



ДОМИК ЭЛЬФОВ

BD&D® сценарий для глухомани

Приключение для 1–4 персонажей 1–3 уровня.

Система: D&D BECM I

Сеттинг: «Мистара»

Журнал: «Подземелье» №1, сентябрь-октябрь 1986

Автор: Энн Грэй Маккриди (Anne Gray McCready)

Следующее приключение BD&D можно вставить в любую кампанию, где персонажи странствуют по глухой местности. Также можно сыграть приключение как короткую сессию. Лучше всего оно подойдет 1-4 персонажам 1-3 уровней, хотя его можно использовать как боковое ответвление для практически любых уровней, дабы развеять скуку путешествия в глухомани.

Приключение начинается, когда партия идет по бездорожью по лесистым холмам ранним полднем. Хозяин Подземелья должен читать текст в рамке игрокам или пересказывать, как пожелает.

ДОМИК ЭЛЬФОВ

Обогнув холм, вы видите странное скопление необычно больших деревьев на склоне низкого холма. Огромные зеленые листья растут на перекрученных серых ветвях, а стволы почти вполтину шире и выше, чем у окружающих деревьев. Склон холма укутан в плед из сочной травы с вкраплениями опавших листьев, а на ветру вьется улик дыма. Откуда-то спереди доносятся пронзительные визжания и плеск воды.

Независимо от того что могли поначалу подумать персонажи, на самом деле они набрали на укромный эльфийский дом в глуши. Все в порядке, шумит группа молодых эльфов, резвящихся в окрестном пруду. Если партия заинтересуется звуками, переходите к разделу «Пузырящийся пруд». Если партия заинтересуется холмом, сперва она найдет узкую тропинку, окружающую подножье холма и ведущую к источнику дыма.

Идя по протоптанной неровной тропе, ведущей вокруг холма, ваша партия выходит к мелкому ручью с чистой холодной водой, легко переходимому в брод. Ручей течет откуда-то из холма, выходя под корнями одного из огромных деревьев. Дым поднимается из норы в земле, находящейся выше по склону, чем дерево с ручьем.

Поначалу ручей не кажется необычным, разве что вытекает он из-под большого дерева. Однако если персонажи пронаблюдуют за ручьем дольше одного раунда, они заметят, что по воде плывут большие пузыри. Пузыри постоянно лопаются с шипящим звуком.

Пузыри наполнены газом, который смешивается с водой в ключе, бьющем глубоко в холме. Проживающие в этой местности эльфы называют его «энергетическим газом», любой вдохнувший его немедленно чувствует всплеск хладнокровного адреналина в крови. Эльфы научились ловить пузыри, опуская в воду холщовые мешки плотной вязки, после чего могут дышать пойманным воздухом. Эльфы, живущие в пустотелой части холма, под ногами персонажей, также пользуются преимуществами газа, так как подземный ручей выходит на поверхность посреди их дома, бесперебойно снабжая их газом. Эльфы не могут контролировать поставки газа и не знают, откуда он берется внутри холма.

Газ действует на всех, дышащих им, придавая энергичности и жизненных сил. Один глубокий вдох добавляет вдохнувшему 1-4 очка повреждений и одно очко Силы. Эффект длится пять раундов после того, как персонаж перестанет дышать газом. Подобным образом персонаж может временно превысить свой максимум очков повреждений, но значение Силы не может превышать 18. Персонажи могут попытаться поймать пузыри в мешок, как указано выше, но через два хода газ просочится наружу, утратив свою эффективность.

Газ также влияет и на растения возле ключа, впитываясь корнями деревьев и вызывая их необычайный рост. Как указано ниже, деревья над ключом – на самом деле вовсе не деревья, а тренты (которые знают о партии и сохраняют тишину и неподвижность).

Если персонажи заинтересуются источником дыма, они найдут круглое отверстие в земле, диаметром 1 фут. Дым не дает рассмотреть, что же внутри норы. Любой персонаж с инфравидением может увидеть горящий на дне колодца огонь. Если персонажи выльют в отверстие несколько галлонов воды, прочтите следующее:

Дым становится реже, и ваша партия может легко разглядеть на глубине 5-6 футов открытое пространство внизу норы. Сразу под норой находится груда наполовину сгоревших бревен и пепла, лежащих в черном котле. Возле котла находится маленький черный котел с какой-то жидкостью.

Если партия общается верхушку холма в поисках входа, прочтите следующее:

На вершине холма ваша партия не нашла никакой двери, но вам удалось обнаружить чистую глыбу стеклоподобного материала, врытую в холм возле дымового отверстия. Глыба примерно 3 на 6 футов. Сквозь это вещество вы можете рассмотреть, что внутри холма находится некое подобие жилища. Жилище освещается естественным светом (сквозь потолочное стекло). Можно разглядеть разбросанные по комнате толстые, сероватые свечи, ни одна из которых сейчас не горит.

На одном конце комнаты находится маленький, гладкий стол бледного дерева, окруженный тремя стульями. Стулья прекрасно изготовлены, очевидно из того же дерева, что и стол. Возле кострового котла стоит четвертый стул. В юго-восточном углу комнаты, возле стола, стоит большой резной шкафчик, вырезанный из того же бледного дерева. Обе дверцы шкафчика заперты.

Другой конец комнаты скрыт за тяжелым одеялом, видимо играющим роль межкомнатной перегородки. Потолок покрыт сетью обнаженных корней от растущих выше деревьев. Возле занавеси лежит груда дров и стоит стол с несколькими чашами темной жидкости, ягодами и съедобными листьями и корнями.

У стены возле ручья лежит травяная циновка. Возле циновки – пара маленьких изношенных туфель. Большая круглая травяная циновка покрывает пол, почти касаясь стен. Там, где из земли бьет ручей и вытекает через отверстие в стене возле туфель, от циновки отрезан край. Возле ручья лежит куча холщовых мешков.

Если персонажи попытаются войти в жилище, расколов стекло, они обнаружат, что материал необычайно прочен – на самом деле он содержит сталь и не подвержен обычному оружию или силе. Вдобавок, партию автоматически ошеломит трент, напавший на них, приняв их за воров (возможно, он был прав). Трент – это «дерево», стоящее над ручьем, чуть ниже по склону от застекленной крыши.

Когда вы в первый раз ударили по стеклу, земля слегка затряслась. Прежде чем вы успели отреагировать, на вас обрушился ураган листьев и веток.

Из-за долгого воздействия газа из ручья, трент обладает исключительной силой. Если же он уйдет отсюда больше, чем на пол часа, все его повышенные значения упадут до обычных. Чтобы получить высокие значения, трент должен вернуться, укорениться и прождать полный день (один трент: AC 2; HD 8; hp 45 (с газом 64); #AT 2 ветвями; Dmg 2-12/2-12 (с газом 3-18/3-18); MV 60'; Спасается как F8; ML 9; AL L).

Сначала трент попытается всего лишь отодвинуть персонажей от стеклянной панели, нанося 1-6/1-6 повреждений тем, кого ударит. Он будет бить в треть силы, только если ему не дадут сдачи или не продемонстрируют огонь. Будучи атакован оружием, трент ответит в полную силу, но не покинет то место, пока его не атакуют огнем.

Сокровища у трента нет. Если персонажи сумеют убежать от него, преследовать их он не станет. Трент – старый друг эльфов и все они пользуются выгодами местного источника необычного газа.

Также персонажи могут попытаться найти дверь, которая находится на западном склоне холма. Корни выступают из земли, служа дверной ручкой. Для самой двери требуется проверка на обнаружение скрытых дверей, потому что она хитро замаскирована, сливаясь с травянистым склоном холма. Снаружи она почти невидима, за исключением окружающей ее трещинки в земле, толщиной с волосок.

Покрытая дерном дверь открывается внутрь, повторяя естественную форму холма, и всего лишь 5 футов в высоту. Потолок внутри, в большинстве мест, высотой лишь 5,5 футов. Корни с потока свисают в комнату и змеями уползают в землю.

Если персонажи сумеют найти дверь и войти (дверь никогда не запирается), они увидят ту же комнату, которую видели сквозь стеклянную крышу.

Воздух внутри маленького домика густой от древесного дыма и запаха сырой земли. Естественный родник бьет из земли в маленький бассейн возле двери, издавая свежий туманный запах, наполняющий воздух. Также в воздухе есть своеобразный прохладный запах, который трудно определить, кажется, что, просто дыша им, повышается самочувствие.

Любой, кто продышит воздухом в комнате дольше одного раунда, получает все выгоды газа – но DM'у не следует говорить это персонажам. Вместо этого, он должен тайно записать все необходимые поправки к атрибутам персонажей, и применять их при необходимости.

За занавесью находятся две пары веревочных гамаков, одна над другой, по обеим сторонам комнаты. Они висят на шишковатых деревянных шестах, врытых в землю и потолок. В центре каждого гамака лежит маленькое сложенное одеяло, в каждом из одеял укрыт серебряный кинжал (стоимостью 20 gr).

Жидкости в котле у обжигающего очага почти достаточно, чтобы заполнить бурдюк. Сама жидкость темная и выглядит густой.

Резные двери шкафчика гладкие, за исключением маленькой резной каймы вокруг краев каждой дверцы. В центре каждой дверцы вырезана ручка.

Гамаки на самом деле являются тем, чем выглядят – попросту местом, где эльфы спят. Жидкость в котле возле очага – это особое эльфийское варево. Сладкая, темная жидкость, не крепче пива, не обладающая никакими волшебными свойствами. Эльфы варят ее небольшими порциями, используя различные ягоды с

окрестных кустов. Хотя варево почти не действует на персонажей-людей, на эльфов сильно действуют даже небольшие количества (-2 к попаданию на 1-4 часа, если выпить кружку питья).

Внутри шкафчика персонажи могут найти обычный набор одежды, посуды, письменных принадлежностей и прочие маленькие личные вещи. Под фальшивым дном шкафчика (чтобы обнаружить его, требуется бросок на обнаружение секретных дверей) хранятся четыре книги заклинаний, содержащие все заклинания, используемые живущими здесь эльфами (приводятся ниже). Обратите внимание, что в каждой книге есть еще и заклинание «читать магию».

Под кипой одеял лежит ваза около 1 фута высотой. Ее белая поверхность потрескалась от времени. По кругу идут выгравированные на ней слова:

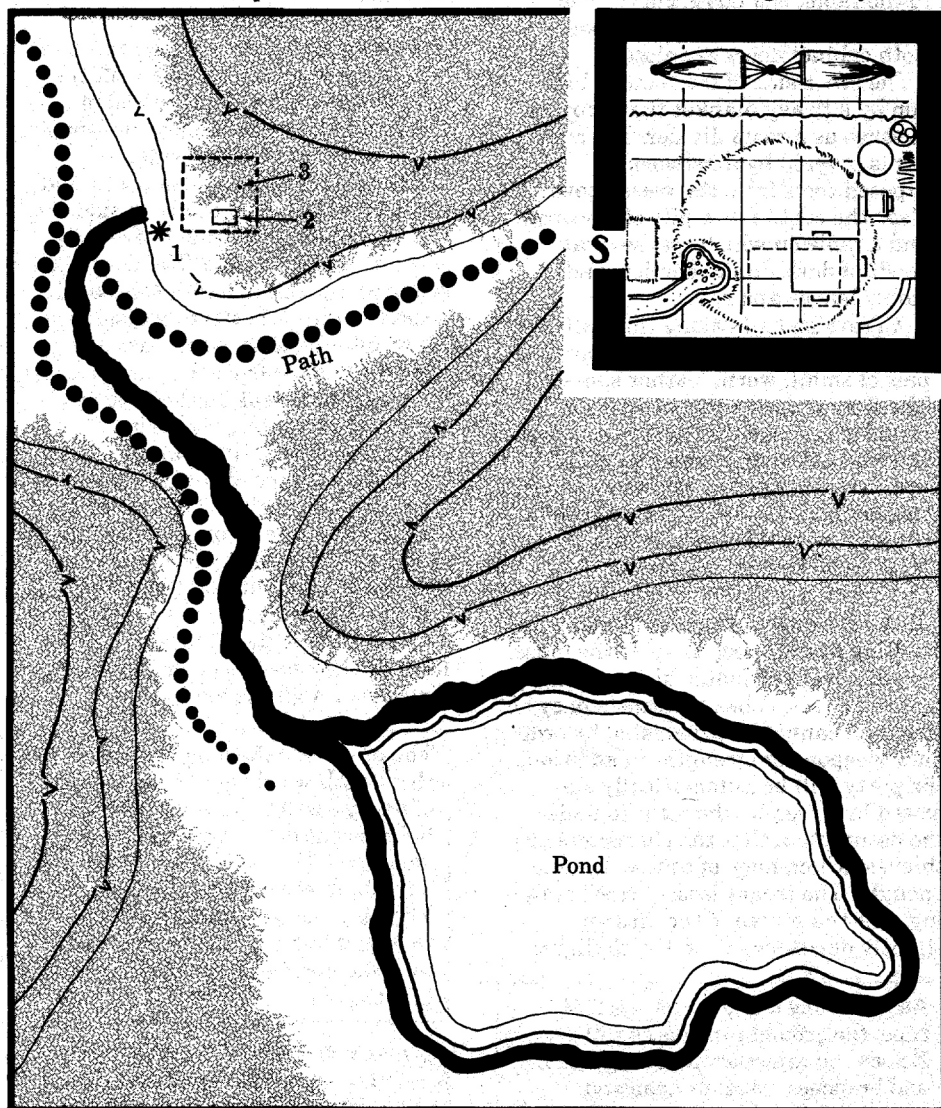
*Когда день станет ночью,
А ночь станет днем.
Солнце с луной
Пройдут сим путем.*

Эльфы не знают, что обозначает эта надпись. Ваза веками передавалась из поколения в поколение, за это время значение слов было утрачено. Эльфы думают, что она использовалась для какого-то древнего эльфийского ритуала. Если персонажи вынесут вазу из дома, она сменит цвет, как только ее коснутся лучи солнца или луны. Эльфы согласны продать вазу, но запросят не меньше 100 gr или другой предмет равной стоимости.

THE ELVENHOME

1. Treant
2. Window
3. Chimney

Contour lines are 10' apart



Если персонажи купят или украдут вазу, они обнаружат, что та меняет цвет каждый день при естественном освещении. Свет костра или волшебный свет снова сделают вазу белой. Персонажи обнаружат, что ваза чередует цвета в строгом порядке, по одному цвету на каждый из семи дней (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый) снова и снова. Умные персонажи вскоре обнаружат, что можно указать день недели, исходя из цвета вазы. Выгравированные на ней слова остаются видимыми на любом цвете. Обычный купец купит вазу за 40-240 gr.

Под маленькой квадратной циновкой в земле зарыт кожаный кошелек с 39 gr, 115 sp и шестью камнями, каждый стоимостью 20 gr. Других монет и камней в доме эльфов нет.

Пузырящийся пруд

Отправившиеся к источнику визгов и плеска персонажи вскоре увидят следующую сцену:

Ручей вьется вокруг низкого, покрытого деревьями холма примерно 80 ярдов. С каждым шагом визги все громче, и вдруг вы оказываетесь у прозрачного пруда примерно 80 футов в поперечнике. В воде плещутся две юных эльфийки. Неожиданно с растущего у пруда дерева в воду прыгает еще один юный эльф, чуть ли не на головы подружкам.

Если персонажи все еще не заметили пузырьков в ручье, они их заметят, пока будут наблюдать за эльфами. Те пузырьки, что не всплыли раньше, теперь лопаются в пруду со слабым хлопком.

Эльфы ошеломляются на броске 1-4, если только персонажи не устроили тарарам у подземного домика или по дороге к пруду. Если эльфы не ошеломлены и если партия еще не пришла к пруду, эльфы удерут в леса, направляясь к дому друга в миле отсюда.

Если партия будет просто стоять, то эльфы, в конце-концов, заметят рассматривающих их персонажей. Они немедленно испугаются, но если партия не предпримет угрожающих действий, эльфы улыбнутся и застенчиво помашут рукой, присев в воде так, чтобы только головы торчали. Если в партии есть эльфы, и персонажи выглядят достаточно дружелюбно, плавающих эльфов можно уговорить выйти из воды и представиться. Их зовут Деррим (мужчина), Атли (женщина) и Янна (женщина). Хотя эльфы этого не скажут, но есть и четвертый, Рипо (мужчина), отправившийся вернуть одолженные землекопные инструменты. Их ТТХ (повышенные от воздействия «энергетического газа» в пруду):

Деррим: AC 7; MV 120' (40'); E2; hp 8 (от газа 12); #AT 1; Dmg 1-4 (кинжал)+2 (от газа); S 15 (16), I 10, W 11, D 17, C 12, CH 12; AL L; кинжал; «обнаружить магию», «волшебный снаряд».

Атли: AC 8; MV 120' (40'); E3; hp 12 (от газа 15); #AT 1; Dmg 1-4 (кинжал)+1 (от газа); S 12 (13), I 15, W 6, D 14, C 11, CH 14; AL L; кинжал; «очаровать человека», «спать», «ESP».

Янна: AC 6; MV 120' (40'); E1; hp 4 (от газа 7); #AT 1; Dmg 1-4 (кинжал); S 9 (10), 19, W 16, D 18, C 13, CH 10; AL N; кинжал; «щит», «спать».

Рипо (отсутствует): AC 6; MV 120' (40'); E3; hp 14; #AT 1; Dmg 1-8 (длинный меч) +3; S: 18, I 13, W 11, D 14, C 13, CH 12; AL L; длинный меч, кожаные доспехи; «свет», «волшебный снаряд», «невидимость».

Поскольку в этой части страны монстры попадают редко, оружие редко носится или пускается в ход. Рипо носит меч, чтобы произвести впечатление на своих друзей, но он так знает, как им пользоваться. Рипо вернется в домик эльфов на закате, воспользовавшись заклинанием «невидимость», чтобы удивить друзей (и персонажей, если те все еще поблизости).

Если игроки проявят враждебность, то эльфы окажутся не столь беззащитными, как выглядят. Помимо заклинаний, на дне прозрачного пруда лежат несколько острых металлических кинжалов (8), каждый эльф может за один раунд достать по два кинжала. Кинжалы сбалансированы для метания. Также каждый из эльфов может нырнуть на полный раунд. Возле южного края пруда находится маленькая подводная пещерка, размером 10 на 10 футов, высотой 4 фута. Эльфы убегают в пещеру, где есть большой воздушный пузырь, постоянно освежаемый кислородным газом в воде, и пробудут там столько, сколько понадобится, чтобы спастись от нападавших.

Если с эльфами обращаться хорошо, они предложат пойти в гости в их подземный домик, которым zelo гордятся. Если персонажи отклонят приглашение, юные создания сильно обидятся, сказав: «Поглядите-ка, мы не достаточно хороши для таких, как вы! У нас так мало посетителей, да и те оказались такими индюками!» Если персонажи примут приглашение, эльфы будут болтать практически без умолку. Персонажам вряд ли удастся вставить хоть словечко. Эльфы так рады, что у них есть гости, что забудут о хороших манерах и монополизируют право на общение.

Эльфы пояснят, что годы назад их предки поселились здесь из-за великой красоты местности. Однако с годами она стала не столь привлекательной для эльфов (деревья покорежились, ручей обмеле – а эстетическая сторона очень важна для эльфов). Они высылали экспедиции, чтобы найти более подходящее для жилья место, но пока еще не нашли ничего по своему вкусу. Эльфы откроют, что в округе есть несколько других эльфийских жилищ, но откажутся их указать, чтобы сохранить приватность чужих домов.

Если персонажи попытаются прервать общение раньше, чем через час, эльфов снова расстроит грубость персонажей. Только час спустя персонажи смогут вежливо отлучиться. Эльфы предложат им провести у себя дома, но если персонажи откажутся, будут не в обиде.

Если партия успела вломиться в дом эльфов, те придут в сильную ярость и потребуют вернуть все украденные предметы (и охотно вступят в бой, дабы их вернуть, если только партия не будет явно слишком опасной, чтобы с ними связываться). Если партия входила в дом, но ничего не повредила, эльфы и думать об этом забудут («Открыто для всех»).

Примерно через два часа, после появления на сцене персонажей, мимо будут пролетать стриги в поисках пропитания – то есть живых существ вроде эльфов и людей. Стриги атакуют сразу, но (при броске ошеломления) могут быть обнаружены раньше, чем окажутся над партией (три стрига: AC 7; HD 1; hp 7, 7; 6; #AT 1; Dmg 1-3; MV 30' (10')/ 180'(60); Спасается как F2; ML 9; AL N).

Если партия поможет эльфам отбиться от стриг, эльфы на долгие годы станут друзьями персонажей. Они не столь богаты, чтобы предложить материальную награду за свое спасение, но будут более чем охотно давать кров и пищу на несколько дней.

Дальнейшие события

В зависимости от поведения партии в этом коротком столкновении, можно сконструировать несколько дальнейших приключений и сценариев. Кража или порча имущества может повлечь воздаяние, когда эльфы (включая отсутствующего Рипо) выследят виновников. Персонажи эльфы могут, когда-нибудь в будущем, пожелать поселиться в этой местности и построить собственные дома. Остается нераскрытой тайна происхождения и предназначения цветной вазы, что может позже привести к высокоуровневой задаче.