

В дороге



20 небоевых сцен в дороге

1. Группа наткнется на длинную процессию фигур в капюшонах. Они двигаются медленно, раскачиваясь из стороны в сторону со сложенными перед собой руками, и часто смотрят в небо. Если герои спросят, что происходит, фигуры ответят, что совершают священное паломничество в честь местного божества. Они также расскажут о чудесах, увиденных ими лично, и попытаются убедить группу присоединиться к ним, по крайней мере, до следующего города, где обосновался известный пророк, от которого ждут новых чудес.
2. Пожилой мужчина плетётся по дороге, за ним в нескольких шагах позади следует около дюжины людей, жадно следящих за каждым его движением. Когда группа проходит мимо, мужчина падает и начинает биться в конвульсиях, а другие путники подбегают и окружают его. Сквозь возбужденный шёпот других путешественников слышно, как старик что-то напевает на языке Бездны.
3. Впереди на дороге останавливаются менестрель и два знаменосца, а также около дюжины солдат. Герои узнают герб крупного, хорошо известного королевства. Менестрель остановит группу и спросит, не думают ли они присоединиться к местным военным «для защиты этой прекрасной земли от её врагов». Если партия откажется, солдаты выступят вперёд, и менестрель снова задаст свой вопрос, объясняя, что им нужно всего лишь подписать соглашение, в котором говорится, что служить они будут в будущем. Что бы игроки ни сделали дальше, они столкнутся с последствиями своего решения в следующий раз, когда вернутся сюда.
4. Посреди дороги лежит перевёрнутая телега. Когда герои подходят ближе, из нескольких отверстий в телеге вылетают маленькие камушки. Они настолько малы, что не причиняют никакого вреда, максимум — раздражают. Через несколько секунд после «обстрела» из-за телеги раздаётся детский голос: «Отдайте нам все свои вещи, иначе мы не остановимся!».
5. Стая ворон облепила что-то впереди, и слышны крики девушки. Когда группа приближается, вороны улетают, и становится виден полуразложившийся труп женщины, прижимающей к груди каменный сундук. Небольшая гравировка на сундуке изображает красивое женское лицо с удивительными рыжими волосами. Из сундука вдруг начинает исходить зелёный свет и снова звучит голос девушки, которая благодарит героев за отпугивание ворон. Она не обращает внимания на необычность ситуации и, кажется, не знает, что у неё нет тела. Девушка настаивает на том, что она просто устала и ей нужно немного отдохнуть, прежде чем продолжить путь.
6. Вдоль дороги бредёт кошка черепахового окраса. Она останавливается, когда мимо проходит группа, и громко мяукает/шипит на них. Она будет следовать за ними по пятам, постоянно пытаясь привлечь их внимание: тереться о ноги, залезать в мешки и царапать ценные магические предметы. На самом деле кошка — это путешественница, подвергшаяся заклинанию *Превращение*. Теперь её нужно «убить», чтобы расколдовать.
7. Впереди прогулочным шагом идёт гном, неся под мышкой клетку с курицей внутри. Кажется, он беседует с курицей, пока не заметит группу, с которой в итоге завязывает дружескую беседу. Гном быстро переведёт разговор на свою курицу, если собеседник не поинтересуется сам. По словам гнома, «Старушка Дан'л» может задать жару любому животному на боевом ринге, и если у кого-то из героев есть фамилляр, он предложит устроить бой. Разумеется, со ставками.
8. Солнце уже село, и когда группа ищет место для ночлега, они видят одинокого жителя деревни, идущего по дороге навстречу. Он несёт на плече большой мешок и так старательно и нервно смотрит назад через плечо, что не замечает группу, пока она не оказывается совсем близко. Когда это происходит, он беспокоится пытается пройти мимо них и уклоняется от любых вопросов с разной степенью успеха. Герои замечают, что от его мешка исходит неприятный запах, и крестьянин не перестаёт озираться назад.

9. Где-то впереди раздаются гулкие удары, и герои чувствуют, как земля под ногами содрогается. Вскоре после этого они замечают источник звука — каменного великана, бредущего по тропинке. Великан странно одет: яркие цвета и вычурный стиль. Если группа привлечёт его внимание, великан спросит, не видели ли они Хаакона («очень громкий мальч, прямо как вы»). Он впадёт в заметное уныние, если герои ответят отрицательно, но всё равно предложит показать им свой талант. Если они согласятся, великан оглядится вокруг, а затем поднимет трёх членов группы и начнёт ими жонглировать.
10. Группа натывается на большую реку, слишком широкую и стремительную, чтобы переплыть её впасть. К счастью, чуть ниже по течению рядом друг с другом стоят два паромщика, у каждого из которых есть своя лодка. Оба готовы переправить группу. Когда герои приблизятся, паромщики с энтузиазмом начнут предлагать свои услуги, но вскоре затеют спор друг с другом. Через некоторое время станет ясно, что каждый сделает практически что угодно, чтобы убедить группу воспользоваться его услугами, поскольку не так много путешественников проходит этим путем, а они оба зарабатывают мало из-за конкуренции.
11. Когда группа следует одному из поворотов дороги, перед ними оказывается одинокая ива, растущая на обочине. Как только они приблизятся, голос из дерева прикажет им остановиться. Затем ива начнет двигаться и повернется так, чтобы показать своё лицо группе. Ивовый трент будет строго расспрашивать героев об их целях, мотивах, прошлом и внешнем виде, явно не одобряя ответы, в которых говорится об использовании не природной магии. Если участники встречи дадут иве слишком много ответов, которые ему не понравятся, он посоветует им вернуться туда, откуда они пришли, и вернуться, когда они станут ближе к природе.
12. Партия слышит низкое рычание, доносящееся с обочины где-то впереди. Разведка позволит обнаружить медвесьча (или другое подходящее животное), лапа которого угодила в капкан. Монстр рычит на группу, но он явно пробыл здесь какое-то время, и силы покидают его. Пока герои обсуждают, что делать, появляется чужеземец. Шокированный, он несколько мгновений смотрит на группу, а затем начинает кричать: «Воры! Убирайтесь отсюда, это мое!».
13. Небольшая тележка, доверху набитая вещами, движется по дороге в сторону партии. Когда группа приблизится, телега остановится, и из неё выскочит торговец, выпаливая приветственную речь. Он охотно предлагает свои товары, но большинство из них — бесполезный хлам («одновременно и кальян, и кофеварка — да и картофель фри можно приготовить!») по ужасно завышенным ценам. Торговец сделает всё возможное, чтобы заставить группу остаться и купить что-нибудь, и даже если они уйдут, он последует за ними, всё ещё пытаясь закрыть сделку.
14. С тропинки впереди доносится ритмичный, скрежещущий, скользкий звук. Последовав за шумом, группа обнаружит сильно повреждённого каменного голема, волочащегося по дороге. Всё, что у него осталось функционирующего, — одна рука, но он полон решимости двигаться вперёд. На вопросы он отвечает односложно, говоря, что его «позвали», но не останавливается даже во время разговора.
15. Ужасный запах доносится из-за поворота. Последовав за ним, герои обнаруживают на дороге большой, отвратительный труп, свернувшийся калачиком; что-то с чёрной кровью и слишком большим количеством конечностей. По мере приближения они начинают различать тошнотворные чавкающие звуки, исходящие от трупа. Обойдя его, группа обнаруживает, что шум исходит от маленькой девочки, измазанной чёрными жизненными соками и, очевидно, поедающей труп. Если герои заговорят с ней, она ответит, что не собирается ни с кем делиться, какими бы голодными они ни были.
16. На тропинке далеко впереди герои замечают что-то бликующее в лучах солнца, но не могут разобрать, что именно. Подойдя ближе, они видят, что это объект размером с полурослика, который медленно движется к ним, но детали всё ещё сложно разобрать из-за слепящих бликов. Когда группа приблизится на расстояние около 50 футов, блики внезапно исчезают, и перед ними появляется небольшой голем странной формы, поверхность которого отполирована до зеркального блеска. Ещё более странно то, что сами они теперь выглядят точно так же, как голем (но их отражения в нём остаются неизменными). Голем охотно общается с героями, но постоянно путается, с кем из них разговаривает в данный момент. Похоже, он также не знает ни об одной расе в этом мире, рядом с ним все выглядят как его отражения.
17. Впереди группа слышит чьё-то пение, но не может разобрать слов. Подойдя ближе, они видят барда в ярком одеянии, который скачет по тропинке, громко напевая какую-то песню. Послушав несколько куплетов, участники понимают, что поёт он о них самих; об их героических поступках и других подвигах. Однако он также поёт о вещах, которые никак не мог бы знать (тайной предыстории члена группы, неблагоприятных поступках, которые герои совершили и пытались скрыть, и т.д.).
18. За поворотом партия обнаруживает, что узкая тропинка полностью перекрыта. Огромный серебряный дракон дремлет прямо у них на пути, его живот явно раздулся от недавней драконьей трапезы. Если его разбудить (намеренно или ненамеренно), он немедленно извинится за причинённые неудобства, но объяснит, что слишком сыт, чтобы двигаться.

19. Откуда-то спереди доносятся крики. Если пойти на них, группа столкнётся с напряжённым противостоянием двух одинаковых на вид молодых людей. Они оба обнажили мечи и медленно кружат угрожая друг другу, а девушка, прижимающая к себе двух маленьких детей, нервно наблюдает за происходящим поодаль. Один из них говорит, что вернулся из деловой поездки и обнаружил своего двойника, уводящего его семью; другой говорит, что он вернулся из поездки раньше, собираясь спасти свою семью от опасности, в которой они оказались.
20. Когда герои приближаются к повороту, из-за него на огромной скорости внезапно вылетает карета. Заметив группу слишком поздно, возница пытается свернуть на обочину, но в итоге повозка теряет сцепление с дорогой и опрокидывается на бок. Сразу же после аварии возница вскакивает с земли, обнажает меч и быстро становится между группой и упавшей каретой. «Не подходите!» — говорит он, — «Ни шагу дальше!». В перерывах между криками погонщика из кареты доносится множество шепотков.

Автор: [u/Squery12](#)

Иллюстрация: [Bill Zhang](#)

Перевод и оформление: [Long Story Short](#)