормил утром, и след на тропе к холму совсем свежий. Стая лежит по краю поляны и ждёт сумерек; до заката шесть часов, а на саму поляну уйдёт два. Если партия уходит по тропе к холму, не досидев до сумерек, сцены 3 и 4 идут засветло, а точные часы смотрите в таблице часов (сцена 1).

Закат

Артель выступает к холму с факелами: до входа в логово ей два часа. Стая выходит на поляну. Хагрим ждёт партию у хижины, на опушке: он видел огни на просеке.

Ночь

Хагрим уговаривает Гурма идти на север; тот упирается: без Ярика не пойдёт. К Ярику егерь один не подходит, а цепь в одиночку не снять. Он выходит ни с чем и идёт к Даге просить не жечь; она не слушает. Ярик в жару. Артель у входа льёт масло в проход.

День третий, рассвет

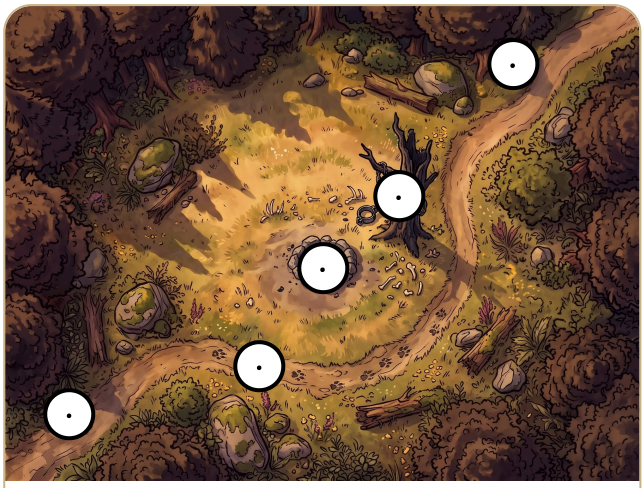
Если никто не вмешался, логово горит, Ярик остаётся внутри, обожжённый Гурм уходит на просеки, а лес потом полыхает неделю. Если партия просто уехала, прочитайте вслух всё, что здесь написано, вплоть до рассвета, и закончите игру исходом «Партия не справилась»: стражи здесь нет, а до города и наместника два дня пути.

Зачем партии в это лезть

Личная зацепка обязательна; к ней можно добавить вторую. Партия лезет в это дело потому, что ей самой надо, а не потому, что так решил мастер.

- **Свой человек в артели (обязательна).** Ярик, последний пропавший, родня или земляк одного из персонажей. Спросите игрока, кем именно. Дага кладёт перед партией его бирку, ту самую, что нашли в крови у края просеки, и говорит: «Бирку с живого не снимают. Значит, сорвало, когда волокли, и кровь на ней его». Партия идёт не за деньгами, и срок у неё другой: сколько парень там протянет.
- **Плата артели.** Контракт у партии есть в любом случае: без него она не в лагере. Зацепка тут про то, что за него платят и чем он грозит, и она в дополнение к личной, не вместо неё: с одним контрактом партия сделает минимум и уйдёт с деньгами. Дага платит 200 зм и всю добычу из логова тому, кто поймает или убьёт похитителя людей. Срок два дня, «потом пойдём сами, с огнём». На кону жизнь Ярика: огонь в логове убьёт его первым, а потом перекинется на лес. С виду простой найм, а за ним спор о том, чей это лес.
- **Егерь просит первым.** Хагрим сам выходит к партии на тракте и просит «отвадить артель от холма» за шкуры, знание троп и зимний запас. Про тролля молчит: партия узнает о нём только на поляне и тогда решит, кому из двух нанимателей верить. Срок он называет сам: «Артель выйдет на закате, у них бочка масла у ворот». Скажет он и то, что последний пропавший жив: «Парень у него, но живой». Перехватывает он партию по дороге в лагерь, а не вместо лагеря: за биркой и контрактом она всё равно идёт к Даге, только приходит туда, уже зная про огни и срок, и Хагрим ей союзник с первой сцены. Если мастер сцену 1 всё-таки пропускает, бирку и слова про Ярика отдаёт сам Хагрим, и вот тогда бумаг из сундука Даги в игре не будет.

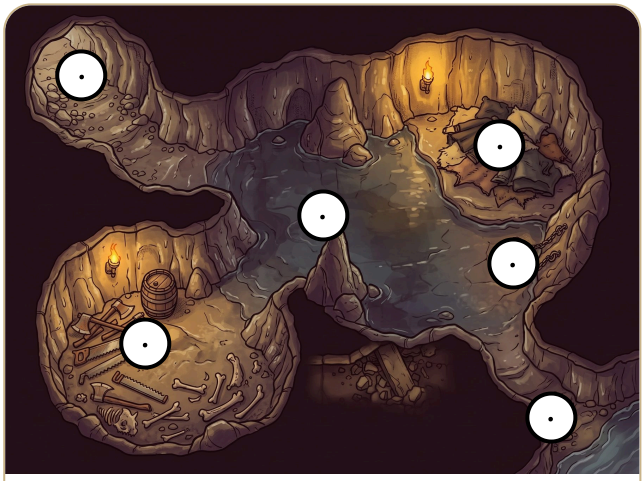
Карты локаций



Волчья поляна. Костровище, обугленный ствол с ошейником и обрывком цепи, кости оленей, волчьи следы; тропа на северо-восток уходит к холму. Для боя со стаей на закате переключите карту в «Ночь».

• Костровище · • Ствол с ошейником · • Тропа к холму · • Волчьи следы · • Выход тропы

Состояния карты: Золотой час и Ночь. В архиве они лежат отдельными файлами, здесь напечатано первое.



Логово под холмом. Узкий вход, грот с водой, кладовая с инструментами артели и бочонком масла, лежанка из шкур, артельная цепь у воды и второй выход к ручью. В финальной сцене переключите карту в «Пожар».

• Вход · • Грот с водой · • Кладовая · • Лежанка Гурма · • Артельная цепь, Ярик · • Выход к ручью

Состояния карты: Логово и Пожар. В архиве они лежат отдельными файлами, здесь напечатано первое.

Вид для игроков. Покажите игрокам в сцене 2: поляна с тропы, золотой час.

Завязка

С чего всё началось, партия уже услышала во вводной: артель старшины Даги наняла её за 200 зм и всю добычу из логова, срок два дня.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *Тропа выводит вас из просеки, и лес расступается: перед вами широкая поляна. Посередине кострови́ще, рядом обугленный ствол. На стволе висит ошейник размером с бочку, из ошейника торчит обрывок цепи. В траве вокруг полно обглоданных оленьих костей. Птиц не слышно: тихо так, что вы слышите собственное дыхание.*

Что происходит на самом деле, расписано в разделе «Коротко для мастера». Держите в голове главное: артель выйдет с огнём на закате второго дня, а не через два дня, как обещала. Чем раньше партия окажется у холма, тем больше у неё времени.

Действующие лица

Карточка каждого персонажа устроена одинаково: кто он, как говорит, чего хочет, что скрывает, чем действует и что у него есть. Строка «Знает» делится на три части: что он скажет сразу, что из него придётся вытянуть проверкой или услугой, и чего не скажет никогда.

Хагрим. Егерь, 60 лет, тридцать лет один в лесу; статблок разведчика, длинный лук.

Голос: медленный; между словами прислушивается к лесу; называет тролля «он» и никогда «зверь».

Хочет: чтобы тролля оставили в покое и чтобы никто не узнал про ошейник на поляне.

Скрывает: это он привязал раненого Митко к обрывку цепи на поляне, накинув верёвочную петлю по человеческой мерке, чтобы тот не уполз. Ушёл за волокушей, а вернулся к пустой петле: тролль унёс Митко и съел. С тех пор Хагрим не спит и носит троллю еду «за двоих». Петлю он так и не срезал: к стволу с того дня не подходит вовсе, а падаль в дупло носит краем поляны. Ярик третий день лежит в логове не потому, что егерь этого хочет: к «своему» Гурм не подпускает никого, даже его, и еду Хагрим оставляет у входа. Один раз он попробовал снять цепь в одиночку, пока тролль спал: не вышло, Гурм проснулся. Первый день он ждал, что тролль отпустит парня, как отпустил однорукого. Вчера парня затрясло, и егерь понял: не дождётся. Сказать артели, что парень жив, значит выдать тролля и себя. Потому он и решил уводить Гурма на север: уйдёт тролль, останется парень. Что спасённый Ярик его выдаст, он понимает: «Парень слышал мой голос. Пусть узнают, когда он будет дома».

Методы: говорит первым, предлагает сделку, не дерётся с людьми; денег не берёт и не даёт («мне не нужны ваши деньги, мне нужна эта ночь»); если припереть его к стенке, признается и заплачет; если его и правда напугали, отступает и не мешает; если Запугивание провалилось, уходит первым, чтобы предупредить тролля.

Ресурсы: знание троп и запруд (за водой в этом лесу тридцать лет следит он), бочонок масла в кладовой логова, кувшин масла в хижине (с ним он и придёт в финал), имя тролля, стая, которая ходит за ним, зимний запас и книга обхода: даты, олени, зайцы, запруды, а в тот день, когда пропал Митко, всё та же строка «кормил утром». Про петлю в книге нет ни слова, про межу и отвод тоже: она уличает год кормлений и поднятые запруды, а вину за Митко и рубку без отвода ею не докажешь. Сжечь тридцать лет своей жизни он не смог. Каждое утро он лежит на опушке над лагерем артели и видит, кто вышел и что катят к воротам: оттуда и знает про срок и про бочку.

Знает: Скажет сразу, без проверки и услуги: не ходите за тропу, там медведь; волки дикие, сам их гоняю; уходите, вынесу шкуры и мяса. Правду вытягивают уликой с поляны, Проницательностью, СЛ 13, или его же книгой обхода, и тогда он говорит: волки его, тролль тоже его, Ярик жив, «тролль парня держит, но не ест», к парню он не подпускает и самого егеря, и артель уже

идёт. Про Митко и петлю на ошейнике сам не заговорит никогда, а признается только тому, кто принёс петлю с лоскутом или пересказал слова Богуша про «петлю с рукавом на пне». На сход в Кряж он не пойдёт и объяснит почему: там сидят те же мужики, что рубят его лес, а его самого в деревне не видели тридцать лет. Что ошейник на стволе он склепал на Гурме, признает, только если спросят про размер. Чего НЕ знает: что Гурм без Ярика на север не пойдёт; узнает ночью.

Дага Кряж. Старшина артели, 45 лет, вдова Митко; счёт ведёт на брёвна и головы.

Голос: резкая, деловая; «два дня» произносит так, что слышно: и одного дня не выдержит.

Хочет: голову виновного на кол у ворот деревни, любую голову, и чтобы никто не спросил, чей это лес.

Скрывает: знает, что просеки ушли на егерские угодья и права на это нет: артель рубит казённый лес без отвода, а межевые бумаги лежат у неё в сундуке, с её же наказом десятнику: «отвод не брали, рубить до схода, за межу не заходить дальше третьей запруды». Сжечь наказ она не может: по нему работает артель. Писала она его для другого: при штрафе спросят с неё одной, а десятник работал по бумаге старшины. Прошлой осенью она ходила к егерю сама, предлагала откуп и услышала в ответ одно слово: «воры». Отсюда и злость, и её «мимо ходит и не здоровается».

Методы: платит, давит, обещает срок и не держит его; идёт с огнём, если решила; в логово сама не войдёт и своих не пошлёт («мои рубят, а не воюют»), потому и наняла чужих. Откупиться вместо головы не даст: ей нужна голова на кол и молчание про лес. Денег сверх платы не берёт вовсе. Время она даёт только за дело: «Приведёте мне егеря живым, задержу мужиков на час». Почему она нанимает чужих и в ту же ночь идёт с огнём: жечь нору она не собирается, ей нужна целая голова на кол, а масло льют на вход, чтобы выкурить зверя к воде. Внутрь она своих не пошлёт, а чужие пусть лезут: выйдет зверь, его встретят пятнадцать топоров.

Ресурсы: пятнадцать лесорубов (статблок простолюдина), десятник Ждан, её правая рука. Приказ на выход отдан при нём. Денег Ждан не берёт и на уговоры не идёт, пока старшина жива: «старшина сказала, на закате». Выведет артель и без Даги. Чары на него работают и упираются в то же, во что и деньги: очарованный Ждан отвечает про бочку, про кассу и про то, кто отдал приказ, рассказывает и про отвод с наказом, и держит мужиков десять минут, а потом приходит Дага. Через час чары спадут, и на сходе он от своих слов отопрётся: без бумаги в руках это слово против слова. Отменить выход он не может и говорит это сам: «Я не старшина. Мужики пойдут за ней». Грамотный он второй на весь Кряж, после самой Даги: наказ читал и знает, что отвода нет. Молчит не со страху, а потому, что делянки даёт сход, а не наместник, и кормиться надо и ему. Одно из этого выходит само: прочтут наказ при мужиках вслух, и подтверждать его придётся ему, больше некому, а артель на этом встаёт на полчаса. Мужики после этого слышат, что десятник знал, и своим он им уже не будет. Перекупить артель поодиночке тоже нельзя, и Дага говорит это при всех: «Кто возьмёт, тот у меня больше не рубит. А больше рубить ему негде». Артель общая,

делянки даёт сход, и мужик, взявший чужие деньги против старшины, теряет зимний заработок. Заплатите им, возьмут молча и всё равно выйдут на закате. Ещё бочка масла, факелы, 250 зм в кассе и телега. Богуша она держит при себе.

Знает: Скажет сразу: пропали двое, третий без руки, великан, волки днём, вода стоит с весны и сплав встал на егерских запрудах. Скажет и про свой запрет: «Я после Богуша велела ходить по двое. Ярик пошёл один, за вешками, ему до края просеки было двести шагов». И про железо: «Год у нас с делянок железо тянет. Думали, свои приторговывают, двоих выгнали зря». Про егеря заговаривает первой: тридцать лет мимо ходит и не здоровается, к людям не выходит, а люди пропали, значит, не он. За Проницательность, СЛ 13: про егеря ей неудобно говорить, разговор упирается в то же, во что и лес, в её самовольную рубку. За Убеждение, СЛ 14: что Митко её муж и что голова нужна ей, а не артели. Про межевые не скажет, пока их не найдут. Про сход коротко: «Прошение об отводе подождёт до следующего схода. Голова нужна раньше, чем мужики начнут спрашивать». «Обнаружение мыслей»: на поверхности бочка у ворот и «двух дней не будет»; при проваленном спасброске Мудрости и «лес не наш», и Проницательность тогда не бросают. «Очарование личности» и «Дружба»: Дага приветлива, уступает в торге без броска (250 зм) и честно отвечает про лес и про Митко, но межевые не покажет и срок не сдвинет. Через час чары спадут, и на глазах у пятнадцати мужиков Дага вспомнит весь разговор и запишет партию во враги: контракт падает до 100 зм, бумаги перекочёвывают к ней на пояс, а у входа она стоит с первой минуты. Покажете ей петлю с лоскутом рукава, и она разберёт сама: метка артельная, а узел не артельный. Если рядом Богуш или егерь признался вслух, спорить она не станет, и голова ей будет нужна уже егерская: живой человек, а не пепел. Записям егеря без петли она не поверит.

Гурм. Тролль, тощий, в шрамах от медведя; выговаривает слова с трудом; статблок тролля.

Голос: по одному слову за раз. «Хаг-рим. Еда. Говори». Ярика называет «мой», Хагрима «кормит».

Хочет: есть и разговаривать. Ярик единственный, кто с ним говорит, и Гурм держит его при себе, будто прячет припас на голодный день.

Скрывает: съел Митко, который лежал на поляне, привязанный к обрывку цепи. Пристёгнут он был там же, где в первые недели держали на цепи его самого, и Гурм понял просто: «кормит» оставил еду. Что «плохо сделал», он знает со слов Ярика. Богуша отпустил, потому что тот заговорил. Ярика приковал сам, цепью из артельной связки. Цепь для него знак «своё»: его самого держали так, когда кормили. Что у парня сломана нога и парень никуда не уйдёт, он не понимает. Клин из той же связки: такими артель сращивает цепи на волокушах. Цепь он продел в кольцо на скале и замкнул клином, вбив его в звено ладонью; способ подсмотрел у егеря: тот заклепал железо у него на шее и потом разбил заклёпку зубилом. Себе он клин выдёргивает пальцами, а человеку без железа его не вынуть. Узлов Гурм не вяжет и не понимает: узел надо понять, а клин выбить и заклёпку разбить он умеет, потому что подсмотрел и повторяет движение. К «своему» никого не подпускает, даже Хагрима: рычит и встаёт. Молча к Ярику не подойти никому. Но когда Хагрим окликает его по имени и заговаривает, Гурм слушает, и в эти два раунда к парню подойти можно.

Методы: защищает «своего человека» и логово; слушает Хагрима два раунда; пока не обожжётся, идёт прямо на огонь.

Ресурсы: регенерация, второй выход к ручью и два волка, но только если вожак погиб в сцене 3. Волки ближе тридцати шагов к нему не подходят: у входа они ложатся, а в грот не заходят: границу держит вожак. Оставшись без вожака, двое молодых лезут и в грот, на кровь и запах мяса, и рвут того, кто ближе.

Знает: Скажет сразу: «Хагрим кормит», «мой говорит». Через Ярика или Хагрима из него можно вытянуть главное: он боится огня, «огонь не срастается». Идёт он на огонь всё равно, но только пока не обожжётся. Сам про Митко не заговорит никогда.

Лесоруб Ярик. 19 лет, лежит в логове на артельной цепи с открытым переломом ноги; пока держится.
Голос: хрипит, шутит сквозь боль: «главное, что не левую».
Хочет: воды и домой, к матери в Кряж.
Скрывает: видел, как егерь приносил троллю еду, и слышал, как Гурм по-своему его благодарил. Теперь Хагрим оставляет мясо у входа и раз в день окликает оттуда: «Живой?» Больше ничего: говорить громко егерь боится: тролль поднимается, если у «своего» слышит чужой голос. Ярик успел объяснить троллю, что «есть людей плохо», и Гурм ответил «не еда»: для него это и есть обещание, и он его держит. Позавчера утром парня сбил на краю просеки молодняк и переломал ему ногу; на крик пришёл Гурм и унёс его под холм.
Методы: говорит с троллем, отвлекает его, тянет время; ходить не может.
Ресурсы: кресало в кармане. Гурм его не обыскивал: он не знает, что такое карман. В ход Ярик его не пустил и объяснит почему: «Чиркну, он сгорит вместе со мной, а нора одна». И главное: тролль откликается на имя и садится, если с ним заговорить.
Знает: Шепчет три вещи, и больше сил у него нет: «он не ест меня, он разговаривает», «Хагрим носит еду», «я ему второй день говорю: уходи, за тобой придут с огнём. Он одно: „мой. Не пойду“». Из этих слов и вырастает исход «Тролль уведён на север». За воду и Медицину добавит, что после еды тролль спит крепко. Воды просит, хотя лежит в воде: «В ней кости и кровь. Я пил её два дня, оттого и жар».

Богуш. Лесоруб, вернулся без правой руки, лежит в лагере в горячке.
Голос: бред, обрывками. «Он говорил… великан говорил… петля с рукавом на пне… отпусти, говорил».
Хочет: чтобы его не трогали и чтобы рука перестала болеть.
Скрывает: тролль откусил ему руку по локоть одним махом, а потом отпустил, когда Богуш закричал «не надо». В деревне он единственный, кто знает, что с троллем можно говорить, и никто ему не верит. Тролля он встретил под вечер, у ручья ниже холма: туда его послали посмотреть, куда ушла вода. Шёл он поляной и запомнил на обугленном стволе верёвочную петлю с лоскутом рукава. Послали одного: ходить по двое Дага велела уже после него. Руку он перетянул ремнём выше локтя и пошёл на голоса; свои нашли его через час, а в лагере прижгли культю смолой, отсюда и горячка.
Методы: в сцене не действует и с места не встаёт; отвечает на вопросы, если его напоить и не трогать рану, а на скрип железа за стеной вскидывается и зовёт людей. Везти его нельзя: тряска на телеге убьёт его к утру (Медицина, СЛ 12), и Дага своего не отдаст. Магия это меняет: «Лечение ран» снимает жар до утра, «Малое восстановление» насовсем, и тогда Богуша можно везти. Скажет он ровно то же, «великан говорил, отпустил» и «петля с рукавом на пне», зато на сходе и у входа в логово он подтвердит слова партии, и Убеждение против Даги идёт с преимуществом.
Ресурсы: нет.
Знает: скажет за Медицину, СЛ 12, или за воду: «он говорил», «отпустил»; связно рассказать не сможет. Про петлю он бормочет и без броска, стоит его послушать: «петля с рукавом на пне». В лагере на это махнули рукой: человек в жару, а на поляну Дага ходить запретила.

Сцена 1. Лагерь артели

Социальная сцена · 30 мин

Вызов. Взять работу на своих условиях, понять, что двух дней у партии не будет, и найти, чем держать старшину. **Награда.** Контракт, бирка Ярика, знание, что тролль отпускает тех, кто говорит, и бумаги, из которых видно, что артель рубит чужой лес.

Лагерь артели на просеке: три сруба, штабеля, бочка масла у ворот. Вечер первого дня.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Просека кончается лагерем: три сруба, штабеля брёвен и запах дёгтя. У ворот стоит бочка масла, и к ней уже прислонили связку факелов. Старшина Дага кладёт на стол деревянную бирку: «Ярик. Последний. Двести золотых и всё, что возьмёте в норе. Инструмент, если попадётся, наш. Два дня. Потом пойдём сами, с огнём». За стеной кто-то бредит: «Он говорил… великан говорил… петля с рукавом на пне…»

Сцена разговорная: здесь расспрашивают Дагу и Богуша за стеной и заглядывают в сундук с бумагами артели. Дага честна в цифрах и нечестна в сроках: она уже решила, что двух дней не будет. Дайте партии разглядеть бочку у ворот и услышать бред Богуша: это две подсказки, без которых дальше будет трудно.

- **Дага** платит 200 зм и отдаёт всё, что найдут в норе; торгуется до 250 при Убеждении, СЛ 14. О Митко говорит «первый пропавший» и только на прямой вопрос «кем он вам был» отвечает: «мужем». Про егеря заговаривает первой: «Тридцать лет мимо ходит и не здоровается. Он к людям не выходит, а люди пропали, значит, не он». Проницательность, СЛ 13: про Хагрима она мнётся по той же причине, что и про лес. За деньги времени она не даст, а под конец разговора предложит сама: «Приведёте мне егеря живым, задержу мужиков на час». Слово партии она принимает на веру и час держит, приведут ей егеря или нет: это плюс час к форе.
- **Богуш** лежит в срубе в горячке. Если его напоить и не трогать рану, повторяет: «он говорил», «отпусти, говорил, и отпустил». Медицина, СЛ 12: руку откусили одним движением, а больше его не тронули. Про «петлю с рукавом на пне» он бормочет и без броска, надо только слушать: он шёл на ручей поляной и видел петлю на стволе. Это вторая дорога к правде о Митко, если на поляне её проглядели. Верить ему в лагере некому: человек в жару путает день с ночью, а Дага не отпускает его от себя. Лечебная магия это меняет, и тогда его можно везти.
- **Сундук старшины** в её срубе, заперт: Взлом, СЛ 13, с воровскими инструментами. Внутри межевые бумаги двадцатилетней давности, а на обороте наказ рукой Даги: «отвод не брали, рубить до схода, за межу не заходить дальше третьей запруды». Расследование, СЛ 13: артель рубит за межой, на егерских угодьях казённого леса, а отвод туда даёт один наместник, и отвода нет. Где межа на земле, видно и без грамоты: по просеке стоят межевые столбы с графским клеймом, третий у запруды, и рубят за ними. Их видел каждый, кто здесь работал. Наказ добавляет подлог: старшина знала и рубила, а сжечь его не может, по нему работает артель. Пропажу она хватится наутро и промолчит: спросить при мужиках значит сказать, что в сундуке лежало. Отбирать бумагу силой Даге бессмысленно: она этим только выдаст чужаков своим же мужикам. Давить бумагой партия сможет до конца игры. Если партия обошла Скрытность магией, её выдаёт замок: Взлом идёт с помехой, при провале скрип слышит Богуш за стеной и зовёт.
- **Ночь в лагере.** В третьем часу Гурм приходит за лошадью к дальней коновязи, за оградой, в сотне шагов от срубов. Лошадь его чует, но заржать не может: морда зажата: он зажимает ей морду ладонью. Внимательность, СЛ 15, дежурному: тень выше сруба уводит лошадь под уздцы. Если его окликают, а не бьют, Гурм останавливается, лошадь не бросает и отвечает по слову: «Еда. Не кричи». Имени своего не назовёт и про Ярика не скажет, а на прямой вопрос про кормильца обронит «Хаг-рим»: имя егеря партия узнаёт на сутки раньше. Потом уходит с лошадью. Пойдут следом, приведёт их к холму этой же ночью: колонка «ночью первого дня» в таблице часов. Поднимут оружие или закричат, драться он не станет: бросит лошадь и уйдёт после первого же серьёзного удара (10 урона и больше за раз), а в темноте его не найти. Свою еду он берёт: садится тут же и ест, а лошадь отпускает. Партия покупает этим одно, первый разговор: на поляне и в норе Гурм узнаёт её по запаху и не рычит, и Убеждение в сцене 5 идёт по СЛ 13. Времени это не даёт. Утром следы размером с колесо остаются у коновязи в любом случае, и Дага про свои два дня забывает: объявляет при всех, что срока больше нет, и гонцов никуда не шлёт. Партия ночевала в лагере, значит Дага знает, что чужаки ушли к холму вперёд неё, и у входа окликает их по имени, а не «эй, в норе».
- **Бочка масла у ворот.** Бочка стоит на виду у пятнадцати человек, так что испортить её незаметно не выйдет: это ссора с нанимателем и потеря контракта. На срок это не влияет. Артель выйдет на закате, только с факелами, смолой и хворостом. Огонь в логове займётся на час позже, а пожар тот же: состояние карты «Пожар» включается, и действия локации идут все. То же и с телегой: до холма два часа лесом, дальше поворота тропы телега не идёт, и бочку катят и несут вчетвером. Испорченная телега и уведённые лошади стоят артели четверти часа, а партии контракта, если её на этом поймали; срок не двигается ни на минуту. Поджечь штабеля или сруб выйдет хуже: лагерь тушат до утра, выход сдвигается на утро третьего дня, но к этому часу Ярик уже мёртв, а поджигателей гонят из леса топорами. И там, и там исход «Партия не справилась».
- **«Возьмите артель с собой».** Дага откажет: «Мои рубят, а не воюют. Пойдут за головой и только с огнём». Ночью в лес она людей не поведёт: «В темноте туда не полезем, там волки. И трое у запруды, вернутся к утру». Уступит она в одном, да и то на словах: бросает свои «два дня» и называет настоящий срок при всей артели, «выйдем завтра на закате, не позже». Расписание от этого не меняется.

- **«Кричим про чужой лес прямо здесь».** Бумаги из сундука работают и в лагере, но днём, пока работа ещё не начата и вокруг пятнадцать мужиков, Дага отвечает первой. Бумагу она не отнимает, ей это и не нужно: грамотных в Кряже двое, она сама да Ждан, и ей довольно сказать, что это и есть разрешение наместника. Днём, на своей просеке и при начатой работе, спорить со старшиной мужики не станут: за бумагой они полезут только тогда, когда она сама нарушит своё же слово. Ждан молчит: наказ он читал и цену этим словам знает, но делянки даёт сход, а кормиться надо и ему. Мужики требуют разобраться на сходе, а сход соберётся только на закате, когда артель уже выйдет: срок остаётся тот же. Стоит это Даге получаса объяснений при мужиках, а партии половины платы: контракт падает до 100 зм, и работать теперь придётся у старшины на глазах. У входа в логово тот же крик работает иначе, и разница простая: там мужики уже видят, что старшина нарушила собственный срок, стоит ночью в лесу с маслом и не даёт вынести своего же парня. Кто хочет и денег, и правды, придерживает бумагу до входа.
- **Если партия едет в Кряж.** Деревня в двух часах от лагеря. В деревне живёт мать Ярика: она просит вернуть сына живым и отдаёт для него старую рубаху и хлеб. Есть там и старики, которые помнят графского егеря и клеймо «Х». А на закате собирается сход, ему и показывают бумаги. Дорога с расспросами стоит четырёх часов, партия приходит на поляну к сумеркам, бой сцены 3 идёт ночью, а в логово она входит уже под крики артели. Снять Дагу со старшинства сход за вечер не успеет: старики потребуют показать межевую бумагу, послать за десятником и позвать саму старшину, а это до утра. Артель выходит на закате при любом решении схода. В город к наместнику ехать бесполезно, скажите это игрокам сразу.

Таблица часов. Она одна на всю игру, и все ссылки в тексте ведут сюда.

Когда партия вышла к холму	Ночью первого дня	Днём второго дня	Вечером (обычный ход)
Артель выходит	на закате второго дня	на закате второго дня	на закате, пока партия у хижины егеря
Артель у входа в логово	через два часа после заката	через два часа после заката	через полчаса после того, как партия вошла в логово
Время партии в запасе	целый день	четыре часа	полчаса
С обещанным часом Даги	день и час	пять часов	полтора часа
Форы нет	не бывает	две ошибки на поляне съедают день: ведите по правой колонке	провалена Проницательность в сцене 1 или потеряно на поляне два часа: голоса у входа слышны с первой минуты
Что ещё отнимает время у артели	Прибавляйте к форе: полчаса, если партия читает наказ мужикам у входа, а Ждан подтверждает; час, если падаль оттащили на тропу артели; четверть часа, если стая легла на тропе. Заслон на просеке форы не прибавит: артель час идёт в обход краем ручья, но и партия стоит на той же тропе и теряет тот же час, потому Дага и оказывается у входа с первой минуты.		

Трекер форы. Запишите время в запасе на бумажке и вычитайте или прибавляйте по строкам этой таблицы, а остаток называйте игрокам вслух.

Если партия ушла к холму ночью, дальше идёт так: к поляне она выходит на рассвете, сцены 2–4 идут утром и днём, в логово она попадает засветло. Тролль сыт лошадью и лежит, но не спит, поэтому сцена 5 начинается с разговора, а не со скрытности. Финал здесь чаще всего не наступает вовсе: артель встаёт у входа только через два часа после заката, и партия успевает уйти. Тогда закрывайте игру исходом «Ярик дома, тролль на просеках» или «Чей лес», смотря что партия успела сделать с бумагами. Если она всё-таки осталась в норе до артели, дальше по общему правилу.

Что могут сделать игроки

- **Торговаться и спрашивать.** Убеждение, СЛ 14: 250 зм (вся касса артели) и телега, чтобы вывезти Ярика. Вопрос «чей лес» заставляет Дагу замолчать на секунду: Проницательность после этого с преимуществом.
- **Поговорить с Богушем.** Дайте ему воды, не трогайте рану, бросьте Медицину, СЛ 12: тролль отпустил его, когда он закричал. Партия заранее узнаёт главное: с троллем можно говорить. И слушайте бред: «петля с рукавом на пне» это про Митко.

- **Заглянуть в сундук.** Пока Дага у ворот: Скрытность, СЛ 13, потом Взлом, СЛ 13, и Расследование, СЛ 13. Провал любой из первых двух: Дага ловит вора за руку, а бумаги с тех пор носит на поясе.
- **Выйти к холму сейчас.** Ночью, без сна: колонка «ночью первого дня» в таблице часов. В логово партия входит засветло, с форой в целый день.

Проницательность, СЛ 13 (Дага). «два дня» она не выдержит: у ворот уже стоит бочка масла и связка факелов, а после ночи она пойдёт сама. Партия знает настоящий срок: закат завтра.

Провал: партия верит в два дня и тратит утро на сборы; артель выйдет на закате, и в логово (сцена 5) партия войдёт уже под крики у входа.

Медицина, СЛ 12 (Богуш). Руку ему откусили, а его самого отпустили. «Он говорил» это правда, и в финале Убеждение против Гурма идёт без помехи.

Провал: партия считает, что тролль ест всех подряд; Ярику не поверят сразу, и в финале Убеждение против Гурма идёт с помехой.

Расследование, СЛ 13 (сундук, заперт: сперва Взлом, СЛ 13). Артель рубит незаконно: с этой бумагой партия может остановить её у входа в логово (сцена 5) и вывести игру к концовке «Чей лес».

Провал: Дага ловит партию за руку. Контракт остаётся, но плата уже 100 зм вместо 200 (150 вместо 250 при удачном торге), и работать придётся у неё на глазах. Бумаги она в тот же вечер переложит к себе на пояс, а к логову пойдёт сама и будет у входа с первой минуты.

Время в мире. Вечер первого дня. Ночью Гурм уведёт лошадь с дальней коновязи; утром Дага увидит следы и про свои два дня забудет. Деньги: 200 зм по договору, 250 при удачном торге, 100, если партию поймали у сундука или если Ярика вынесли живым, но без головы тролля.

Сцена 2. Волчья поляна

Исследование | 30 мин

Вызов. До сумерек разобрать поляну: кто кормит тролля, кого здесь привязывали, куда уходит тропа, пока стая лежит по краю и ждёт. **Награда.** Тропа к холму и три вывода: тролля кормит человек, первого лесоруба здесь привязали, а стаю кто-то держит.

Карта 1, поляна: кострище, обугленный ствол с ошейником, кости, тропа к холму. Полдень второго дня.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Из-под корней по краю поляны на вас смотрят волки: серые спины, неподвижные головы. Волки не воют и не скалятся: они лежат, положив морды на лапы, и самый крупный, с седой мордой, время от времени косится на ошейник на стволе, будто проверяет, на месте ли он. Солнце ещё высоко. Волки никуда не спешат.

Драки здесь может и не быть, но время идёт. До сумерек стая не нападёт, если не пролилась кровь: Хагрим приучил вожака гнать добычу, а не рвать. Падаль из тайника взять можно: волки заволнуются, но не бросятся, если не выхватывать её и не бежать. Всё важное лежит на виду, и броски здесь нужны только на то, чтобы понять смысл увиденного. Каждая ошибка стоит партии двух часов.

- **Ошейник на стволе.** Ошейник размером с бочку висит на стволе, и от него идут три звена цепи, заклёпанной кольцом вокруг ствола: такой ошейник склёпывают прямо на шее у зверя, который стоит смирно. Заклёпка ошейника разбита зубилом. На обрывке цепи верёвочная петля по человеческой мерке, затянутая тем узлом, каким подвешивают тушу на сук: так вяжет охотник, а в артели вяжут иначе. На петле засохшая кровь и лоскут рукава с меткой артели; и кровь, и лоскут висят здесь дней восемь. Здесь держали человека, и привязал его тоже человек: тролль узлов не вяжет. Ошейник с цепью на стволе так и останется, а вот петлю и лоскут срезать можно, и партия покажет их Даге у входа в логово. Другой улики про Митко нет нигде: в книге егеря про петлю ни слова. Есть только слова Богуша в лагере: он эту петлю видел и бредит про неё.
- **Тропа к холму.** По тропе каждый день проходит человек с волокушей, и самый свежий след утренний: тролля кормили сегодня. След то глубокий, то едва заметный: оленя тащат раз в три дня, в остальные дни носят что полегче.
- **Тайник.** У края поляны в дупле лежит падаль, прикрытая ветками: волков приманивают сюда нарочно. Носят её краем поляны, следы к стволу не сворачивают ни разу. Падаль можно забрать: с ней в сцене 3 вожак сядет, а если унести её к холму, стая уйдёт следом ко входу в логово. Оттащить её можно и на тропу артели: волки лягут возле падали, артель обойдёт их краем просеки и потеряет час, зато в финале стаи у ручья уже не будет. Отравить падаль тоже можно, и Гурм её съест, только регенерация снимает яд так же, как раны: он ревёт, теряет раунд-другой на рвоту и в финале начинает бой без «Пожрать». Убить его этим нельзя, а сытым и злым сделать можно: Убеждение в сцене 5 идёт тогда по СЛ 17 без скидок.
- **Вожак.** На шее старый ошейник, шерсть под ним вытерта до кожи: этого волка держали на привязи. На ошейнике

клеймо «Х», такое же выжжено на бирках у запруд ниже по ручью: их ставит здешний егерь. Знак графский, из старой псарни, но в округе им метит один Хагрим. Издали виден только ошейник, а клеймо разберёшь только вблизи: когда вожак сядет перед падалью или когда его убьют.

- **Заклинания на стаю.** «Разговор с животными»: стая отвечает образами, «человек кормит», «большой ест», «тут кричал человек в верёвке». Так партия узнаёт про Митко без броска Внимательности, но пересказом волчьих образов никого не убедишь: лоскут с меткой всё равно нужен. «Дружба с животными» берёт одного волка на сутки; вожак делает спасбросок Мудрости. Если заклинание провалилось, стая принимает это за вызов, как при неудачной попытке усадить вожака. Если прошло, стая идёт за вожаком. Но дружба не приказ: рвать людей волки не станут, их учили гнать. На тропе артели они лягут и задержат её на четверть часа, а от факелов уйдут к воде. Через сутки чары спадают, и в финал стая приходит только на серебряный рог. «Сон» приберегите для сцены 3.

Поджечь саму поляну. Не выйдет, и это видно без броска: середина вытоптана и завалена костями, по краю стоит сырой ельник у ручья. Костровище горит, а лес нет. Если партия всё же добилась огня (масло, заклинание), стая уходит к воде, тролля дым не будит: он спит под холмом, а вход с другой стороны. Зато дым видит артель и выходит на час раньше: вычтите этот час из форы в таблице часов.

Если партия уходит к холму днём. Ход честный: партия так выигрывает время. Часы для этого случая в таблице, колонка «днём второго дня». Стая поднимается и идёт следом, не нападая, и ложится у входа в логово. Если бой сцены 3 всё-таки случится (пролилась кровь, кто-то выстрелил или сумерки застали партию у холма), он идёт у входа: деревьев для укрытия там нет, зато есть узкое место, которое держат двое. Хагрим перехватывает партию у запруды: по его тропе идут чужие, а огней артели на просеке ещё нет. Сцена 4 идёт здесь же, засветло, и егерь говорит и отдаёт то же самое. Тролль наелся утром и спит.

Что могут сделать игроки

- **Идти по следам.** Выживание, СЛ 13: по этой тропе троллю носят еду, и ведёт она к холму. Утром по ней прошли ещё раз: тролль сыт и спит. Провал уводит по ложному следу к ручью и стоит двух часов.
- **Осмотреть ошейник.** Внимательность, СЛ 15: кровь, рукав с меткой артели, верёвочная петля на обрывке цепи, затянутая охотничьим узлом. Такой узел троллю не завязать, а в артели вяжут иначе.
- **Понять волков.** Уход за животными, СЛ 14 (Природа, если владения нет ни у кого): волки не дикие, их держат, на вожаке старый ошейник с клеймом. Стая может уйти отсюда живой.
- **Найти, чем их приманивают.** Расследование, СЛ 12: тайник с падалью в дупле. Забрать падаль можно, если не выхватывать её и не бежать; унесённая к холму падаль уводит стаю ко входу в логово.
- **Уйти по тропе к холму днём.** Стая идёт следом и ложится у входа в логово. Хагрим перехватывает партию у запруды, сцена 4 проходит засветло, а фора перед артелью остаётся четыре часа (см. таблицу часов).

Выживание, СЛ 13. По этой тропе носят еду троллю, и кончается она у холма. Последний след утренний: тролль сыт и до полуночи спит.

Провал: ложный след уводит к ручью, и два часа потеряны. Если таких ошибок две, сумерки застают партию на поляне: бой сцены 3 идёт ночью (волки получают преимущество на первые атаки), а в логово партия входит уже под крики артели.

Внимательность, СЛ 15. Кровь и рукав на верёвочной петле: здесь привязывали человека, и это улика против Хагрима, а не против тролля.

Провал: партия не узнаёт, что на этой петле держали человека; в сцене 4 Хагрим говорит, что ошейник не его, и Проницательность против него идёт с помехой. Правду о Митко это не закрывает: остаётся Богуш, который петлю видел, и его бред в лагере.

Уход за животными, СЛ 14 (Природа, если владения нет ни у кого). Стаю кто-то держит; в сцене 3 вожака можно усадить, показав ему падаль из тайника. Молодняк рвёт людей на просеках, а на поляне при вожаке не смеет.

Провал: партия считает стаю дикой и в сцене 3 будет драться до конца; вожак погибнет, и Хагрим выйдет к партии уже врагом.

Время в мире. Полдень второго дня. До заката шесть часов: сама поляна отнимает два, каждая ошибка ещё два. Дальше по таблице часов.

Сцена 3. Стая

Бой · 30 мин

Вызов. Пережить сумерки на поляне и не убить того, кого стая слушается, если партия хочет потом договориться с егерем миром. **Награда.** Ошейник вожака с клеймом «Х», дорога к холму под конвоем стаи и Хагрим, который выходит сам, если стая жива.

Карта 1, состояние «Ночь»: деревья дают укрытие наполовину, местность труднопроходимая. Закат второго дня.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Солнце уходит за холм, и серые спины поднимаются все разом, по-прежнему молча. Седой вожак делает шаг вперёд, смотрит на ошейник, потом на вас, и вдруг поворачивает голову к тропе на холм, как будто зовёт за собой. Его пара идёт рядом. Остальные шесть, молодые, заходят с боков, и вот эти уже скалятся.

Это похоже на засаду, но засады тут нет. Волки одичали и голодны, только вожак приучен гнать добычу к холму, а не убивать на месте. Если партия отходит к тропе, стая идёт следом и не нападает. Если стоит на месте или бьёт первой, начинается бой. После гибели трёх волков стая отступает к холму. Вожак и его пара кружат по краю и бросаются на того, кто отделился.

Огонь. По тому, кто держит горящий факел, волки бьют с помехой, пока стоят в 5 футах от огня. Костровище на поляне разжигают одним действием, и в круг 10 футов волки не заходят (домашнее правило: по книге костёр разводят несколько минут, но здесь всё уложено заранее). Огня волки боятся, и в финале это пригодится, так что покажите игрокам, как стая пятится от факела.

Магия и высота. «Сон» первого круга усыпляет двух-трёх волков молодняка, из ячейки третьего круга валит четверых, а оба ужасных волка с их 37 хитами устоят. Спящих можно связать, а можно просто уйти. Остальной молодняк дерётся. Если партия режет спящих, вожак это видит, и дальше всё идёт так же, как после его убийства: Убеждение в сцене 4 пойдёт по СЛ 16. Связанный вожак у ног партии заменяет удачное Запугивание, и бросок не нужен: Хагрим отдаёт всё, о чём просят, и в логово ведёт, но сделки не предлагает и партию не прощает. В финале между партией и троллем он не встанет, а ночью перестанет кормить Гурма. Если вожака развязать, он уходит к стае, и на серебряный рог стая придёт как обычно. Влезть на дерево можно (Атлетика, СЛ 12): стая ложится внизу и ждёт, партия цела, но час потерян, а на закате артель уже вышла.

Голова вожака Даге. Придраться не к чему: старшина сама сказала «сойдёт любая». Голову волка-людоеда она примет и заплатит половину, 100 зм из своей кубышки: касса артели идёт только на голову тролля. Но дело считает сделанным наполовину и говорит это вслух: «Волк лошадь под уздцы не уводит. Следы у коновязи с колесо. И парня моего волк под холм не носил». Контракт и срок остаются, артель выходит на закате, Ярик по-прежнему в норе. Ошейник с клеймом она возьмёт и обрадуется, но выход артели не отменит и пошлёт двоих к хижине за Хагримом; те опоздают. У входа в логово ошейник даёт преимущество на Убеждение против неё, но бумаг не заменяет. Если на этом партия уходит, доскажите вслух, чем кончилась ночь, и закройте игру исходом «Партия не справилась»: у игроков остаются 100 зм.

Что могут сделать игроки

- **Отступить к тропе.** Стая ведёт партию к холму, не нападая, и ложится у входа в логово. Без боя, но уходить из логова придётся через ручей. Когда на тропе показываются факелы артели, стая уходит от огня к воде. Лесорубы проходят ко входу свободно, но волков они видели и теперь уверены, что нора «со сторожами».
- **Драться у костровища.** Костёр разжигается одним действием и даёт круг в 10 футов, куда волки не идут: стрелки становятся внутри, бойцы по краю.
- **Усадить вожака.** Уход за животными, СЛ 15 (Природа, если владения нет ни у кого), с падалью из тайника в руках: вожак садится, стая ложится. Бой окончен, Хагрим выходит через минуту.
- **Убить вожака.** Стая разбегается. Это быстро, но Хагрим видит всё с опушки и сделки уже не предложит: договариваться придётся самим, Убеждение, СЛ 16.

Уход за животными, СЛ 15. Вожак садится при виде падали, за ним ложится стая, и бой заканчивается без крови. Хагрим выходит сам.

Провал: вожак принимает жест за вызов. Он атакует первым и с преимуществом, и бой начинается с его хода.

Осмотр вожака (без броска, если он лежит рядом). Ошейник вожака с клеймом «Х»: егерский знак, тот же на запрудах. Хагриму уже не сказать, что волки не его.

Провал: если вожак ушёл живым, ошейник он унёс на себе, и в сцене 4 Хагрим так и будет твердить, что волки дикие.

Бой: Стая Хагрима

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Волк	6	1/4	50	13	11
Ужасный волк	2	1	200	14	37

Опыт 700 · с учётом числа противников 1750 · для четырёх персонажей 5-го уровня это **лёгкий** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 1000, средний 2000, тяжёлый 3000, смертельный 4400)

Тактика. Два ужасных волка, седой вожак и его пара, держатся по краю: стайная тактика даёт им преимущество, если рядом союзник. Шесть обычных волков, молодняк, атакуют с флангов из-за деревьев и сбивают с ног. По таблице бой лёгкий, но восьмерых волков за столом хватает, чтобы бой шёл тяжелее: рассчитывайте на средний. Порог отхода прежний: после гибели трёх волков стая отступает к холму. Вожак при 10 хитах уходит, если его не добивать. Если вожак уцелел, Хагрим в сцене 4 говорит спокойно (Убеждение против него СЛ 12), а стая в финал не придёт сама: она лежит у ручья и поднимется только на серебряный рог. Если вожака убили, сделки Хагрим не предложит (СЛ 16), а двое молодых придут в финал на кровь и на запах мяса, но не защищать тролля.

Время в мире. Закат второго дня. Артель выходит из лагеря с маслом, до входа в логово ей два часа. Если партия ушла к холму днём, эта сцена идёт засветло у входа: укрытий там нет, местность ровная, волки ложатся и первыми не бросаются.

Сцена 4. Хижина егеря

Социальная сцена · 30 мин

Вызов. Вытянуть из Хагрима правду о петле на ошейнике, взять у него то, без чего в логове не справиться, и понять, что артель уже идёт. **Награда.** Бочонок масла, имя, на которое тролль откликается, записи егеря и точный срок: артель будет у входа через два часа.

Северный край поляны, тропа к холму; хижина Хагрима в двухстах шагах, у верхней запруды, за буреломом. Артель ходит к нижней, на которой встал сплав, и за бурелом не суётся. Сумерки, а если партия ушла к холму днём, засветло. Без тропы хижину не найти: Выживание, СЛ 15, провал стоит двух часов. Если партия пошла к егерю сразу, минуя поляну, она встретит его на тропе, но улик с ошейника у неё не будет. Правду о Митко она возьмёт тогда словами Богуша или вернувшись на поляну, а это два часа: скажите это игрокам прямо.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *Он выходит из-за деревьев без оружия, с мешком на плече, из которого капает. «Не ходите за тропу. Там медведь». Он смотрит на вас, потом вниз, на просеку, где цепочкой движутся огни. Много огней. И садится на пень так, чтобы тропа осталась у него за спиной. «Волки дикие, сам их гоняю. Медведя обложу к утру. Идите в лагерь, вынесу вам шкуры и мяса на дорогу».*

Сначала он врёт и торгуется. Медведь за тропой, волки дикие, а за то, чтобы чужие ушли из леса, он даёт шкуры и зимний запас. Врёт он плохо и торопится, потому что видит огни. Правду «волки это я» можно вытянуть тремя способами: показать улику с поляны (петля, лоскут, клеймо на ошейнике вожака), пройти Проницательность, СЛ 13, или выложить перед ним его же книгу обхода, если хижину успели обыскать. Без этого он держится за медведя до последнего и уходит к Гурму один: дальше как при провале Запугивания, тролль в сцене 5 не спит, а ждёт у входа, и Убеждение против него идёт по СЛ 17, имени партия не знает. Всё, что партия нашла на поляне, пригодится ей именно здесь.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *Он долго смотрит на то, что у вас в руках. Потом вниз, на огни. И садится обратно на пень. «Ладно. Времени нет. Не убивайте их. Волки это я. И он там, под холмом, тоже я. Дайте мне сказать, а потом делайте что хотите. Они уже идут. Двух дней не будет».*

Это главный разговор игры, и времени на него нет: лесорубам до входа в логово два часа, партии полтора. Хагрим рассказывает всё, кроме того, что сам пристегнул Митко к обрывку цепи. Сделку он предлагает, зная эти сроки: «Дайте мне эту ночь. Парня вынесем вместе: одному мне к парню не подойти, а пока я зову Гурма по имени, он слушает. Потом я уведу его через ручей, пока они жгут пустую нору». Весь его расчёт в том, чтобы парня вынесли чужие руки, а сам он остался при Гурме. Отсюда и растёт концовка «Тролль уведён на север». Спешит он не ради партии: утром он нашёл у входа обглоданную конскую голову и понял, что тролль пошёл к людям. Почему парень до сих пор на цепи, объясняет сам: к Ярику Гурм не подпускает даже его самого, рычит и поднимается на ноги. Зубило и молот егерь в кладовую принёс, но сбить цепь можно только вдвоём. «Один я не управлюсь. Вдвоём вынесли бы до света». Скажет и почему тянул два дня: «Первый день я ждал, что он отпустит парня, как отпустил однорукого. Вчера парня затрясло, и я понял, что не отпустит». А рассказать артели значит выдать и тролля, и себя. Одного он не знает: Гурм без Ярика с места не сдвинется, а Ярику это уже известно. Если партия пришла днём, огней на просеке ещё нет, и егерь кивает на тропу за спиной у партии: «Они выйдут на закате: у них бочка масла у ворот и хворост на телеге. К ночи будут здесь». Часы для этого случая в таблице часов, колонка «днём второго дня».

- **Что он говорит сам, без единого броска.** Имя тролля: «Гурм. На это имя он откликается». Что выжжено огнём, у тролля уже не зарастает. Что в логове есть второй выход к ручью. И что сытый тролль спит крепко, а кормил он Гурма утром. Про мешок на плече, из которого капает, скажет сам: там зайцы и рыба, вечерняя кормёжка. Отдаст без спора («он сегодня и так сыт»), и в финале мешок годится вместо падали из тайника.
- **Что он отдаёт, если на него нажать.** Бочонок масла из кладовой логова: «мой, для ламп». Книгу обхода: год кормлений, запруды и «кормил утром» в тот самый день. А признание про петлю тому, кто принёс саму петлю с

лоскутом или пересказал слова Богуша про «петлю с рукавом на пне»: как нашёл изорванного Митко, как пристегнул его и как вернулся к пустому обрывку цепи. Без того и другого он про Митко не скажет ни слова, и книга тут ему не страшна: кормил он каждый день. Кувшин масла из хижины он не отдаст: «Этот мой. Если придётся жечь, жечь буду сам».

- **В стороне он не останется.** Он пойдёт в логово с партией или следом за ней, и в бою попытается встать между партией и троллем. Тролля наружу, под топоры артели, он не выманит ни за какие уговоры: ради того, чтобы Гурма оставили в покое, он и затеял эту ночь. Соврать артели и увести её ложным следом он согласится, но не сумеет: в лицо его в Кряже знают двое стариков, а Дага, увидев на просеке того самого егеря, спросит не про зверя, а про то, откуда он знает, куда идти. Так партия принесёт Даге вторую голову вместо тролльей. Он и предупредит об этом сам: «Меня они послушают ровно до первого вопроса». Про стаю говорит так: «Гнать могу. Рвать не пущу. Я их тридцать лет учил гнать, а не рвать. Пущу, и они уже не мои». Про молодняк, который рвёт людей днём, объяснит сам: «Молодняк я упустил. Рог у него под холмом, а без рога они меня уже не слышат. Вожак ходит, эти нет». Волки могут лечь на тропе и задержать артель на четверть часа, а потом лесорубы поднимут факелы, и стая уйдёт к воде. Если кто-то из артели ударит первым, стая выходит из-под егеря и рвёт, кого достанет. Запруду не спустит и партии не даст: «Спустишь, уйдёт рыба, а он тем и жив». Да и не успеть: вода дойдёт до просек к утру, а не к закату.
- **Почему петля до сих пор на стволе.** Если спросят прямо, ответит: с того дня он к стволу не подходит. Обходит поляну краем, тем же краем носит падаль в дупло, на ошейник не смотрит, а срезать петлю значит подойти и взять её в руки.
- **Магия на егеря.** «Обнаружение мыслей»: в мыслях всплывают волки, тролль и «мой парень», и проверку про медведя тогда не бросают: снимает оно только её: волки его и тролль его. Про Митко в голове один страх да цепь, а не поступок, и вслух егерь признается всё равно за петлю в руках или за слова Богуша. Но чужого в своей голове Хагрим не пропустит: заметит, замолчит и уйдёт вперёд к Гурму, как при провале Запугивания. «Очарование личности» и «Дружба» дают сделку без броска и дорогу в нору: егерь ведёт партию сам, а записи отдаёт только тому, кто спросил про петлю. Через час чары спадают, он помнит весь разговор и считает партию врагом: в финале он не заслонит от неё тролля, а ночью бросит кормить Гурма.
- **Если егеря вяжут и волокут к Даге.** Он не сопротивляется, драться с людьми он не станет. До лагеря и обратно два часа: артель за это время уже у входа, и партия возвращается к логову без всякой форы. Дага не поверит егерю на слово: ей нужна петля с лоскутом, а лучше и Богуш рядом; без этого она берёт голову егеря и всё равно жжёт вход. Исход «Хагрим выдан артели».
- **Если за егерем следят вместо разговора.** Скрытность против его пассивной Внимательности 15, и он приведёт партию ко входу в логово. Стоит это всей сцены: ни имени, ни бочонка, ни книги обхода, ни второго выхода. Провал: он оборачивается на тропе, и разговор идёт своим чередом.
- **Если хижину обыскивают.** Сундук под лежанкой не заперт, книга обхода в нём. Если Хагрим застанет вора, драться он не станет, а уйдёт вперёд к Гурму, как при провале Запугивания.

Что могут сделать игроки

- **Поймать на медведе.** Проницательность, СЛ 13 (без броска, если показать улику с поляны или его книгу обхода): медведь выдуман, и Хагрим признаёт, что волки его и тролль его. Пока это не сделано, Убеждение, Запугивание и Обман идут по медведю.
- **Договориться.** Убеждение, СЛ 14 (СЛ 12, если стая жива; СЛ 16, если вожак убит): Хагрим ведёт партию в логово тихо и сам, зовёт Гурма по имени, и первые два раунда финала тролль слушает. Ярика выносят вместе с егерем, и бой, если до него дойдёт, идёт в гроте, у воды, а не в узком проходе.
- **Вызвать тролля наружу.** Егерь на это не пойдёт ни за какое Убеждение, чего бы ему ни обещали. Выманить тролля партия может и сама, но так заведомо хуже: бой идёт снаружи, без обвала, дыма и всего, что даёт логово. Скажите об этом игрокам прямо; как вести такой бой, расписано в сцене 5.
- **Прижать про петлю.** Проницательность, СЛ 13, и только с петлёй и лоскутом в руках или со словами Богуша: прямой вопрос «кто привязал Митко» ломает его. Он признаётся вслух, плачет и отдаёт книгу обхода. Без того и другого он не признаётся никогда, сколько ни бросай.
- **Запугать.** Запугивание, СЛ 16: он отступает и обещает не мешать. Провал: он уходит вперёд предупредить Гурма. Угроза хижине и зимнему запасу идёт с преимуществом, только исход у неё обратный: он отдаёт всё, о чём просят, и не торгуется, зато в лес за партией уже не пойдёт. Если хижину и правда подожгли, книга обхода и карты угодий сгорают вместе с ней, и год кормлений партии доказать уже нечем; петля с поляны от этого не страдает.
- **Обмануть.** Обман, СЛ 15: пообещать ему эту ночь и пойти в логово сразу. Хагрим идёт следом и в финале встанет между партией и троллем на первом же раунде, а Гурм при нём не атакует, пока не ранят самого Хагрима.

Проницательность, СЛ 13 (поймать на вранье; без броска, если показать улику с поляны или его же книгу обхода). Медведя он выдумал, и дальше говорит правду: волки его, тролль его, Ярик жив, артель уже идёт. Пока эта проверка не прошла, Убеждение, Запугивание и Обман идут по медведю и сделки не дают.

Провал: он держится за медведя до последнего и уходит к Гурму один: тролль в сцене 5 не спит, а ждёт у входа, и Убеждение против него идёт по СЛ 17.

Проницательность, СЛ 13 (только с петлёй и лоскутом в руках или со словами Богуша). Хагрим не договаривает про петлю на ошейнике: это его вина, не тролля. Прямой вопрос ломает его, и он признаётся вслух.

Провал: он держится, и правду уносит с собой. Без петли и без Богуша этой проверки нет вовсе, и у входа в логово партии останется против Даги только своё слово.

Убеждение, СЛ 14 (СЛ 12 при живой стае, СЛ 16 при убитом вожаке). Егерь ведёт в логово сам и тихо: в финале Гурм слушает первые два раунда, Ярика выносят вместе с егерем, а бой, если он всё-таки начнётся, идёт в гроте у воды.

Провал: он соглашается «подумать» и идёт следом, но не рядом: в финале появляется только на третьем раунде, когда у входа уже горит.

Запугивание, СЛ 16. Хагрим отступает и не мешает: в финал он не идёт, ждёт поодаль у ручья и выходит, только когда всё кончится. Гурма он больше не кормит, и живой тролль от голода выйдет на просеки.

Провал: он уходит вперёд и предупреждает Гурма. Тролль в сцене 5 не спит, а ждёт у входа, и сцена начинается с боя.

Время в мире. Сумерки второго дня. Разговор у хижины занимает четверть часа, каждая новая попытка ещё четверть, дорога с егерем к Даге и обратно два часа. Всё это вычитайте из форы в таблице часов и называйте остаток вслух.

Сцена 5. Логово: Ярик

Клиффхэнгер · 30 мин

Вызов. Пройти мимо спящего тролля, снять пленника с артельной цепи, довести его живым и успеть до того, как у входа подожгут масло. **Награда.** Ярик на руках и его рассказ о тролле, второй выход из логова, бочонок масла из кладовой и кресало из кармана Ярика.

Карта 2, состояние «Логово»: узкий вход, грот с водой, кладовая, лежанка, артельная цепь у воды. Ночь второго дня.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *Вонь бьёт первой: гниль, мокрая шерсть, кровь. Потолок низкий, вода под ногами по щиколотку. В глубине, где грот расширяется, у стены сидит на цепи человек. Он видит вас и прижимает палец к губам. А у дальней стены, на шкурах, спит что-то очень большое, тощее и всё в шрамах, и дышит так, что вода идёт рябью.*

Здесь всё решает шум. Гурм сыт после утренней кормёжки и проспит до глубокой ночи, если его не будить. Пассивная Внимательность у него 12, поэтому на каждое громкое действие бросайте Скрытность группы, СЛ 12. Ярик сидит на артельной цепи у воды, в двадцати футах от лежанки, и говорит только шёпотом. Цепь одним концом закреплена в скале, другим затянута на его здоровой лодыжке. Низкий потолок только у входа и в проходе. В гроте свод уходит вверх: тролль там встаёт во весь рост, и под сводом собирается дым. За лежанкой промоина к ручью: оттуда тянет холодом и слышно воду. К воде Гурм ходит этим ходом, а не мимо Ярика.

- **Ярик.** Открытый перелом ноги, третий день. Медицина, СЛ 12, чтобы стабилизировать его перед дорогой: без этого он теряет сознание при первом же движении и в финале говорить не сможет. Если Ярик родня кому-то из героев, его он узнаёт первым и шепчет ему своё, не общее: «Ты? Скажите матери в Кряже, что я живой». Нести его должны двое. Один справится тоже, но бросает Атлетику, СЛ 12, и идёт медленнее: 10 футов вместо 15. Вылечили ногу магией, нести его не придётся: Ярик идёт сам, хромая, со скоростью 15 футов, и спасброски от дыма бросает сам.
- **Артельная цепь.** Для Гурма это не запор, а знак «своё»: его самого держали так, когда кормили. Что нога сломана и парень никуда не уйдёт, он не понимает. Ни замка, ни ключа: цепь продета в кольцо в скале и замкнута кованым клином. Гурм выдёргивает клин пальцами, человеку нужно железо. Молотком или обухом топора клин выбивают за минуту, Сила, СЛ 13. Звон идёт на весь грот, и за каждую такую минуту бросайте Скрытность группы с помехой. Зубилом из кладовой клин выбивают тихо и без броска, но за две минуты и только вдвоём: один держит цепь и парня, другой бьёт. Одному так не сделать: зубило в одной руке звенит не хуже молота. Егерь пробовал, и Гурм встал. Рвать цепь силой бесполезно. Кольцо в скале графское, из старой псарни: егерь вбил его сам, когда перевёл Гурма с поляны под холм. Забито оно на две ладони: киркой его выбивают за четверть часа сплошного грохота, Скрытность группы с помехой каждую минуту. Пилами цепь не взять, зубья садятся на первом звене.
- **Кладовая.** Артельное железо: топоры, пилы, кирка под корчёвку, связка цепей. Зубило и молот не артельные, их принёс Хагрим. Ещё сундучок браконьеров и бочонок

масла егеря. Внимательность, СЛ 14: за лежанкой тянет сквозняком, и там второй выход к ручью.

- **Связать тролля и увести живым.** В договоре сказано «поймает или убьёт», так что это в их праве. Спящего вяжут цепями из той же связки, но тихо это не сделать: на первом же звене Скрытность группы с помехой, а проснувшийся Гурм рвёт цепь как нитку. Живым его берут другим путём: огонь как угроза, слово Ярика и Убеждение, СЛ 13, после которого он идёт за «своим» и садится у ручья. Уведут его от ручья на север, это исход «Тролль уведён на север». Поведут к воротам деревни, и это уже исход «Тролль убит»: Дага при всей деревне велит его убить, «держать его будет нечем», а развилка при воротах расписана там.
- **Серебряный рог из-под спящего.** Ловкость рук, СЛ 15, и Скрытность группы с помехой; провал будит тролля, и финал начинается прямо тут, до масла. Пожар придёт своим часом, когда артель подожжёт вход. Пока Гурм не спит, рог не взять вовсе.
- **Накормить и ждать.** Еда, положенная перед троллем до всякого разговора (мешок егеря, падаль, туша волка), стоит дорого и работает: Гурм просыпается на запах, садится есть и слушает, Убеждение идёт по СЛ 13 даже без Хагрима и без имени, а если Ярик в сознании, то ещё и с преимуществом. Платят за это четвертью часа форы: на бой еды не останется. Если партия при этом молчит, он доедает и ложится, а четверть часа потрачена впустую.
- **Ударить спящего.** Внезапный раунд партия получает честно, но так его не убить: без огня он просто падает и через раунд встаёт. Сцена 6 начинается прямо тут, в норе, и действия локации работают, только если у входа уже льют масло.
- **«Обнаружение мыслей» на спящего.** Читается плохо: «мясо», «мой», «огонь» и одна ясная картинка: человек на цепи у обугленного ствола, и этого человека Гурм унёс и съел. Кто это был, из головы тролля не понять, но с лоскутом и петлёй с поляны партия догадается сама. Чужого в голове Гурм не замечает, зато заклинание требует голоса: рядом со спящим это громкое действие, Скрытность группы с помехой.
- **Поджечь спящего.** Это работает, и не отговаривайте игроков. Разлить бочонок егеря стоит действия, чиркнуть кресалом ещё одного, и шумит то и другое: Скрытность группы с помехой. Он просыпается уже горящим: пятно 10 футов горит три раунда, 1к6 огнём в начале хода, регенерации всё это время нет. Цена известна сразу: финал начинается раньше, Ярик ещё на цепи, а масла на бой больше нет. Кресало Ярик отдаёт с оговоркой: «Чиркнете, и он сгорит вместе со мной, а нора одна».
- **Залить проход своим маслом.** Бочонок егеря годится, и выйдет ровно то, чего партия боялась: горит вход, разговора нет, Дага решает, что зверь жжёт нору сам, и уводит людей к устью ручья. Пожар от этого тот же, только по своей воле: состояние карты «Пожар» включается, действия локации идут все, финал идёт как написан. Выход к ручью теперь единственный, а бочонка на бой уже нет.
- **«Тишина», невидимость, разделённая партия.** Чары снимают проверки, но время идёт: в зоне «Тишины» партия не услышит голосов у входа и прозевает минуту, когда с Дагой ещё можно договориться. Расходиться опасно: на поляне волки бросаются на того, кто отбился; у входа отставший окажется по ту сторону огня; у ручья на разведчика выходят пятеро с факелами. Разошлась партия по карте, ведите обе половины по одним часам и вслух говорите, кто где: тем, кто ушёл в Кряж, четыре часа дороги.

Выманить тролля наружу. План рабочий, и приходят к нему двумя путями: партия вовсе не лезет в нору или уже вошла и решила не будить его внутри. Гурма поднимает запах свежей падали у самого входа: годится тайник с поляны или туша волка, а на тухлое мясо издали он не пойдёт. Поднимут его и голос, крик у входа, имя, крик самого Ярика, и просто шум. Бой идёт снаружи: ни действий локации, ни огня логова, ни бочонка егеря: он остался в кладовой. Жечь придётся факелами, своим костром и маслом Даги. На рёв приходит артель, и дальше всё решается при пятнадцати свидетелях. Партия, пришедшая днём, ждёт её долго. Нору при этом не поджигают: Дага видит зверя снаружи и ждёт, чем кончится. Лесорубы стоят полукругом с топорами, на зверя не идут и бросают факелы издали, под ноги; первого удара эта стена не держит, двое гибнут, остальные отступают за костры. Пока Гурм снаружи, в нору за Яриком идут двое: одному парня не поднять и одному тихо не выбить клин. Бросков на шум тут не нужно. Чем всё кончится, зависит от судьбы тролля: «Тролль убит» или «Тролль уведён на север», и Ярик в обоих случаях у партии на руках. Ушла партия и за парнем не вернулась, это «Партия не справилась».

Когда придёт артель. Артель идёт по общим часам, они в таблице. Обычно так: лесорубы встают у входа через полчаса после того, как партия вошла в логово. За минуту до поджога тянет маслом, и от первого поворота слышны голоса, а ещё через минуту кричат «Поджигай!». Эта минута и есть последняя возможность добежать и остановить Дагу. Слышимость тут одна на всю сцену: от первого поворота голоса артели слышны, и оттуда же артель слышит крик из норы, а из глубины грота не слышно ничего ни в ту сторону, ни в эту: поворот и шум воды глушат крик. Вход артель находит без поисков: тропа кормления набита и видна с просеки. Дага прошла по ней утром первые полверсты, до поворота, и дальше не пошла. Спросят почему, ответит зло: «Я видела след волокуши. И знаю, чей он. Только к нему пойдёшь, а он спросит, чей лес. Пусть чужие идут». Знает она и то, что у норы есть выход к воде: вода шумит и вытекает ручьём, устье видно с просеки. Потому десять человек с факелами стоят полукругом в двадцати шагах от

входа, а пятеро уходят вниз по ручью. К устью они выйдут примерно тогда же, когда партия вынесет Ярика, и партия встретит их первыми. При живой стае эти пятеро встанут в двадцати шагах от волков и дальше не пойдут. Масло льют на вход, чтобы выкурить зверя к воде.

Знает ли Дага, что партия внутри. Правило одно. Партия ночевала в лагере артели или показалась Даге на тропе, значит Дага знает и ещё до масла кричит в проход: «Эй, наёмные! Выходите, парня вынесем сами». Тогда до «Поджигай!» у партии четверть часа вместо минуты. На крик из норы отвечает одно: «Я срок сняла утром при всех. Слово держу». Во всех прочих случаях Дага не знает: её люди подошли по той же тропе и никого у входа не видели. Перед тем как лить масло, она всё равно кричит в проход и ждёт ответа, но в глубине грота этого крика не слышно, и достаётся он тому, кто уже побежал к выходу.

Чем её останавливают. Способов четыре, и работают они одинаково: довод заставляет её слушать, а факелы опускаются за Убеждение, СЛ 14, при десяти лесорубах, которые всё слышат. **Межевая с наказом.** Читает её вслух сама партия, грамотных в ней хватает. Чужой бумаге мужики не поверят, пока не подтвердит Ждан, и он подтверждает. Соврать он не может: копия межевой лежит у наместника и всплывёт при штрафе, а солгать при пятнадцати значит отвечать потом вместе с Дагой. Мужики узнают, что отвода от наместника нет, а штраф спросят со всей деревни, и столбы за просекой они видели сами. Слышат они и второе: десятник знал. Своим он им после этой ночи уже не будет, и на это он идёт с открытыми глазами. Чтение и спор стоят артели получаса. Топоры замирают раньше, чем Дага договорит, а дальше решает то же Убеждение, СЛ 14. **Петля с лоскутом** с ошейника: узел охотничий, лоскут с меткой артели. Мужа привязал человек, а не зверь, и Даге нужен живой егерь, а не пепел. Если рядом Богуш или сам Хагрим сказал это вслух, она верит сразу. **Голос Ярика.** Из глубины его не разобрать, так что парня надо поднести к повороту, шагов на двадцать ко входу, а лучше к самому проходу. Живого голоса хватает без броска. И считайте, что на голос «своего» Гурм встаёт: поджога не будет, но финал начинается прямо здесь, без масла и без действий локации. Крик «твой лесоруб живой внутри» без самого парня это слова, и нужно то же Убеждение: «Митко тоже был живой». **Упрёк при мужиках.** Что она мстит за мужа, в Кряже знают с поминок, которые справили без тела, этим её не проймёшь. Бить надо в другое: она жжёт нору вместо того, чтобы взять голову, и платит за это общей кассой артели в тот год, когда деревне грозит штраф со всех дворов: «Она вам сказала: зверь. А ей нужен кол у ворот, и платит она за него вашими деньгами». На крик из норы лесорубы замирают и смотрят на старшину: они шли жечь зверя, а не людей. Если крик повторится, двое-трое опускают факелы, и Даге приходится решать при них. Если Дага убита или её увели, командует Ждан: «Старшина сказала, на закате». Уговорить его можно тем же, кроме упрёка при мужиках: кассу артели он не тратит и на этот довод не отвечает. Наказ его самого не удивит, но подтверждать его при мужиках всё равно ему, и правило то же: подтверждает и теряет людей. После этого артель за ним не идёт, мужики слушают и ждут схода, а партия получает ночь без огня у входа.

Заступить артели дорогу на просеке партия тоже может: узкое место держат двое. Топоры не поднимаются, лесорубы смотрят на старшину, а Дага говорит «мы наняли вас, а не вы нас» и ведёт людей в обход краем ручья. Артель теряет на этом час, а партия контракт: у входа Дага с первой минуты и злее, Убеждение против неё с помехой. Ударит партия первой, драки не выйдет: после первого убитого артель разбегается по лесу. Дага не платит ничего, деревня встаёт против партии, и на ближайшем сходе её назовут душегубами. Ярик при этом дома, если его вынесли: смотрите примечание к исходу «Ярик дома, тролль на просеках». А вот масло под ногами у выходящих Дага не подожжёт. Партия выходит из норы с оружием, вся артель у входа: четверо пятого уровня в узком месте против одной бочки, и всё это при пятнадцати свидетелях. Лесорубы пятятся, Дага кричит «Стой!», отступает на двадцать шагов, велит лить масло у входа и ждать, «пока зверь выйдет сам». Льют его на подступах, шагах в двадцати, а не под ноги партии: к самому проходу бочку подкатят только тогда, когда чужие от него отойдут. Кто полезет отгонять мужиков силой, тот и ударил первым: смотрите правило выше. Поджигает она только тогда, когда партия отошла от входа или когда из норы вышел тролль. Партия, стоящая в проходе с Яриком на руках, останавливает поджог без броска: это расписано выше, в «Голосе Ярика». Если Ярик без сознания, голоса нет, но парня на руках видно: живого лесоруба при пятнадцати свидетелях Дага не подожжёт, а требует положить его и отойти от входа. Гурм на это не встаёт, голоса «своего» нет, и финал начинается только тогда, когда партия сама вернётся в грот или когда Дага велит поджигать. Без Ярика в проходе стоять можно сколько угодно, только время идёт по трекеру форы: Дага не уйдёт до рассвета, а Ярик до рассвета на цепи не доживёт, и это исход «Партия не справилась». Шагнула партия обратно в грот, это и есть «отошла от входа»: масло поджигают, и дальше по «Обрыву». Завалить вход заранее партия может киркой из кладовой: два раунда работы и спасбросок Ловкости, СЛ 13. Тролль просыпается от первого же удара по камню, так что финал начинается тут же. Артель жжёт снаружи, у заваленного входа, а сама ждёт у устья ручья: дым идёт внутрь, и действия локации идут те же. Разговора тогда не будет, бумаги предъявить некому.

Обрыв. Масло в проходе вспыхивает и растекается по воде грота: горящая плёнка плывёт прямо на вас. Гурм открывает глаза, встаёт во весь рост и ревёт на огонь. Выход отрезан, а тролль стоит между вами и Яриком. Сцена 6 начинается сразу: переключите карту на состояние «Пожар». Если кто-то из партии в эту минуту у входа, он оказывается по ту сторону огня и в первом раунде выбирается наружу, к артели.

Что могут сделать игроки

- **Тихо к Ярику.** Скрытность группы, СЛ 12, на подходе; клин выбивают, как сказано в «Артельной цепи»; ногу лечат Медициной, СЛ 12. Ярик на руках, тролль спит.
- **Разбудить и говорить.** Тролля зовут по имени или говорят с ним через Ярика: он садится и слушает два раунда. Убеждение, СЛ 17, или СЛ 13 с Хагримом или с именем. На третьем раунде Гурм отпускает «своего», если Убеждение прошло, а партия его не била и Ярика не трогала. Не вышло, он встаёт, и начинается сцена 6.
- **Остановить артель у входа.** Как только от входа потянет маслом, кто-то бежит туда с межевой Даги, с петлёй с ошейника или с самим Яриком на руках, а то и просто с упрёком при мужиках. Убеждение, СЛ 14: десять лесорубов слушают, и Дага велит не поджигать. Живой голос парня у прохода останавливает её и без броска. Тогда сцена 6 идёт без пожара, с одним троллем: он просыпается от криков.
- **Взять масло и уйти к ручью.** Ярика уносят вторым выходом, не разбудив тролля. Артель поджигает вход, Гурм в огне идёт прямо на лесорубов: Ярик спасён, люди гибнут, обгорелый тролль уходит на просеки. Исход «Ярик дома, тролль на просеках»; скажите игрокам заранее, чем они за это платят.

Скрытность группы, СЛ 12. Тролль спит, и партия добирается до Ярика без шума. На каждое громкое действие бросайте заново.

Провал: Гурм открывает глаза, но не вскакивает, а смотрит на чужих рядом со «своим» и рычит: «Хаг-рим?». У партии раунд, чтобы ему ответить, потом он встаёт.

Медицина, СЛ 12 (Ярик). Ярик стабилен и переживёт и переноску, и пожар.

Провал: он теряет сознание при первом же движении; нести его придётся как груз, и в финале он не сможет говорить с троллем.

Сила, СЛ 13 (клин в звене, молот или обух топора). Клин выбит за минуту, и Ярик свободен.

Провал: клин сидит, удары продолжаются, и за каждую минуту звона бросайте Скрытность группы с помехой. Зубилом клин выбивают тихо и без броска, но только вдвоём (см. «Артельную цепь»).

Внимательность, СЛ 14. Партия находит за лежанкой второй выход к ручью: есть куда отступать. Бочонок масла в кладовой лежит на виду и броска не требует.

Провал: второй выход партия увидит только тогда, когда в него уйдёт сам тролль.

Время в мире. Ночь второго дня. Сколько у партии в запасе, смотрите в таблице часов; за минуту до поджога слышны голоса и тянет маслом.

Сцена 6. Пожар

Бой, финал · 40 мин

Вызов. Выйти из горящего логова с Яриком живым, решив по дороге, что делать с троллем, который боится огня и всё равно идёт на него. **Награда.** Живой Ярик, судьба тролля и егеря в руках партии, добыча из логова и последнее слово в разговоре с артелью.

Карта 2, состояние «Пожар»: масло горит у входа, дым идёт к потолку, вода в гроте отражает огонь. Второй выход к ручью за лежанкой.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Проход вспыхивает разом, и огонь бежит по маслу к воде. Дым сразу стелется под потолком, вода в гроте становится красной. Гурм стоит во весь рост, тощий, в шрамах, и ревёт на огонь так, что с потолка сыплется земля. Потом поворачивается к тому из вас, кто держит Ярика. «Мой, — говорит он. — Не еда. Мой». И делает шаг.

Финал в горящем логове. Тролль защищает «своего» и своё жильё, огонь жжёт всех подряд, дым душит. Вход перекрыт, зато выход к ручью свободен. Партия решает две вещи сразу: как выйти и что делать с Гурмом. Проще всего убить его в огне, труднее остановить, а тяжелее всего вывести живым.

Когда включается «Пожар». Состояние карты включается всегда, кроме двух случаев. Первый: Дагу остановили у входа любым из четырёх рычагов, включая голос Ярика, и тогда ведите по врезке «Сцена 6 без пожара». Второй: партия подожгла масло сама, раньше артели. Пожар тогда тот же, только по своей воле, и финал идёт как написан. Третьего случая нет: пока партия стоит в проходе, а Дага ждёт, пожар не отменяется, а откладывается, и включается в ту минуту, когда партия отошла от входа. Испортили бочку у ворот, артель жжёт хворостом и смолой: огонь займётся на час позже, пожар тот же. Завалили вход киркой, артель жжёт снаружи, дым идёт внутрь: действия локации те же, кроме «Обвала», свод у входа уже лежит. Бой снаружи логова сюда не относится: там ни карты, ни действий локации, нору при выманенном тролле не поджигают.

Огонь и регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если с прошлого хода не получал урона огнём или кислотой. Умирает он, только если начинает ход с 0 хитов и не регенерирует: обычным уроном его можно лишь свалить на землю. Масло с воды не убрать, и каждый, кто начинает ход стоя в воде, горит, тролль в том числе. Сухих мест три: лежанка, кладовая и площадка у выхода к ручью. Того, кого несут на руках, огонь с воды не достаёт: урон получает носильщик, и за Ярика спасбросок от дыма не бросают. Пройти горящий вход насквозь можно: 10 футов огня, 2к10 тому, кто идёт, и вдвое тому, кого несут; Ярик такого не переживёт. Магия воды и ветра гасит участок, но не пожар: «Создание и уничтожение воды» или «Порыв ветра» снимают масло и дым на 10 футов до конца следующего раунда. Этого хватает, чтобы провести носильщика, но хватит и Гурму: раунд без огня он потратит на регенерацию. После первого ожога он бежит на сухое или к ручью, и там его придётся поджигать самим: бочонком егеря или огненным заклинанием. Четвёрке пятого уровня этот бой по силам. Дым и обвал ведите по действиям локации: кто лёг или идёт по воде пригнувшись, дышит спокойно, а Гурм для этого слишком велик и бросает спасбросок каждый раунд.

Переноска. С Яриком на руках по воде идут со скоростью 15 футов: мешает и вода, и груз. До выхода к ручью 40 футов, это три раунда, а на четвёртом обваливается вход. Считайте раунды вслух. Носильщик в одиночку идёт медленнее, 10 футов, и четвёртый раунд у него весь уже после обвала: дым вдвое гуще, спасбросок Телосложения по СЛ 14, и тролль успевает лишний ход в спину. Вдвоём и быстрее, и безопаснее. Если ногу вылечили магией, нести его не придётся: Ярик идёт сам, хромая, и по воде всё равно отстаёт, так что три раунда до выхода остаются. Невидимость носильщика меняет мало: легендарные действия Гурм тратит только на того, кого видит, поэтому «Голодный рывок» уходит к тому, кто на виду, а атака по невидимой цели идёт с помехой. Пятеро у ручья остаются на месте: невидимку они пропустят, а Ярика у него на руках увидят и расскажут потом ровно то, что видели.

Что ещё лежит под руками. Серебряный рог на лежанке находят той же Внимательностью, СЛ 14, что и второй выход. Он зовёт стаю к тому, кто трубит; кто придёт и что сделает, сказано в описании рога. При Хагриме рядом волки оттесняют артель от входа и не кусают: поджог остановлен силой, а не словом. Ударит кто-то из артели первым, стая выходит из-под егеря и рвёт, кого достанет. Свод у входа можно обрушить своими руками, киркой из кладовой: два раунда работы и спасбросок Ловкости, СЛ 13, для того, кто бьёт. Тролля нора не удержит, он уйдёт вторым выходом, и это исход «Ярик дома, тролль на просеках». Второй выход киркой не завалить: это не свод, а промоина в скале, по которой течёт вода, и видно это без броска. Снаружи её закидывают камнями, но это десять минут работы вчетвером, а живой тролль к рассвету разберёт завал сам. Еду тоже можно пустить в дело: падаль или туша волка останавливает Гурма на раунд, один раз за бой и не вместе с окликом по имени.

Слово. Если Ярик в сознании и партия не бьёт первой, он кричит троллю: «Гурм, я здесь, они мои!» Тролль замирает на раунд. Убеждение, СЛ 13 (с помехой, если в сцене 1 партия решила, что тролль людоед без исключений), и он идёт за Яриком к ручью, а не на людей. С Хагримом рядом бросать не нужно вовсе, и это не поблажка: заработала это партия ещё на поляне. Но и с этим финал лёгким не будет. Артель про уговор с егерем не знает и жжёт вход, как собиралась; замешкается Дага, Гурм сам выйдет на факелы. Мирная развязка выглядит так: партия выводит к ручью через дым и горящую воду всех троих, Ярика на руках, Гурма на голос и Хагрима следом. Тролль на голос идёт, только медленно, и дым глотает наравне со всеми, а на четвёртом раунде за спиной обваливается вход.

Хагрим с маслом. Если егерь дожил до этой минуты и Гурм всё-таки пошёл на людей, Хагрим приходит с кувшином масла из своей хижины и решает всё сам, на глазах у партии. Приходит он с ним всегда: забрала партия бочонок из кладовой или нет, на его выбор это не влияет. Выбор он проговаривает вслух: «Я его кормил. Мне и жечь». Партия может его удержать (Убеждение, СЛ 12, если Ярик жив и говорит) или не мешать ему. Если Гурм к людям не пошёл, кувшин остаётся полным. Сжёг егерь Гурма сам, считайте исход «Тролль убит»: голову Дага получает из его рук.

Сцена 6 без пожара. Так она идёт, если Дагу остановили у входа. Действий локации нет: ни масла по воде, ни дыма, ни обвала. Гореть будет только то, что принесли с собой: бочонок егеря да факелы, которые Дага теперь отдаёт сама. Обжечься ему теперь негде, поэтому тролль уходит вторым выходом, едва у него останется 20 хитов. И скажите игрокам прямо: партия может просто выйти с Яриком через вход, артель её пропускает.

Что снаружи. У ручья партия встретит тех же людей, но не всех сразу. Первыми выйдут пятеро с факелами, которых Дага послала искать второй выход. Через четверть часа подтянутся остальные: Дага с артелью, если её не остановили, Хагрим, если он жив, и стая, если жив вожак.

Что могут сделать игроки

- **К ручью с Яриком.** Второй выход за лежанкой, до него 40 футов по воде, местность труднопроходимая. Один отвлекает тролля на себя, другой несёт Ярика: Атлетика, СЛ 12, в воде.
- **Говорить.** Окликните его по имени или дайте слово Ярику или Хагриму: на любой из этих голосов он замирает на раунд. Убеждение, СЛ 13, и он идёт за «своим» к ручью, а не в бой.
- **Драться в воде.** Держите его в воде: там горящее масло жжёт каждый раунд и регенерации нет. На сухое не пускать, про дым не забывать.

- **Разлить бочонок.** Масло егеря разливают действием: пятно в 10 футов горит три раунда, 1к6 огнём каждому, кто начинает в нём ход. Подожгите лежанку, и сухого места у тролля не останется.

Убеждение, СЛ 13 (после слова Ярика или Хагрима). Гурм идёт за Яриком к ручью и не атакует, а у воды садится. Крови в финале нет, а что делать дальше, партия решает уже при артели.

Провал: за рёвом огня он ничего не слышит, и бой продолжается. Попробовать снова можно только тогда, когда он обожжётся и сам побежит к ручью.

Спасбросок Телосложения, СЛ 12 (дым; СЛ 14 после обвала). Персонаж дышит и держится.

Провал: персонаж отравлен до конца своего следующего хода: атакует и бросает проверки с помехой. Гурм бросает наравне со всеми, каждый раунд.

Атлетика, СЛ 12 (Ярик через воду). Ярика выносят к ручью.

Провал: носильщик падает в воду вместе с Яриком, и тот захлёбывается, пока его не поднимут; на это нужно действие.

Бой: Гурм в огне

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Тролль	1	5	1800	15	84
Волк	2	1/4	50	13	11

Опыт 1900 · с учётом числа противников 3800 · для четырёх персонажей 5-го уровня это **тяжёлый** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 1000, средний 2000, тяжёлый 3000, смертельный 4400)

Тактика. У этого тролля есть легендарные действия, в SRD их нет. Атаки как в SRD: мультиатака, укус +7 (1к6+4 колющего) и два когтя +7 (2к6+4 рубящего каждый); КД 15, 84 хита. В первый раунд Гурм встаёт между партией и Яриком и бьёт того, кто ближе к «своему». После первого ожога уходит из воды на лежанку или к ручью и дерётся оттуда. Двое молодых волков приходят во втором раунде через промоину к ручью, на кровь и запах мяса, и только если вожак погиб в сцене 3: живая стая лежит у ручья и внутрь не суётся. Про опыт. Без волков выходит 1800, чуть ниже среднего для четверых 5-го уровня, но с легендарными действиями и регенерацией считайте бой средним; с двумя волками он уже тяжёлый.

Босс: Гурм, голодный тролль

Статблок тролля (84 хита, КД 15, регенерация 10, ПО 5). Гурмом движет голод: всё, что он делает, он делает ради еды и ради «своего». Он не злодей, но вслух этого не объясняйте, пусть игроки поймут по поступкам.

Легендарные действия (одно в раунд, в конце хода любого персонажа; «Пожрать» один раз за бой)

- **Голодный рывок.** Гурм перемещается на свою скорость к тому, кто держит Ярика или кто ближе к выходу, не провоцируя атак.
- **Хватка.** Атака когтем; при попадании цель схвачена (СЛ побега 15). Схваченного он тащит с собой при перемещении.
- **Пожрать.** Только против схваченной цели: укус с преимуществом (авторское правило, в SRD схваченный преимущества не даёт); при попадании Гурм восстанавливает 10 хитов, даже если в этом раунде получал урон огнём. Один раз за бой.

Действия локации (инициатива 20, проигрывает ничьи)

- **Масло по воде.** Горящая плёнка расползается по воде грота: в первом раунде горит 10 футов от входа, во втором половина грота, с третьего вся вода. Все, кто начинает ход стоя в воде, включая Гурма, получают 1к6 урона огнём; регенерация Гурма в этот раунд не работает. Сухо только на лежанке, в кладовой и у выхода к ручью.
- **Дым.** С третьего раунда весь грот сильно заслонён выше 5 футов от пола: дальние атаки с помехой, спасбросок Телосложения, СЛ 12, в начале хода, иначе персонаж отравлен до конца своего следующего хода. Кто лёг или идёт по воде пригнувшись, дышит спокойно. Гурм не может ни пригнуться, ни лечь: лёжа в воде он горит, стоя глотает дым.
- **Обвал.** На четвёртом раунде свод у входа рушится: вход закрыт, выход только к ручью. Кто в 10 футах от входа, бросает спасбросок Ловкости, СЛ 13, иначе получает 2к10 дробящего. После обвала грот заполняется дымом вдвое быстрее: спасбросок Телосложения против дыма идёт по СЛ 14.

Когда босса можно пронять. Огонь: любой урон огнём отключает регенерацию на раунд, и после первого ожога Гурм бежит из воды на сухое. Имя: один раз за бой любой может бонусным действием окликнуть его, «Гурм!», и пройти Убеждение, СЛ 13. Тогда до конца следующего раунда тролль лишается легендарных действий и не атакует того, кто его позвал. Слово Ярика («Гурм, я здесь, они мои!») или Хагрима второй

попытки не даёт, зато первая проходит без броска: тролль замирает на раунд. Если с Хагримом договорились, два тихих раунда в начале финала партия получает сверх этого и попытку с именем не тратит. Разговор в сцене 5 на эту попытку тоже не влияет. Еда: падаль или туша волка останавливает Гурма на раунд, один раз за бой и не вместе с окликом по имени: в раунд его отвлекает что-то одно.

Когда выходит из боя. Едва у Гурма останется 20 хитов и он хотя бы раз обожжётся, он уходит вторым выходом к ручью и садится там в воду; если пожара не было, хватит одних 20 хитов. Если рядом Хагрим или Ярик и партия не бьёт, он так и сидит в воде: «Мой. Говори». Дальше всё решают игроки, бросков больше нет.

Время в мире. Ночь второго дня, часа через два после заката. Масло на воде догорает к утру; лес займётся только тогда, когда обгорелый тролль уйдёт на просеки с горящей шкурой.

Исходы финала

Тролль убит. Дага платит 200 зм и вывешивает голову у ворот (250 при удачном торге; 100, а при удачном торге 150, если партию поймали у сундука). Взяли тролля живым и привели к воротам, это тоже сюда: Дага при всей деревне велит его убить, «держать его будет нечем», и партия решает, встать ли между ними. Если партия настоит на наместнике (Убеждение, СЛ 14, или межевая с наказом в руках), Гурма везут в город в клетке, и тогда ведите исход «Тролль уведён на север». Хагрим уходит из леса той же ночью; через месяц просеки артели заливает половодьем: егерь тридцать лет держал запруды, и никто не знал, что их надо держать: артель думала, что запруды стоят сами. Ярик жив и рассказывает, что тролль «говорил»; в Кряже над ним смеются все, кроме Богуша.

Тролль уведён на север. Уходят они от ручья в ту же ночь: Гурм садится в воду, Хагрим зовёт его по имени и уводит за перевал. Ярик прощается с троллем у ручья и остаётся дома. Держится всё на слове парня: если Медицина провалена и он без сознания, тролль садится у ручья и никуда не идёт, а партия выбирает между «Тролль убит» и «Ярик дома, тролль на просеках». Артель платит только 100 зм, «за лесоруба» (250, если торг прошёл), и требует головы; если лесорубы погибли от руки партии, не платит ничего. Если Гурма везут в клетке к наместнику, это тот же исход: за перевал он уходит и из города, а Хагрим идёт с ним. Хагрим оставляет партии хижину и угодья: «кто-то должен здесь жить». Что скажет дома Ярик, решает партия: парень обязан егерю жизнью и промолчит, если его попросить, а не попросят, расскажет всё, и Хагриму придётся уйти из леса до снега.

Через год с перевала приходит слух о великане, который не трогает людей, если ему оставляют оленя.

Хагрим выдан артели. Дага получает голову, только человеческую: за петлю на ошейнике и за Митко. На кол её не вешают: голову везут наместнику как голову душегуба, потому что за зверя спроса нет, а за человека есть. В деревне об этом молчат, но на ближайшем сходе старшине это припомнят первым. Тролль без егеря голодает и через месяц выходит к деревне: если партия не убила его, это её следующая работа.

Чей лес. Партия останавливает артель у входа бумагами из сундука: просеки незаконны, и Дага это знает. Пожара нет. Артель уходит с просек, деревня зимует бедно, Ярик дома. Бумаги читают на рассвете, на сходе, и Ждан их подтверждает: он второй грамотный в Кряже. Сход снимает Дагу. В тот же день сход шлёт наместнику прошение об отводе на казённый участок южнее; подпишет он его не раньше весны, отсюда и бедная зима. Тролль остаётся с Хагримом под холмом, и лес снова ничей, но с хозяином. Про егеря Ярик молчит, если партия его об этом попросила; если нет, деревня узнаёт про кормления, и Хагрим уходит за перевал следом за Гурмом. Партии платят 100 зм из артельной кассы «за лесоруба» (250, если торг прошёл) и обещают не забыть добра. Через год объявляется дальняя родня графа: её находят по прошению схода: писарь поднял старую межевую, а за ней и родовые бумаги графа. Первым делом родня ищет егеря.

Ярик дома, тролль на просеках. Партия унесла Ярика к ручью, не разбудив тролля, и артель подожгла вход. Гурм в огне вышел на лесорубов: двое погибли, остальные разбежались, обгорелый тролль ушёл на просеки. Двоих взял тролль, а не партия, поэтому Дага платит 100 зм за живого Ярика (250, если торг прошёл), но на тракте говорит, что «эти привели зверя на людей». Хагрим жив и ищет Гурма в лесу. Если партия ударила первой: после первого убитого артель разбежалась по лесу, Дага не платит ничего, деревня встаёт против партии, и на ближайшем сходе её назовут душегубами. Ярик при этом дома, если его вынесли, а пожара нет вовсе: вход поджигать некому, карта остаётся в состоянии «Логово», и тролль остаётся под холмом целым, а если рядом Хагрим, уходит с ним на север. Если Ярик родня кому-то из героев, мать в Кряже принимает партию как своих и слов Даги про «привели зверя на людей» не слушает.

Партия не справилась. Кто-то остался в дыму, кто-то ушёл через ручей без Ярика. Хагрим вытаскивает погибших к ручью, сколько сможет унести. Логово горит, вход завален, Гурм уходит вторым выходом, обходит холм и бьёт артель у входа: гибнут двое лесорубов, а тролль уходит на просеки и живёт там, обгорелый и злой. Лес горит неделю. Ярик, если остался внутри, не выйдет. Дага не платит и говорит на

> тракте, что партия «привела зверя на людей». Следующая игра начинается с обгорелого тролля на просеках и с долга перед Яриком.

Добыча

- **Кладовая логова.** Всё, что тролль не ел: 3 пилы, 12 топоров артели, кирка (ею долбили ямы под корчёвку) и связка цепей, одна из них на Ярике. Зубило и молот лежат там же, но они не артельные: это Хагрим принёс свои, под клин на цепи Ярика, и этим же зубилом он когда-то сбил заклёпку с ошейника Гурма. Артельное железо Дага сразу назвала своим и заберёт; если партия упрётся, заплатит 60 зм из своей кубышки. Зубила и молота её «инструмент наш» не касается, и егерь их не спросит. Ещё сундучок браконьеров, 140 зм, 4 капкана, бочонок масла (см. предметы). Самих браконьеров Гурм не ел: они бросили лагерь и бежали. Люди были не местные, ушли за перевал, потому в Кряже про великана и не слыхали.
- **Лежанка тролля.** Под шкурами серебряный охотничий рог с гербом (см. предметы). Там же стрела +1, застрявшая в клочке содранной шкуры: рана заросла поверх древка, и Гурм сорвал шкуру вместе со стрелой.
- **Хижина Хагрима (если егерь ушёл из леса или сам отдал её партии).** Карты угодий с запрудами и тропами (см. предметы); зимний запас (25 зм); длинный лук егеря отличной работы (75 зм).
- **Награда артели.** 200 зм за голову тролля, 100 зм за живого лесоруба, если головы тролля нет, 250 при удачном торге. Если торг прошёл, партия получает 250 зм в любом исходе, где Дага вообще платит, даже за одного лесоруба. Одно исключение: тем, кто попался у сундука, сорвал ей разговор с мужиками или очаровал её на глазах у артели, она отсчитывает 100 зм, а при удачном торге 150, и говорит это вслух. Правило про погибших лесорубов одно на все исходы: убила их партия, Дага не платит ничего и говорит это в лицо; взял их тролль, волки или огонь, платит по договору. Вторую голову, волчью или егерскую, она принимает за половину дела и даёт за неё 100 зм из своей кубышки, но контракт этим не закрывает: касса артели, 250 зм, идёт только на голову тролля. Больше того, что у неё есть, Дага не обещает.

Предметы и эффекты

Все предметы описаны одинаково: тип, редкость, нужна ли настройка и что даст распознавание. «Распознать: нет» значит, что вещь видна как есть и проверка не нужна.

Бочонок масла егеря обычный предмет, 10 фунтов, одноразовый

Действием масло разливают на 10×10 футов и поджигают, огонь для этого нужен свой. Пятно горит три раунда: 1к6 огнём каждому, кто начинает в нём ход. Тролль в горящей зоне не регенерирует и после первого ожога в неё не входит. Маслом можно облить оружие и поджечь его действием: первая атака нанесёт дополнительно 1к4 огнём.

Распознать: нет

Откуда здесь: Хагрим держит его в кладовой логова для ламп и на растопку. Своё решение он носит не здесь: кувшин с маслом из хижины он приносит в финал сам.

Серебряный охотничий рог сокровище, 150 зм у коллекционера; при использовании обычный рог

Рог с гербом графского рода, угасшего двадцать лет назад. Правило у него одно: он зовёт стаю к тому, кто трубит, и самого трубача волки не трогают целый час. Кто придёт, зависит от сцены 3. Живой вожак приводит стаю: при Хагриме рядом волки слушают егеря и теснят артель от входа, не кусая; без Хагрима кидаются на тех, кто ближе. Если вожак убит, приходят двое молодых и бросаются на тех, кто у входа. Это не магия, это привычка: Хагрим годами трубил в него на кормлениях, и звук стая помнит.

Распознать: «Обнаружение магии» ничего не показывает; История, СЛ 13, опознаёт герб рода, которому принадлежал лес. Родня графа, если объявится, заплатит за рог вдвое.

Откуда здесь: егерь сам оставил рог в логове, когда перевёл Гурма с поляны под холм, чтобы подзывать стаю к холму. Гурм забрал его на лежанку, звук ему нравился, и с тех пор егерь к лежанке не суётся.

Стрела +1 боеприпас, необычный, по SRD

Одна стрела +1 к атаке и урону. Она застряла в шкуре, которую Гурм содрал с себя, когда рана заросла поверх древка; шкура лежит на лежанке, и стрелу вынимают из неё, а не из тролля.

Распознать: стандартно

Откуда здесь: последняя из дюжины стрел графского колчана. Егерь стрелял ею в тролля в первую встречу, до того как решил его кормить.

Карты угодий Хагрима документ, бесценен для того, кто останется тут жить

Тридцать лет наблюдений: запруды, тропы, места кормлений, где какой зверь. Кто держит карты, тот держит воду в лесу: спустить запруды значит залить просеки, только вода дойдёт туда к утру, а не этой ночью. В книге обхода против дня, когда пропал Митко, стоит то же, что и против всех прочих: «кормил утром». Прямо она не говорит ничего, кормил он каждый день. Зато год кормлений и поднятые запруды в ней видны насквозь. Про петлю на поляне в книге нет ни слова, про межу и отвод тоже.

Распознать: нет

Откуда здесь: в хижине егеря, в сундуке под лежанкой, сундук не заперт. Если Хагрим уходит, он отдаёт книгу сам и говорит, зачем: «Пусть знают, только парня заберите».

Музыка и звук

Три слоя: место (длинный луп на всю сцену), настроение (поверх), событие (короткое). Треки Tabletop Audio бесплатны на tabletopaudio.com.

- **Место.** Лес: ветер, скрип стволов, далёкие волки. На Tabletop Audio «Pagan Woods» для поляны днём и «Terror in the Woods» для сцены со стаей ночью.: tabletopaudio.com/
- **Место (логово).** Капель, вода, тяжёлое дыхание: «Troll Grotto» на Tabletop Audio, с момента входа в логово.: tabletopaudio.com/
- **Событие.** Пожар: «Burning Village» на Tabletop Audio с момента, когда у входа зажгли масло, поверх грота; рёв тролля любая запись медведя или льва, включать на его легендарные действия.: tabletopaudio.com/

Подстройка под партию

Три игрока. В сцене 3 четыре волка и один ужасный волк, в финале волков нет, у Гурма одно легендарное действие и никакого «Пожрать». **Пять игроков**. На поляне третий ужасный волк, в логове три волка, обвал случается на третьем раунде. **Уровень 4**. Тролль остаётся, но финал станет смертельным: пусть Хагрим предупредит игроков, что «его не убить без огня». Волков и «Пожрать» уберите. **Уровень 6**. В логове появляется троллёнок, статблок огра. Гурм защищает его: договориться проще, драться тяжелее. **Два с половиной часа**. Уберите сцену 2, а улики с поляны пусть Хагрим выложит сам в сцене 4, кроме петли: её он не приносит, и правду о Митко даёт разговор с Богушем в сцене 1. Падаль отдайте даром, пусть лежит у костровища. **Прегены**. Если Уходом за животными не владеет никто, разрешите бросать Природу: иначе разойтись со стаей миром почти невозможно.

«Голод под Волчьей поляной» — готовый ваншот Драконариума, drakonarium.ru/vanshoty/golod-pod-volchej-polyanoj/ · Бесплатно для игры за столом. Монстры и правила — SRD 5.1 (CC-BY 4.0, Wizards of the Coast). Карты и иллюстрации — Драконариум. Провели — расскажите: t.me/drakonarium

Прегены: четверо героев 5-го уровня

Воин, плут, жрец и волшебник: стандартный набор характеристик, умения и слоты по SRD 5.1. Раздайте листы игрокам.

Никфрид Белоброд

человек · воин 5-го уровня · мужчина · предыстория: преступник

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18	14	15	9	13	11
+4	+2	+2	-1	+1	+0

Хиты 44 · **КД** 19 (кольчуга и щит) · **скорость** 30 фт · **мастерство** +3 · **инициатива** +2

Спасброски: СИЛ, ТЕЛ · **Навыки:** Атлетика, Запугивание, Обман, Скрытность

Атаки: Длинный меч +7 к попаданию, 1к8+4 рубящего (1к10 двумя руками); лёгкий арбалет +5, 1к8+2

УМЕНИЯ

- Боевой стиль: Оборона (+1 к КД в доспехе)
- Второе дыхание (1к10 + уровень хитов, бонусным действием, раз до отдыха)
- Всплеск действий (доп. действие, раз до короткого отдыха)
- Архетип Чемпион: улучшенный критический удар (крит на 19–20)
- Увеличение характеристик: +2 СИЛ
- Дополнительная атака (две атаки за действие)
- дополнительный язык на выбор

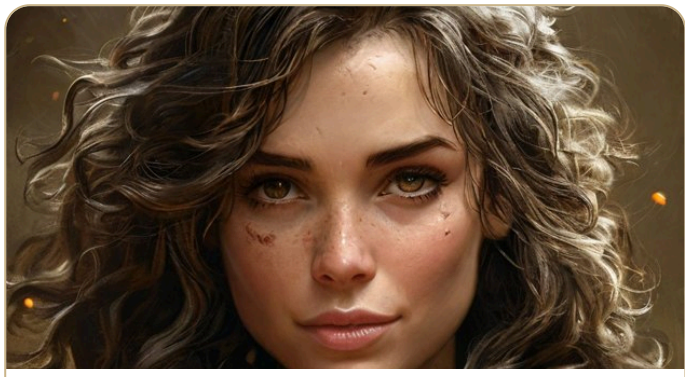
СНАРЯЖЕНИЕ

Кольчуга, длинный меч, щит, лёгкий арбалет. Связной в преступном мире, слышит уличные слухи первым.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: никогда не садится спиной к двери.
Идеал: Выживание: сначала дожить до рассвета, философия потом.
Привязанность: носит обручальное кольцо — своё или чужое, не говорит.
Слабость: в гневе сначала бьёт, потом спрашивает.
Зацепка для мастера: кто-то распускает о {нём} слухи, слишком точные, чтобы быть выдумкой.

Проще всех: бей, держи удар, говори прямо.



Прижетта Ромашкинс

полурослик · плут 5-го уровня · женщина · предыстория: народный герой

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8	19	13	14	10	13
-1	+4	+1	+2	+0	+1

Хиты 33 · **КД** 15 (кожаный доспех) · **скорость** 25 фт · **мастерство** +3 · **инициатива** +4

Спасброски: ЛОВ, ИНТ · **Навыки:** Выживание, Скрытность, Убеждение, Уход за животными

Атаки: Рапира +7 к попаданию, 1к8+4 колющего; короткий лук +7, 1к6+4; скрытая атака +3к6

УМЕНИЯ

- Компетентность: Скрытность и Ловкость рук (удвоенный бонус)
- Скрытая атака 1к6 (преимущество или союзник рядом с целью)
- Воровской жаргон
- Хитрое действие (Рывок, Отход, Засада — бонусным действием)
- Архетип Вор: Быстрые руки, Работа на втором этаже
- Скрытая атака 2к6
- Увеличение характеристик: +2 ЛОВ
- Невероятное уклонение (реакцией вдвое меньше урона от видимой атаки)
- Скрытая атака 3к6
- везучий: переброс «1» на к20; храбрость против испуга

СНАРЯЖЕНИЕ

Рапира, короткий лук, воровские инструменты, кожаный доспех. Простой люд узнаёт её и готов прятать от беды.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: считает монеты дважды, а друзей — постоянно.
Идеал: Искупление: прошлое не исправить, но можно перевесить добрыми делами.
Привязанность: выкупает из неволи всех, кого встречает, до последней монеты.
Слабость: врёт легко и вдохновенно, даже когда не нужно.
Зацепка для мастера: свалилось наследство, к которому прилагается условие мелким шрифтом.

Скрытность, ловушки, разговоры; в бою — удар из тени и отход.

Брунмир Рудокоп

дварф · жрец 5-го уровня · мужчина · предыстория: артист

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13	8	16	10	18	12
+1	-1	+3	+0	+4	+1

Хиты 48 · **КД** 15 (чешуйчатый доспех и щит) · **скорость** 25 фт · **мастерство** +3 · **инициатива** -1

Спасброски: МДР, ХАР · **Навыки:** Акробатика, Выступление, Медицина, Религия

Атаки: Булава +4 к попаданию, 1к6+1; Священное пламя — спасбросок ЛОВ, СЛ 15, 2к8 излучением. СЛ заклинаний 15, атака заклинанием +7

УМЕНИЯ

- Домен Жизни: Ученик жизни (лечение +2 + уровень заклинания), тяжёлые доспехи
- Заклинания: 3 заговора, слоты 1-го круга ×2
- Божественный канал (1/отдых): Изгнание нежити, Сохранение жизни (5×уровень хитов на выбор)
- Слоты: 1-го ×4, 2-го ×2
- Увеличение характеристик: +2 МДР
- Заговоров: 4
- Уничтожение нежити (ПО ½ и ниже гибнет при провале изгнания)
- Слоты: 1-го ×4, 2-го ×3, 3-го ×2
- тёмное зрение 60 фт; устойчивость к яду; +1 ХП за уровень (дварфийская стойкость)

ЗАКЛИНАНИЯ

Заговоры: Священное пламя, Наставление, Свет, Чудотворство
Известные/подготовленные: Лечение ран, Благословение, Направленный снаряд, Щит веры · 2-й: Духовное оружие, Малое восстановление, Удержание личности · 3-й: Оживление, Духовные стражи, Массовое лечащее слово

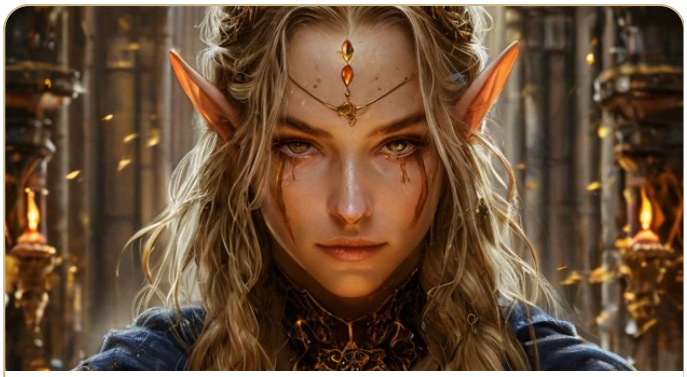
СНАРЯЖЕНИЕ

Булава, чешуйчатый доспех, щит, священный символ. Всегда найдёт сцену, кров и восторженную публику.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: ведёт дневник и обижается, если в него заглядывают.
Идеал: Величие: обо мне сложат песню, и она будет длинной.
Привязанность: бережёт карту с крестиком, не зная, что под ним.
Слабость: слишком доверяет тем, кто хорошо кормит.
Зацепка для мастера: старый враг недавно помилован и вышел на свободу.

Держит партию живой; булава для ближнего боя, Священное пламя — для дальнего.



Тэллитэль Сильверлиф

эльф · волшебник 5-го уровня · женщина · предыстория: солдат

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8	15	14	18	12	10
-1	+2	+2	+4	+1	+0

Хиты 32 · **КД** 12 (без доспеха; 13 + ЛОВ под Доспехами мага) · **скорость** 30 фт · **мастерство** +3 · **инициатива** +2

Спасброски: ИНТ, МДР · **Навыки:** Атлетика, Запугивание, Проницательность, Расследование

Атаки: Огненный снаряд +7 к попаданию, 2к10 огнём (дистанция 120 фт); посох 1к6. СЛ заклинаний 15, атака заклинанием +7

УМЕНИЯ

- Магическое восстановление (после короткого отдыха вернуть слоты на половину уровня)
- Книга заклинаний: 6 заклинаний 1-го круга, 3 заговора, слоты ×2
- Школа Воплощения: Мастер воплощения, Скульптор заклинаний (союзники в области автоматически спасаются)
- Слоты: 1-го ×4, 2-го ×2
- Увеличение характеристик: +2 ИНТ
- Заговоров: 4
- Слоты: 1-го ×4, 2-го ×3, 3-го ×2 — Огненный шар (8к6)
- тёмное зрение 60 фт; преимущество на спасброски от очарования; транс вместо сна

ЗАКЛИНАНИЯ

Заговоры: Огненный снаряд, Волшебная рука, Малая иллюзия, Свет
Известные/подготовленные: Волшебная стрела, Щит, Усыпление, Обнаружение магии, Доспехи мага, Огненные ладони · 2-й: Туманный шаг, Палящий луч, Паутина · 3-й: Огненный шар, Контрзаклятие

СНАРЯЖЕНИЕ

Посох, книга заклинаний, мешочек с компонентами. Звание и старые сослуживцы, ветераны узнают своих.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: заводит разговор с любым встречным животным.
Идеал: Перемены: застой хуже смерти, мир должен двигаться.
Привязанность: долг жизни перед человеком, имени которого не знает.
Слабость: панически боится глубокой воды.
Зацепка для мастера: хранит вещь, за которой охотятся, не зная её цены.

Хрупкий, но решает бой одним заклинанием; держится позади.