

*Мэтью Хансон*

# Сайлас и «рыжие псы»

Журнал «Kobold Quarterly» №18, лето 2011  
Party of One  
Сайлас и «рыжие псы»  
Сольное приключение для вора-полурослика

By Matthew J Hanson  
Art by Rick Hershey

Данное приключение не является частью кампании и предназначено для одного игрока, без ведущего. Все, что требуется для игры, это двадцатигранная кость (d20), карандаш, бумага и этот журнал. Правила объясняются по ходу игры. Начните с параграфа **1** и следуйте дальше.



**1**

Тебя называют Сайлас. Возможно, это твое настоящее имя, хотя ты и не уверен. Ты вырос на жестоких улицах. Твою сестру зовут Нора. По крайней мере, ты всегда полагал, что она твоя сестра. Она была ребенком, о котором ты заботился в ту пору, когда едва мог позаботиться о самом себе, но она быстро повзрослела. Вы оба.

Ты нашел для себя новую семью - «Рыжих псов», банду уличных отморожков, наезжающих на тех, кто слишком слаб, чтобы постоять за себя. Долгие годы ты зависел от них, и они всегда выручали едой или кровом. Но цена была высока, и твои руки запачкались в крови.

Теперь ты желаешь лучшей жизни для себя и Норы. Ты хочешь выйти из дела. Достав из нычки мешок с монетами, ты идешь забирать Нору из полуразвалившийся хибары, в которой вы ночуете. А потом вы оставите позади и это город и «Рыжих псов».

Но говорят, что покинуть «Рыжих псов» можно только вперед ногами.

Теперь прочти раздел **16**.

**2**

Головорез из «Рыжих псов» широко размахивает клинком - явно из новичков. Сейчас ты преподашь ему урок.

Брось 1d20.

Если выпало 7 или больше, прочти **25**.

Если выпало 6 или меньше, прочти **13**.

**3**

И пока на губах Джерико красуется самодовольная ухмылка, достаешь свой кинжал и атакуешь его. Сидящая в клетке Нора сжимается в комочек.

Прочти **31**.

**4**

Последняя из крыс издает ласкающий слух визг, когда твой кинжал проткнул ее. Путь впереди выглядит чистым.

Прочти **22**.

**5**

Кинжал головореза зацепил твою левую руку. Пошла кровь, но тебе доводилось получать раны и похуже. Теряешь один НР. Ты начинал с 12 НР, поэтому теперь их у тебя осталось 11 (запиши это на бумажке).

Атакуешь в ответ.

Делаешь такую же атаку, что и раньше. Тебе по прежнему надо получить в сумме 8 (бросок кости +1), чтобы попасть.

Если ты попал, прочти **25**.

Если промахнулся, прочти **13**.

**6**

Ты знал, что «Рыжие псы» придут за тобой, если ты попытаешься выйти из банды, но Нора-то туда никогда и не входила. Ты думал, ее не тронут. Тебе придется вернуться в логово «Рыжих псов», чтобы спасти ее. Штурмовать главный вход будет самоубийством, но к счастью ты знаешь другой путь. Ты очень хорошо знаешь канализацию, включая и то, где находится сточная труба из логова «Рыжих псов».

Теперь прочти **15**.

**7**

Даже после того, что она натворила, ты не можешь убить собственную сестру.

- Нора, я пришел сюда спасти тебя, и я не собираюсь сдаваться.

- Наслаждайся чувством морального превосходства, пока оно есть, - говорит Джерико. - Потому что скоро ты уже ничего не будешь чувствовать. - Обнажив меч, он атакует.

Прочти **31**.

**8**

Быстро оценив двух головорезов, приходишь к выводу, что никто из них серьезной угрозы не представляет.

Характеристики головорезов таковы:

**Головорезы «Рыжих псов»**

НР: 1 АС: 8

Attack: +0 к попаданию; 1 повреждение

Чтобы узнать свои характеристики, прочти **35**.

Объяснение своих характеристик читай **34**.

Правила боя читай **33**.

Время сразиться с двумя новыми головорезами «Рыжих псов»! Отыграй этот бой по правилам, которые ты узнал.

Если ты довел НР обоих головорезов до 0, прочти **11**.

Если головорезы довели твои НР до 0, прочти **36**.

## 9

Тюрьма «Рыжих псов» это всего лишь комната в подвале с несколькими металлическими клетками для животных. Все клетки кроме одной пусты. В ней, связанная и с кляпом, лежит твоя сестра Нора. Ее глаза расширились, когда она увидела тебя. Она пытается сказать что-то, но кляп мешает понять ее слова.

Открываешь дверь клетки и быстро снимаешь с нее путы.

Глаза Норы заполняются слезами:

- Нет, Сайлас, этого не может быть! - Кричит она.

- Нора, что с тобой сделали?

- Я хотела быть как ты. Хотела в банду. Мне сказали, что сперва я должна пройти испытание. Джериико сказал, что пришлет кого-нибудь, и если я убью его раньше, чем он убьет меня...

В это трудно поверить. Именно от этого ты хотел уберечь Нору.

- Я здесь, чтобы спасти тебя, - говоришь ей. - Джериико не посылал меня.

Отъехавшая стена открывает потайную дверь, о которой даже ты не знал.

- Боюсь, что посылал. - Раздается хриплый голос оттуда. В комнату входит покрытый боевыми шрамами полуорк в сопровождении двух головорезов «Рыжих псов». Узнаешь в полуорке Джериико, вожака «Рыжих псов».

- Ты хотел уйти. Она хотела вступить, - говорит Джериико. - Я рад исполнить оба желания, не бесплатно, само собой. У нас, «Рыжих псов», цена всегда кровь. Если один из вас не убьет другого, я убью вас обоих.

Если попытаешься договориться с Норой, прочти **24**.

Если атакуешь Нору, прочти **28**.

Если атакуешь Джериико, прочти **3**.

## 10

Головорез оказался быстрее, чем ты ожидал, и твой кинжал рассекает воздух возле его лица. Он снова делает выпад.

Головорез атакует тебя. Ты делаешь бросок за него. У него +0 к атаке, а твой АС 13, поэтому ему, чтобы попасть, надо выбросить 13 или больше на d20.

Если он попал, прочти **5**.

Если он промахнулся, прочти **2**.

## 11

Вонзаешь кинжал в сердце последнего головореза.

И тут сверху раздается голос.

- Все тот же бессердечный убийца. Даже такой умный леопард как ты, Сайлас, не может изменить свои пятна.

Из окна сверху спрыгивает эльф, ловко приземлившись на ноги. На нем также малиновая повязка «Рыжих псов». Ты знаешь этого эльфа - Алингри. Когда ты присоединился к «Рыжим псам», Алингри научил тебя всему - как лгать, как воровать и как убивать.

- Поговаривают, что ты хочешь покинуть нашу маленькую семью. Но ты не хуже меня знаешь, что есть только один способ покинуть «Псов».

Если попытаешься взять Алингри на понт, прочти **12**.

Если попытаешься договориться с Алингри, прочти **26**.

Если нападешь на Алингри, прочти **21**.

## 12

Скрестив взгляды с эльфом, говоришь:

- Ты научил меня всему, что я знаю, а потом я выучил еще кое-что, чего не знаешь ты. Убирайся с моего пути, а не то кончишь, как они, - с этими словами дергаешь головой в сторону трех трупов на улице.

- Давай не будем кидать понты, - усмехаясь, говорит Алингри. - Просто хотел передать кой-какие новости. Джериико не отпустит тебя, а чтобы ты не дурил, твоя сестра у него. - Продолжая улыбаться, Алингри разворачивается и уходит.

Прочти **6**.

## 13

Очередной промах заставил тебя чертыхнуться. Тощий человек смеется и дразнится:

- Говорили, ты с кинжалом суицид дьявол, а ты всего лишь дитя.

Пропускаешь его слова мимо ушей. Пока он болтал, он раскрылся - как раз то, что нужно. Бьешь кинжалом еще раз.

Прочти 25.

14

- Тебе недостаточно просто убить меня, - шепчет лежащий на земле Алингри. - Джерико тебя не отпустит. У него твоя сестра в логове. - Эльф закашлялся и больше уже не дышал.

Если ты обыскиваешь тело Алингри, прочти 30.

Если оставляешь его труп покоиться в мире, прочти 6.

15

Ты нашел вход в канализацию на достаточном удалении от логова «Рыжих псов», чтобы тебя не заметили, но и достаточно близко, чтобы не брести по нечистотам слишком долго.

Ты легко находишь дорогу в лабиринте туннелей. Уже на подступах к своей цели видишь что-то сильно похожее на свеженький труп. Недавно ты как раз миновал боковой туннель, который может доставить тебя к логову «Рыжих псов», но круглой путь выйдет длиннее.

Если ты обыскиваешь труп, прочти 32.

Если оставишь труп в покое и продолжишь идти дальше, прочти 18.

Если оставишь труп в покое и пойдешь круглым путем через канализацию, прочти 20.

16

Когда ты шел по одному из многочисленных городских переулков, дорогу тебе заступил худой человек с кинжалом. На руке у него полоска красной материи - знак «Рыжих псов», но его лицо тебе незнакомо.

Человек делает выпад своим кинжалом, и прежде чем ты успел подумать, ты выхватываешь собственный кинжал и наносишь режущий удар.

Ты атакуешь головореза. У тебя премия атаки +1, поэтому для броска атаки брось d20 и прибавь 1. У головореза AC 8, поэтому, чтобы попасть, твой бросок атаки должен быть 8 или выше.

Если ты попал, прочти 25.

Если промахнулся, прочти 10.

17

Дергаешь запястьем, и на горле Норы расплывается красная полоса. Какой-то миг Нора смотрит на тебя. В ее глазах отражается может замешательство, а может сожаление. Затем ее тело падает на пол.

- Вот уж не думал, что тебе хватит духу на это, - говорит Джерико. - Нельзя сказать, чтобы я придерживался своих обещаний, но на этот раз я сделаю исключение. Проваливай, пока я не передумал. И не возвращайся.

Ты покинул «Рыжих псов». Ты покинул город.

Говорят, есть только один выход из «Рыжих псов», но, похоже, ты отыскал еще один. Вот только это стоило тебе твоей сестры и твоей души.

Конец.

18

Продолжаешь идти по туннелю, не переставая ожидать неведомой опасности, убиравшей найденного тобой человека. Твоя паранойя окупила себя, когда ты увернулся от вороха шерсти и зубов, выпрыгнувшего из тени. Гигантская крыса размером с питбулля кувырком встала на лапы и зашипела на тебя. Услышав в ответ какофонию писклов, понимаешь, что окружен.

Тебя атакуют четыре гигантские крысы.

**Гигантские Крысы (4)**

HP: 1 у каждой AC: 6

Attack: -1 к попаданию; 1 повреждение

Если ты довел HP всех четырех гигантских крыс до 0, прочти 4.

Если крысы довели твои HP до 0, прочти 36.

19

Безжизненное тело Джерико падает у твоих ног, и ты поворачиваешься к одному из охранников.

- Ничего личного, - бормочет тот. - Честно, Сайлас. Ты ж нам всегда нравился.

Сегодня ты повидал уже достаточно крови. Ты оставил ему жизнь, а «Рыжие псы» позволили тебе оставить банду.

Прочти 23.

20

Возвращаясь в боковой туннель, мимо которого уже проходил. Тебе пришлось пройти еще несколько изгибающихся ответвлений, но, в конце концов, ты вернулся на дорогу.

Прочти **22**.

**21**

Алингри намного искуснее, чем необученные новобранцы, с которыми ты разделался до этого.

Ты должен сражаться с Алингри. Вот его характеристики:

**Алингри**

HP: 5 AC: 10

Attack: +1 к попаданию; 2 повреждения

Special: Первый раз, когда Алингри промахнется в бою, он может атаковать еще раз.

Если ты довел HP Алингри до 0, прочти **14**.

Если Алингри довел твои HP до 0, прочти **36**.

**22**

Наконец ты пришел к сточной трубе, ведущей в логово «Рыжих псов». Она рассчитана только на нечистоты, но твое телосложение позволило тебе ужом пролезть внутрь.

Вылезая из трубы в заброшенной комнате в подвале логова «Рыжих псов». Ты знаешь, что другую часть подвала «Рыжие псы» приспособили под тюрьму, и именно там они, скорее всего, держат Нору.

Направляешься напрямик к тюрьме. Прочти **9**.

**23**

Вернувшись в свое скромное жилище, собираете свои пожитки. Потом ты и Нора покидаете город, чтобы начать все сначала. Вы надеетесь поселиться в тихой деревне и начать честную жизнь, хотя ты испытываешь ощущение, что впереди могут поджидать новые опасности.

Говорят, есть только один выход из «Рыжих псов» - вперед ногами. Похоже, вы нашли второй выход - вынести остальных.

Конец.

**24**

- Нора, я присоединился к «Рыжим псам», потому что это был единственный способ выжить, но для тебя я хотел лучшей судьбы. Я скопил денег, чтобы мы могли убраться отсюда и начать новую жизнь где-то в другом месте.

- Это все моя вина, - отвечает Нора. - Я попытаюсь исправить ее. Если я погибну сегодня, я хочу умереть на твоей стороне, а не от твоей руки.

Достав спрятанный кинжал, Нора поворачивается к Джерику.

- Значит, вы умрете оба, - говорит Джерико. Обнажив меч, он устремляется к вам.

В этом бою Нора сражается на твоей стороне. Каждый ход во время фазы героя она наносит 1 повреждение выбранному тобой телохранителю из «Рыжих псов».

Прочти **31**.

**25**

Твой клинок угодил в цель и рассек ему горло. Убийца падает на землю у твоих ног, но вскоре ты понимаешь, что он был не один. Из теней появляются еще два наемных убийцы и атакуют.

Если тебе надо узнать о порядке боя, прочти **33**.

В противном случае прочти **8**.

**26**

- Разве обязательно, чтобы было именно так, - говоришь Алингри. - Мы можем выбрать другой путь, не залитый кровью.

- Боюсь, уже слишком поздно, - отвечает Алингри. - Слишком поздно для нас обоих. - Он обнажает рапиру и атакует.

Прочти **21**.

**27**

Вокруг тебя валяются трупы Джерики и его телохранителей. Теперь никто не сможет помешать тебе и Норе уйти.

Прочти **23**.

**28**

У тебя нет выбора. Хотя это и разбивает тебе сердце, единственный способ остаться в живых, это сразиться со своей сестрой.

У Норы следующие характеристики:

### **Нора**

НР: 5 АС: 8

Attack: +0 к попаданию; 1 повреждение

Если ты довел НР Норы до 1 или 2, прочти **29**.

Если Нора довела твои НР до 0, прочти **36**.

### **29**

Нора не чета твоему опыту и подготовке – ты быстро наносишь несколько кровоточащих ран. Поняв, что ей не победить, она роняет кинжал.

- Сайлас, - шепчет она, - не надо меня ненавидеть. Я считала, что это единственный выход.

- Продолжай, - говорит Джерико. - Прикончи ее и будешь свободен.

Если ты добил Нору, прочти **17**.

Если ты оставил ее в живых, прочти **7**.

### **30**

В поясе Алингри ты обнаружил флакон искристой голубой жидкости. Ты опознал в ней зелье исцеления.

Запиши, что ты нашел зелье исцеления на 30.

Зелье исцеления: Выпив это зелье, ты восстановишь 10 НР, но ты не можешь получить их больше твоего первоначального значения НР. Если пьешь это зелье в бою, ты должен выпить его в фазе героя и не можешь атаковать в эту фазу. Этот предмет строго одноразовый – он разрушается после использования.

Прочти **6**.

### **31**

Джерико умел и силен, но ты быстрее. На твой взгляд, если бы не его телохранители, у тебя было бы преимущество.

Ты должен сражаться с Джерико и двумя телохранителями из «Рыжих псов». У них следующие характеристики:

#### **Джерико**

НР: 6 АС: 10

Attack: +0 к попаданию; 2 повреждения

Special: За каждого оставшегося телохранителя из «Рыжих псов» Джерико получает премию к АС +1.

#### **Телохранители из «Рыжих псов»**

НР: 3 АС: 8

Attack: +0 к попаданию; 1 повреждение

Если ты довел НР Джерико до 0, а телохранители все еще живы, прочти **19**.

Если ты довел НР всех противников до 0, прочти **27**.

Если твое НР довели до 0, прочти **36**.

### **32**

Труп принадлежит мужчине-человеку, его покрывают точечные ранки, похожие на отметины от укусов. Обшарив его карманы, находишь несколько монет да флакон с сильной кислотой.

Запиши, что получил пузырек с кислотой на 32.

Пузырек кислоты: Ты можешь швырнуть пузырек с кислотой вместо обычной атаки во время фазы героя. Ты атакуешь до трех целей с премией атаки +0 (для каждой цели бросок атаки делается отдельно). Каждая цель, по которой ты попал, получает 1 повреждение от кислоты. Этот предмет строго одноразовый – он разрушается после использования.

Если продолжаешь идти вперед, прочти **18**.

Если выбираешь кружной путь через канализацию, прочти **20**.

### **33**

Сражение! Каждый раунд сражения состоит из двух фаз: сначала фазы героя, потом фазы злодея. Во время фазы героя ты атакуешь одного любого врага (если только особая сила или предмет не позволяют тебе атаковать больше). Во время фазы злодея каждый враг атакует тебя.

Не волнуйся о передвижениях или расположении – ты можешь дотянуться до любого противника.

Чтобы продолжить приключение, вернись на **8**.

### **34**

Твои характеристики. Таблица с данными (стат-блок на ролевом жаргоне) описывает, что твой персонаж или враг

может делать в бою. Во всех данных указана следующая информация:

**Имя:** В первой строке приводится имя существа. Имена в основном используются для описания. У некоторых существ может быть специальная строка, ссылающаяся на имена других существ.

**НР (очки повреждений):** Отражает, сколько невзгод может получить персонаж, прежде чем умереть. Всякий раз, когда кто-нибудь получает повреждения, вычитай количество повреждений из НР этого существа. Существо погибает, когда его НР достигает 0.

**АС (класс доспехов):** Отражает защиту существа. Когда кто-то атакует, его бросок атаки (d20 плюс премия атаки нападающего) должен быть равен или превышать АС, чтобы попасть.

**Атака:** В строке «атака» указана премия атаки и повреждения. Сначала идет премия атаки. Это число прибавляется к броскам d20 всякий раз, когда существо атакует. Второе число в строке – это повреждения. Оно показывает, сколько НР теряет противник, когда нападающий попадает в цель.

**Особое:** Здесь идут прочие правила, применяемые к существу. Эта строка есть далеко не у всех существ.

Чтобы посмотреть свои характеристики, прочти **35**.

Чтобы продолжить приключение, вернись на **8**.

### 35

Герой. Твои характеристики следующие:

**Сайлас, полурослик-вор**

НР: 12 АС: 13

Attack: +1 к попаданию; 2 повреждения

Special: Удар в спину – в первой своей атаке каждого боя наносишь +2 повреждения

Запиши эти данные, чтобы не листать приключение все время туда-сюда.

Чтобы узнать значение этих данных, прочти **34**.

Чтобы продолжить приключение, возвращайся на **8**.

### 36

Ты храбро сражался, но твои раны слишком тяжелы. Окружающий мир окутывается тьмой. Говорят, что есть лишь один выход из «Рыжих псов» - и ты убедился в правдивости этого.

Твое приключение окончено. Возвращайся на **1** и попробуй еще раз.