

Приключения для ИРФИНа

Антология приключений

Выпуск 1



Четырнадцать приключений для Мастера и игроков

Студия «Офиздат!» · 2026

Об этой книге

Перед вами первый выпуск «Антологии приключений» для ИРФИНа. В сборнике — короткие приключения разных авторов. Каждое рассчитано примерно на одну-две игровые встречи.

Некоторые чудовища из сборника описаны в «Большом полевом справочнике». Англоязычные оригиналы справочника, основных правил и этой антологии доступны бесплатно в формате PDF по адресу www.basicfantasy.org.

Титры

Авторы приключений указаны перед каждым приключением. «Под Бримассеном» создано коллективом: Элдрад Вулфсбейн, Мак, Эксперт, Сиско, Томас Кольтер, Малики, Джим Бобб, Стюарт Маршалл, Эйч-Джей-Мартин-70, Дж. Д. Нил, Дэвид Джерард и Крис Гоннерман.

Карты: Дж. Д. Нил, Деннис Бамбергер и авторы приключений. Карты Пайнфорда, «Вальхаллы насекомых» и «Острова на реке» — Дж. Д. Нил.

Перевод и вёрстка на русский язык: Студия «Офиздат!» и Нейрособ@ка, 2026.

Иллюстрация на обложке и перерисовка карт Нагорья и руин замка Даркфир: Нейрособ@ка.

Текст приключений можно распространять на условиях Открытой игровой лицензии. Карты разрешено распространять с указанием их авторов. Художественные иллюстрации и оформление в это разрешение не входят.

Уточнение терминов

КЗщ — Класс защиты; КЗд — Кости здоровья; ПЗ — пункты здоровья; ПО — пункты опыта. Пометка (с) после КЗщ означает, что существо можно поразить только серебряным или магическим оружием; пометка (м) — только магическим оружием.

Содержание

01 Золото в холмах	3
02 Волшебная башня Мериллы	8
03 Поместье Зомбрайра	13
04 Под Бримассеном	20
05 Руины замка Даркфир	27
06 Пастухи Пайнфорда	31
07 Склеп смерти Халдуна	39
08 Хранилище Тейра	46
09 Крепость работоторговцев	51
10 Укрощение пламени	57
11 Утерянный том	61
12 Вальхалла насекомых	64
13 Остров на реке	71
14 Ночь некроманта	77
Лицензия и уведомления об авторских правах	85

Приключения в сборнике

Золото в холмах

Автор: Рэй Аллен. У гоблинов из племени Чёрных Клыкков всё чаще попадаются золотые самородки. Племя заняло заброшенную dwarfsкую шахту. Неужели в ней обнаружилась новая жила?

Для 2–4 персонажей 1–3-го уровней.

Волшебная башня Мериллы

Автор: Роб Пиннелл. После долгих странствий волшебница Мерилла поселилась в небольшой башне в тихой долине. Недавно она исчезла, и башня опустела. Жива ли Мерилла? Если нет, кто её убил?

Для 3–6 персонажей 4–7-го уровней.

Поместье Зомбрайра

Автор: Расс Уэстбрук. С семьёй Ренвальдов что-то случилось, но в соседней деревне никто не знает подробностей. Смельчакам, решившим разобраться в случившемся, заранее прочат гибель. Раскроют ли искатели приключений тайну поместья или тоже станут жертвами проклятия Ренвальдов?

Для 3–6 персонажей 2–5-го уровней.

Под Бримассеном

Совместная работа нескольких авторов. У этого приключения два возможных начала. В первом под мельницей Бримассена поселяются опасные существа, и мэр предлагает плату за их изгнание. Во втором у местного жителя похищают детей. Отчаявшийся отец просит их вернуть и обещает заплатить сколько сможет.

Для 3–6 начинающих персонажей.

Руины замка Даркфир

Автор: Онно Таслер. Герцог разгромил замок Даркфир, но не нашёл предателя сэра Реджинальда. Теперь жители окрестных деревень рассказывают о призраках в развалинах и спрятанных там сокровищах.

Для группы начинающих персонажей.

Пастухи Пайнфорда

Автор: Джейсон Райли. На нагорье над Пайнфордом пробуждается древнее зло. Поначалу пропадали только овцы, но теперь на окраине деревни жестоко убит её единственный священник. Жители надеются, что кто-то раскроет тайну до того, как погибнет ещё один человек.

Для 2–4 персонажей примерно 2-го уровня.

Склеп смерти Халдуна

Автор: Скотт А. Мюррей. Безумного волшебника похоронили вместе с последователями, замурованными в склепе заживо. Перед смертью он поклялся отомстить потомкам героев, изгнавших его из города. Прошло сто лет, и волшебник пробуждается. Сумеют ли новые герои остановить его?

Для 4–6 персонажей примерно 6-го уровня.

Хранилище Тейра

Автор: Дэвид Грант Синклер. Суровое приключение в духе «меча и магии», которое бросит игрокам настоящий вызов. Учёному нужен древний свиток из хранилища по ту сторону пустыни. Уже дорога туда станет серьёзным испытанием.

Для персонажей 1–3-го уровней.

Крепость работорговцев

Автор: Крис Гоннерман. Работорговцы напали на прибрежную деревню и увели всех молодых жителей. Сами того не зная, они пленили и сына графа с его возлюбленной. Сумеют ли герои освободить пленников и покончить с работорговцами?

Для 3–6 персонажей 4–8-го уровней.

Укрощение пламени

Автор: Дэйв Джерард. Два ученика волшебника взялись за дело, с которым не могут справиться без наставника. Сумеют ли герои исправить положение, пока всё не охватило пламя?

Для 3–6 персонажей 2–3-го уровней.

Утерянный том

Автор: Дэйв Джерард. В библиотеке безумного мудреца спрятана книга, которая может помочь уничтожить великое зло. Какие опасности ждут тех, кто решится её найти?

Для 3–6 персонажей 3–4-го уровней.

Вальхалла насекомых

Автор: Дж. Д. Нил. В лесной глуши скрыта сеть пещер, полных гигантских насекомых и смертельно опасных растений. Но слухи о сокровищах всё равно манят смельчаков в тёмные ходы.

Для 4–8 персонажей 3–6-го уровней.

Остров на реке

Автор: Дж. Д. Нил. Говорят, на речном острове обитают странные существа, и некоторые из них охраняют богатые сокровища. Хватит ли у героев смелости отправиться туда?

Для 3–6 персонажей 2–4-го уровней.

Ночь некроманта

Автор: Рэймонд Л. Аллен. Тэйн Игмэй вернулся домой. Он овладел некромантией и с войском нежити объявил войну родной деревне. Помогут ли герои жителям Стулла пережить нападение и победить некроманта?

Для персонажей 3–5-го уровней.

Игрокам дальше читать не следует. Дальше начинаются сведения для Мастера, раскрывающие тайны приключений.

Золото в холмах

Автор: Рэй Аллен. Приключение для 2–4 персонажей 1–3-го уровней.

Предыстория

Когда-то королевство дварфов Грик-Талак занимало всё Нагорье и доходило до окрестностей Кингсхолма. Несколько столетий назад набеги гуманоидов ослабили королевство. Постепенно враги захватили его южные земли. Примерно тогда же дварфы покинули несколько небольших шахт, где выработали все доступные залежи. Но старатели и искатели приключений по-прежнему надеялись найти там незамеченную богатую жилу. Им попадались только логова чудовищ; многие из них не возвращались.

Недавно у гоблинов из местного племени Чёрных Клыков появились золотые самородки. Племя обосновалось в одной из старых дварфийских шахт, и многие решили, что гоблины нашли новую жилу. Шахтами снова заинтересовались, особенно той, где поселились Чёрные Клыки. Однако большинство людей, отправившихся туда, не вернулись.

Самородки происходят из жилы, обнажившейся после недавнего небольшого землетрясения. Вождь Ксикек покупает на самородки оружие. Ксикек не знает истории шахты и не подозревает, что золото почти кончилось. По его приказу гоблины раскапывают обрушившуюся часть логова, но, похоже, уже выбрали всё золото, открывшееся после землетрясения.

Как вовлечь персонажей

Если приключение начинается в Кингсхолме или у Курганного Края, персонажи быстро узнают о недавних событиях. Возможно, они уже встречали гоблинов с самородками или золотым песком в кошелях. Герои могли получить самородки в уплату за товар или сами расплатиться ими. Не исключено, что они охраняли торговца, продавшего гоблинам оружие. Наконец, герои могут только прибыть в город. Узнав в них искателей приключений, местные жители попросят исследовать Старую дварфийскую золотую шахту, откуда не вернулась группа старателей.

Путь до шахты занимает около половины дня от Курганного Края и целый день от Кингсхолма. Определяйте случайные встречи в дикой местности с учётом выбранного пути. Знание дварфского языка здесь пригодится.

Шахта

На южном склоне горы виднеется ничем не примечательный вход в шахту шириной 10–15 футов. Внутри темно, наружу сочится ручеёк мутной воды.

Осторожные персонажи могут приблизиться ко входу так, что гоблины их не заметят. Перед входом заметны многочисленные следы гоблинов.

Если гоблины из области 1 заметят героев, они выпустят по ним один залп стрел и отступят в область 4. Один гоблин задержится, чтобы взвести ловушку в нише области 2.

Сквозь стены и потолок первой пещеры сочится вода.

1. Стражи

Если герои не подняли тревогу, прочитайте:

Эта комната размером 25 на 30 футов, похоже, служит караульным помещением. На скамье у восточной стены сидят два гоблина. Похоже, оба спят.

Если герои подняли тревогу, прочитайте:

У восточной стены лежит перевернутая скамья. Из коридора к северу доносятся крики.

Знающие гоблинский язык персонажи разберут среди криков: «Помогите! Помогите! Чужаки!»

2 гоблина	
Класс защиты	14
Кости здоровья	1–1
Атаки	1 кинжалом
Урон	1d4
Скорость	20 футов
Спасброски	воин 1
Боевой дух	7
Опыт	10 за каждого
Пункты здоровья	6, 4

У каждого гоблина есть новый кинжал и 1d4 золотых самородка стоимостью около 1 зм каждый.

2. Защитная яма

Здесь находится яма длиной 35 футов и глубиной 10 футов. Дварфы вырыли её, чтобы защитить шахту. На восточной стене, немного севернее ямы, есть ниша с рычагом, отключающим механизм ловушки. Вдоль западной стены идёт уступ шириной 1 фут; по нему можно обойти яму.

Дойдя до Т-образного перекрёстка, герои увидят на востоке двойную каменную дверь, а на западе — тёмную пещеру.

3. Подъёмник в Подземье

Почти всю эту пещеру занимает большая открытая шахта. На потолке над ней закреплён полиспаг. Его канаты сильно изношены и уходят во тьму.

В двадцати футах ниже края шахты застряла платформа подъёмника. Гоблины возились с ней, пока канаты не соскочили и платформа не упала. Она слегка перекосилась и заклинила. Здесь устроил логово щупальчервь, питающийся гоблинскими отбросами. Заметив героев, он выползет из шахты и нападёт.

Если герои починят подъёмник, они смогут спуститься на другие уровни шахты. Какими будут эти уровни, решает Мастер. Канаты истрепались: при каждом использовании подъёмника есть вероятность 5%, что они оборвутся. Глубина шахты — 100 футов. Падение причиняет 1d6 пунктов урона за каждые 10 футов, с самого верха — 10d6 пунктов.

Щупальчервь	
Класс защиты	13
Кости здоровья	3*
Атаки	6 щупальцами
Урон	паралич
Скорость	40 футов
Спасброски	воин 3
Боевой дух	9
Опыт	175
Пункты здоровья	18

4. Выработка

Если гоблины застигнуты врасплох, прочитайте:

Перед вами большая, хорошо освещённая шахтная выработка. На востоке видна расщелина, в которой трудятся гоблины. У северной стены лежит большая куча пустой породы; из-под неё виднеется старая горная машина. В пещере много гоблинов и более крупных хобгоблинов. Хобгоблины помыкают гоблинами, заставляя их добывать золото в расщелине.

Если поднята тревога, сюда придут Ксикек, Снерк и Юлиак. Всё племя будет готово к бою. Гоблины будут сражаться насмерть: это их логово.

15 гоблинов	
Класс защиты	14
Кости здоровья	1–1
Атаки	1 кинжалом
Урон	1d4
Скорость	20 футов
Спасброски	воин 1
Боевой дух	7
Опыт	10 за каждого
Пункты здоровья	7, 6, 2, 5, 5, 4, 3, 2, 6, 1, 4, 1, 2, 6, 3

У каждого гоблина есть новый кинжал и 1d4 золотых самородка стоимостью около 1 зм каждый.

3 хобгоблина	
Класс защиты	14
Кости здоровья	1
Атаки	1 булавой
Урон	1d8
Скорость	30 футов
Спасброски	воин 1
Боевой дух	8
Опыт	25 за каждого
Пункты здоровья	8, 5, 8

У каждого хобгоблина есть новая булава и 1d4 золотых самородка стоимостью около 1 зм каждый.

Под кучей пустой породы находится повреждённый, но ещё работоспособный дварфийский горный автоматон. Гоблины не знают дварфского языка и не понимают назначения машины. Свалив пустую породу вокруг автомата, они почти засыпали его. Автоматон напоминает круглую стальную трубу на двух ногах. Обе его руки оканчиваются бурами. Бур на левой руке сильно повреждён. При движении автомата есть вероятность 20%, что повреждённый бур разрушится. Взрыв уничтожит машину, а всем существам в радиусе 20 футов причинит 2d10 пунктов урона. Когда автоматон стоит неподвижно, этой опасности нет.

Автоматон понимает только дварфские команды из двух слов, например: «иди копай», «двигайся вперёд», «атакуй врагов». Врагами он считает лишь традиционных противников дварфов. Если их поблизости нет, машина нападёт на ближайший предмет или существо. Однословные команды «стой» и «жди» автоматон тоже выполняет.

За потайной дверью находится ещё один, недостроенный автоматон: нога и рука, закреплённые на стальной раме. В глубине комнаты — ящик с инструментами. Если герои сумеют отремонтировать повреждённую машину, она сама

дойдёт до города. Там автоматон можно продать за несколько тысяч золотых монет.

Горный автоматон	
Класс защиты	20
Кости здоровья	4
Атаки	2 бурами
Урон	1d6/1d6
Скорость	90 футов (30 футов); при проходке сквозь породу — 15 футов (5 футов)
Спасброски	воин 2
Боевой дух	12
Опыт	400
Пункты здоровья	17

5. Логово

Похоже, здесь расположено логово племени. На полу лежат соломенные тюфяки, над небольшим костром кипит котёл. Пять отдыхающих гоблинов удивлённо смотрят на вас.

Эти гоблины не пойдут помогать соплеменникам в области 4: у них сегодня «выходной», и они не хотят даже видеть шахту.

5 гоблинов	
Класс защиты	14
Кости здоровья	1-1
Атаки	1 кинжалом
Урон	1d4
Скорость	20 футов
Спасброски	воин 1
Боевой дух	7
Опыт	10 за каждого
Пункты здоровья	6, 4, 3, 2, 3

У каждого гоблина есть новый кинжал и 1d4 золотых самородка стоимостью около 1 зм каждый.

6. Вождь

Эта пещера обставлена лучше остальных. На полу лежит медвежья шкура. У северной стены стоит кровать, у западной — красивое дубовое кресло и маленький дубовый стол. Возле кровати стоит сундук. В кресле сидит крупный хобгоблин. Рядом стоят ещё двое; один одет в шаманские одежды.

Это вождь Ксикек по прозвищу Громогласный, его шаман Юлиак и телохранитель Снерк. Увидев отряд, Ксикек и Снерк сразу нападут, а Юлиак начнёт произносить заклинание. Если бой в области 4 затянется дольше шести раундов, все трое выйдут узнать, что случилось. Оружие этих хобгоблинов, как и оружие остальных гоблинов в приключении, совершенно новое.

Ксикек	
Класс защиты	15
Кости здоровья	2
Атаки	алебардой
Урон	1d10
Скорость	30 футов
Спасброски	воин 2
Боевой дух	10
Опыт	125
Пункты здоровья	14
Примечание	У Ксикека есть кольцо защиты +1

Снерк	
Класс защиты	14
Кости здоровья	1
Атаки	1 булавой
Урон	1d8
Скорость	30 футов
Спасброски	воин 1
Боевой дух	10
Опыт	37
Пункты здоровья	9

Юлиак	
Класс защиты	11
Кости здоровья	1
Атаки	1 кинжалом или заклинанием
Урон	1d4
Скорость	40 футов
Спасброски	маг 1
Боевой дух	7
Опыт	37
Пункты здоровья	4
Подготовленное заклинание	«Волшебная стрела». В книге заклинаний: «Волшебная стрела», «Усыпление», «Чтение магии»

В сундуке спрятана ловушка: при открывании из крышки вылетает дротик, наносящий 1d4 пункта урона. Внутри лежат золотые самородки стоимостью 400 зм, а также 326 мм, 168 см, 48 зм и два зелья лечения.

Золото в холмах · карта



Нагорье