

Волки в эльфячьей шкуре

Вступление

Вообще-то этот простенький сюжет является проходным эпизодом большого и серьезного модуля, который мы пишем вместе с ДингКайном (*Тень Каагота*). Однако он достаточно легко вставляется в почти любой кампэйн, идущей по аналогу средневековой Европы в качестве события, происходящего «по пути» или может служить первым модулем для начинающей группы.

Модуль рассчитан на партию 4-го уровня (воры могут иметь 5-й), путешествующую по малонаселенной лесистой местности. Ключевыми моментами является наличие «околохристианской» церкви, активно утверждающейся за счет иных культов, и малое количество гуманоидов, которых воспринимают не как деталь сюжета, а как сказочных персонажей.

Дело в том, что по какой-то внешней надобности, связанной с основным квестом, РС должны посетить отдаленный монастырь, где им надо прочесть редкую книгу, исцелить тяжелораненого или больного товарища или, как это происходит в оригинальном модуле, освятить меч для победы над неким демоном. В качестве оплаты монахи просят РС разобраться с обитающим неподалеку семейством волков-оборотней, недавно появившимся тут и избравшим в качестве жилья старый друидический храм. Определенный прикол заключается в том, что гуманоидная форма оборотней – не люди, а эльфы.

Поэтому если ДМ имеет под рукой справочник по этой расе, ему рекомендовано использовать для монстров киты оттуда.

Прибытие в монастырь

Монастырь представляет собой несколько зданий, окруженных стеной с башнями. Их хорошо видно с окружающих гор, а звон колоколов, которыми монахи по праву гордятся, слышен на мили. Обитающих там монахов десятка два-три (глушь, все-таки), и далеко не все они являются Клириками. Большая их часть являются послушниками, не имеющими доступа к божественной силе, а настоятель является священником 7-го уровня.

В обычной ситуации героям оказывается радушный прием (благо день сегодня не постный) и за достойной трапезой настоятель готов выслушать их рассказ о дальних странствиях, успехах в войне с неверными и собственно том, что привело приключенцев к ним. Не пускать внутрь героев будут, только если среди них много гуманоидов или они ведут себя излишне грубо. Впрочем, и в этой ситуации мнение отца настоятеля, блюдущего законы гостеприимства, будет решающим.

Героям предлагают переночевать в одной из свободных келий, а после заутрени монахи сообщают членам партии, что выполнение их просьбы займет некоторое время, за которое столь отважные герои безусловно справятся с одной локальной проблемой. Неподалеку от монастыря в лесах есть очень странное место в виде круга валунов, где по слухам, когда-то был храм нечестивых друидов. В последнее время там стали пропадать люди и монахи беспокоятся, в чем дело.

Более подробные расспросы говорят о том, что в течение последних месяца-двух по ночам стал постоянно слышен тоскливый волчий вой. Даже охотники перестали уходить на охоту далеко от поселения. Некоторые, возвращаясь рассказывают даже о живых мёртвых, бродящих в лесах, жутких криках в горах и прочих таинственных вещах. Так что не могли бы герои помочь разобраться, что там происходит?

Отправка партии в каменный круг вызвана рядом причин. Во-первых, сами монахи (они несколько лукавят – проблема возникла давно) не могут справиться с волками-оборотнями и действительно не очень понимают, что именно там творится. Во-вторых, для РС это способ доказать свою преданность вере, особенно если их взаимоотношения с монастырем были омрачены неприятностями на входе. В третьих - это отчасти и способ избавиться от непонятных и назойливых гостей.

По пути к Каменному кругу

Дорога до каменного круга занимает полтора-два дня в зависимости от скорости передвижения приключенцев. Поначалу она идет по относительно обжитой территории, и дорога идет вдоль полей, а на горизонте видны одна-две небольшие, дворов на 8-10, деревеньки.

Если РС заглянут туда пополнить припасы или поговорить, им тоже расскажут о следах волков, поеденной скотине, пропадающих охотниках – а также странных звуках флейты, которая, как говорят, периодически звучит в ночном лесу, раздаваясь неизвестно откуда – и минимум 1 охотник пропал именно после того, как возжелал узнать, кто же на ней играет.

Поиск старосты или шерифа занимает примерно полдня. Эту должность занимает уже пожилой человек, который ранее был хорошим солдатом, но уже давно всерьез не сражался (да и лес знает не так чтобы уж). Собственно, он и поднял тревогу, обратившись в монастырь после того, как видел двух живых мертвецов, тупо шедших через лес. Конечно, он попробовал пойти за ними, но тут откуда-то сверху прилетела стрела, сбившая его любимую шляпу – предупреждение было понято и далее он пойти не рискнул.

Дальнейшая часть пути проходит по лесу и в основном по достаточно широким тропинкам, хотя постепенно лес становится все более дремучим и тропы сужаются.

Саундтрек
Католические
хоры

Случайные события

Каждые d6 часов, пока РС идут по лесу, случается Нечто – кидается d6 в первый день или d8 на второй.

1. Труп, поеденный волками – с 10%-й вероятностью это не дикое животное или скот из стада, а человек – мальчишка-пастух. Он явно бежал по тропинке в сторону деревни, но его нагнали и загрызли. По следам можно понять, что волк был один, но чек, кинутый с –6, позволит понять, что следы появляются и обрываются как бы внезапно.
2. Следы волчьей стаи, численностью примерно в 7-12 (d6+6) особей. По следам можно выяснить, что один из волков значительно крупнее остальных. Если это происходит в ночи, то вместо следов в отдалении раздается громкий волчий вой. С вероятностью 25%, это может быть звук флейты, на которой играет Волчица. Любой эльф или бард в состоянии определить мелодию, именуемую «Скорбь Ниртакаэль» – это очень древняя эльфийская баллада о тоске и несчастной любви.
3. Странное чувство – РС кажется, что за ними наблюдают. Присмотревшись, они видят огромного волка, который осматривает их с безопасного расстояния и скрывается при первых признаках неестественной активности, включая применение магии как странное «махание руками». Чек на мудрость позволяет понять что взгляд зверя был осмыслен. После этого следующая встреча автоматически – обстрел.
4. Навстречу партии выходят d2+1 зомби. Судя по облику, это местные крестьяне. Оружия у них нет, и потому они просто пытаются хватать руками. Если же РС попытаются поговорить с ними или посмотреть на их смерть, то им становится известно, что в лесу они встретили прекрасную девушку странного вида (эльфийку), которая заговорила с ними.. но вдруг ее лицо исказилось в ужасе, и последнее что они видели – то, что она показывает им за спину. В спину они и были убиты – стрелами (какими, неясно, тк наконечники вытасчены).
5. Вышеозначенная стая, которая следует за партией в течение часа-двух. Они не нападают на всю группу, если не превосходят ее по численности вдвое, но могут атаковать раненого или отставшего... если РС верхом, то лошади пугаются и несут (чек на Верховую езду чтобы вернуть контроль), и ДМ может устроить красивую погоню.
6. Партия обстреляна! Вначале стрела просто втыкается в землю перед ногами РС так, чтобы было понятно, что мог бы и убить, но пощадил. Затем начинается сбивание шляп, припиливание к дереву одежды, пробивание фляг с водой и тп. Если эта встреча повторяется, то начинается стрельба на поражение, причем скорее с целью покалечить – если ДМ поддерживает прицельные выстрелы, то снайпер стреляет по конечностям или глазам, тщательно выцеливая жертву.
7. Странные и непонятные знаки на деревьях, имеющие форму или вырезанных рун, или странных талисманов типа «Ведьмы из Блэра», которые специалист определит как «друидические».
8. Ловушка – поставленный на дороге или тропе капкан, волчья яма или дерево, самопадающее на того, кто случайно задел спуск. Во всех случаях требуется кинуть спасбросок от жезла – успех означает, что герой вовремя увернулся. Любой персонаж, разбирающийся в охоте/ловушках, может сказать, что она относится к разряду охотничьих ловушек на крупного зверя, но если чек был кинут с –4, то становится понятно, что насторожена она была не на волка, а на человека.
 - *Капкан* причиняет d8 НР вреда, но менее заметен (-2 к спасброскам). Раненная нога привлекает волков, и следующая встреча автоматически – они. Кроме того, пока рана не залечена специально потраченной на это лечебной чарой, РС передвигается с половинной скоростью.
 - *Дерево* более заметно (+2 к спасброскам), но наносит 2d8 вреда по нескольким героям, если они стоят в линию. Некинутый спасбросок на 5 и менее означает, что человека придавило, он не может выбраться, пока бревно не уберут (чек на open doors), а хрупкие предметы делают спасбросок от удара.
 - *Яма* – жертва попадает на d4+1 колья, каждый из которых наносит d4+1 нр вреда. Кроме этого, колья были смазаны трупным ядом, и от каждого кола кидается спасбросок от смерти – иначе жертва теряет пункт Сложения и не может восстанавливать нр, пока яд не замедлен или нейтрализован.

Вечер и ночь

Когда начинает смеркаться, но еще относительно светло, РС встречается только один запланированный encounter, - лесная избушка с распахнутой дверью, где лежат трупы двух женщин. Под кровать засунута и как бы спрятана старушка с перегрызенным горлом, а около кровати – маленькая девочка, разодранная по самое не могу. Ее белая шапочка от крови стала красной, Рядом с ней опрокинутая корзинка, пирожки из которой веером рассыпаны на полу.

Трупы подраны, и некоторые части тела отсутствуют, поэтому восстановить картину происшествия некромантическими методами нельзя. Однако пристальный осмотр комнаты позволит понять, что старушка занималась изготовлением зелий из трав, и что ее травы осознанно перелопачены и разбросаны, а часть зелий вылита – чек на знание трав может определить, что выливали беладонну (wolfsbane). Чек на интеллект с –2 поможет найти в постели шерстинки, похожие на шерстинки волка.

Неподалеку от избушки в лесу – трупы трех мужчин (судя по внешнему виду, охотников), убитых одной-двумя стрелами в спину. Судя по расположению трупов, они чувствовали что-то неладное и собирались окружить избу, но вражеский снайпер оказался быстрее.

РС могут переночевать в избушке, при условии, что они не только похоронили трупы, но и прочитали по ним заупокойную молитву. Иначе всю ночь им будут сниться кошмары и кастеры не смогут восстановить магические силы. Особо злобный или излишне прикольный ДМ может вместо этого явить полтергейст, который с изрядной периодичностью будет стучать в дверь и воспроизводить известные диалоги.

Ночлег однако, проходит беспокойно в любом случае – еще до того, как партия начинает ложиться спать, вокруг лагеря начинает шариться стая в 7-8 крупных волков (минимум 5 НР на кость), привлеченная запахом ужина или крови. Ночью волки постоянно бродят вокруг, приближаясь относительно близко в зависимости от того, насколько ярко костер, воют, мешают спать, пытаются что-то стянуть или напасть на лошадей, однако к утру куда-то деваются.

Внимание! Число волков конечно, и если РС кого-то уничтожили, ДМ вычитает трупы из состава стаи. Кстати, внимательный анализ убитых волков говорит о том, что это все исключительно волки, то есть самцы.

Второй день похода

Утром второго дня, когда РС сворачивают лагерь, партию снова обстреливают. В густом лесу его не видно (снайпер может стрелять со средней дистанции), а благодаря эльфийскому умению стрелять на бегу он постоянно меняет место дислокации, двигаясь достаточно бесшумно.

Расстреляв колчан в 12 стрел и не желая втягиваться в ближний бой, Волк уходит, перекидываясь в зверя только в случае крайней необходимости и используя бег волка опять-таки скорее для того, чтобы покинуть место боя. Анализ стрел при выкинутом с –2 чеке говорит не только о высоком мастерстве их изготовления, но и о несколько необычном облике/технологии, которую человек со знанием древней истории может определить как эльфийскую.

Кроме этого, стая, которая мешала РС спать, появляется снова и как бы ведет приключенцев, загоняя их в сторону каменного круга. Волки то появляются, то исчезают из поля зрения, но исправно мозолят глаза. Тактика оборотней заключается в том, чтобы сперва напугать РС воем, стрелами и тп, затем прощупать их ночной атакой или погоней, а когда это не выходит – заманить их внутрь круга и расправиться с ними там.

А вот и Зверь!

Если герои были вынуждены остаться в лесу на вторую ночевку (каковая скорее всего будет уже совсем недалеко от каменного круга), то ближе к полуночи контролируемые оборотнями остатки стаи нападают на их лагерь. Делают они это достаточно заметно – сначала вой, потом блеск глаз в темноте вокруг костра, потом атака, хотя если их начинают отстреливать на подходе, они кидаются раньше.

Одновременно Волк в образе эльфа находится неподалеку и стреляет по РС из лука до тех пор, пока он не расстреляет все свои 12 стрел, его не заметят или от волков останется меньше трети (учтем что он находится в темноте и почти невидим). На сей раз он не метит в руки, но использует навык прицельной стрельбы чтобы не задевать своих. После этого он перекидывается в волка и принимает участие в сражении до тех пор пока не получит первую рану или не потеряет более двух третей НР, после чего стремится скрыться в лесу. В этом случае он выглядит как огромный волк, размером с медведя, глаза которого светятся в ночи красным светом.

Если же РС двигались достаточно быстро и во второй ночевке необходимости нет, то Волк и его подопечные атакуют партию около круга, как бы вынуждая их вступить внутрь каменного круга, куда волки явно не могут войти. В этом случае Волк не стреляет, а сразу принимает участие в бою в облике вожака стаи.

Будучи тяжело ранен, он испускает особый вой, являющийся сигналом для Волчицы – по нему она должна появиться на поле боя и действовать по плану.

В ответ на вой со стороны круга раздается мелодия флейты, слыша которую, волки с явной неохотой скрываются в чащобе. А через некоторое время на поле боя появляется прекрасная эльфийка в венке из цветов и одеянии, долженствующем изображать друидическое – отличие может заметить только настоящий друид (автоматически), рейнджер или человек, осознанно кинувший чек на Религии.

У цели

Круг стоит на опушке достаточно густого леса – и пока герои не подошли к нему вплотную, его не видно через деревья. Он действительно представляет собой заброшенный друидический храм типа Стоунхенджа, - камни поставлены неплотно, многие давно повалились, поэтому никакой святости или следов отправления обрядов уже нет.

Если партия выходит к кругу, преследуемая волками, то Волчица выходит навстречу, выдавая себя за друидессу и “отгоняя” волков. Если же вся стая перебита, то Волчица находится наверху, сидит на поваленном камне у чуть горящего костерка и играет на деревянной «флейте пана». Ее игру следует

рассматривать как способность менестреля управлять реакцией людей, поэтому ДМ-у стоит описать ее как чудесную и завораживающую музыку, от которой на душе становится легко и приятно.

Естественно, затем «друидесса» предлагает РС спуститься вниз и разделить ее скромный ужин. Ведет она себя как классическая эльфийка по Толкину, с грустью говоря о том, что прошли времена, когда люди и эльфы жили в мире. Теперь они вынуждены скрываться от тех, кто считает любого нечеловека порождением Дьявола (и так далее в подобном духе...).

ДМ должен внимательно следить за реакцией РС - ведь в этом мире “толкинское” взаимоотношение с “эльфами” есть вещь неканоничная, - следует в лучшем случае ориентироваться на взаимоотношения людей и faerie у Пола Андерсена. Тем неприятнее, однако, может быть последующий сюрприз, когда монстры показывают зубы.

Ужин с продолжением

Внутренность холма представляет собой смесь друидической землянки с волчьей норой и разбита на две комнаты – большую, где принимают гостей, и меньшую, проход куда закрыт плетеной из травы занавеской и где находится спальня и «друидический алтарь». Проход достаточно узок (тк рассчитан скорее на волка), поэтому РС должны спускаться осторожно и тратить целый раунд на то, чтобы забраться внутрь или выбраться наверх.

Волчица накрывает на стол, отвлекая РС разговорами о природе и светится радушием, - но внимательный взгляд может обнаружить, что ужин друидессы, которая вроде бы не ждала гостей, достаточно велик по объему и представляет собой исключительно мясо.

Через некоторое время в облике эльфа появляется Волк. В случае, если он был ранен приключенцами то за счет регенерации при смене облика Волк может вернуться в круг уже относительно здоровым, хотя РС могут кинуть чек на Интеллект на предмет тождества мест ранения. Волчица опять сетует на то, что вот, ее брат опять ходил охотиться на волков, а в результате только получил раны от тех, кого так хотел защитить.

После возвращения Волка оборотни переходят к активным действиям, - если среди РС есть раненые, Волчица говорит, что готова оказать помощь и может удалиться с раненым в отдельную комнату. Если раненых нет, можно поискать иной предлог отделить наиболее опасного для них противника от остальной группы. Там она будет или очаровывать его, если он один, или пытаться провести backstab. Если рядом есть кто-то из членов партии, она пробует вместо лечебного заклинания сказать Burning Hands, стремясь пожечь не только его, но и стоящих рядом товарищей.

В это же время Волк перекидывается обратно и атакует остальных, стараясь прикрыть волчицу и давать ей возможность применять магию. Он будет сражаться насмерть, в отличие от Волчицы, которая, оставшись в четверти нр, будет пытаться превратиться обратно в эльфийку и молить о прощении, ссылаясь на проклятье. Однако при первой возможности она вновь постарается или сбежать, или нанести РС удар в спину.

Следует помнить, что помещения внутри холма невелики, и потому длинномерное оружие, требующее большого размаха, имеет -1 к попаданию и вреду.

Плоды охоты и возвращение домой

Сокровищ среди добытых в Каменном круге трофеев нет. Есть только мелкие деньги, то, что было на оборотнях, и (внимание!!) “друидические” свитки с лечебной магией, достаточной, чтобы привести РС в полные хиты. То, что они принадлежат не к религии партийного Клирика, определяется чеком на религию с +4, поскольку это молитвы и содержат обращение к силам природы (вероятно, даже персонифицированным), так что использование их является грехом - священник обращается за помощью к иным силам, нежели своему Господу, которому он должен поклоняться. И хотя чары со свитков действуют, с использованием собственных заклинаний у священника (ведь только он мог бы их прочесть) начинаются проблемы - его Мудрость падает на пункт и он может применять только чары 1-2 уровня до тех пор, пока не отмолит этот грех.

По возвращении партии (особенно если она представит вещественные доказательства наличия оборотней) монахи окончательно преисполняются желанием помочь РС всеми доступными средствами. Их раны будут исцелены, а просьба (формальная цель путешествия) торжественно исполняется на следующее утро.

Расчувствовавшийся настоятель даже (если его попросят или в том будет необходимость для дальнейшего сюжета) снабдить РС свитком с чарами *Detect Lie*, *Cure Light Wounds (2-3 раза)*, *Prayer*, *Remove Curse*, и *Bless*. Кроме того, монахи могут освятить меч лидера партии, так, чтобы в следующей схватке, когда он будет обнажен клинок был бы способен распылять злую магию по аналогии со Святым Мечом палладина. И если к этому времени РС набрали достаточно ХР чтобы снова подняться на уровень, это происходит именно на церемонии освящения.

Приложение: Обитатели Каменного круга

Двух оборотней мы для простоты будем звать Волк и Волчица. До укуса они не были людьми, и до сего времени имеют внешний вид эльфов, сохраняя частично их способности даже в смешанной форме.

На территории каменного круга, внутри которого находится служащий им жильем “полый холм”, они предпочитают биться в смешанной шерстисто-волкоголовой форме – хотя основная атака (согласно описанию монстра) делается зубами, ДМ может использовать правила, по которым они могут сперва пытаться хватать руками, а потом кусать на 2-8 НР с +1 ТН за каждую такую успешную атаку в данном раунде – до максимума +2

. В этой форме Сила обеих оборотней поднимается до 19, а базовый АС становится 5. При переходе из звериной формы в человеческую от 10% до 60% (1d6>010) полученного вреда исцеляется.

Не забудем, что вне зависимости от внешнего вида их берет только серебряное или магическое оружие.

«Человеческая» часть их статистик приведена ниже.

Волк

Класс и уровень: 6th level Fighter

Alignment: CE

Рекомендованный kit: Elven Archer по Справочнику по Эльфам, буде ДМ его применяет

Stats: Str 15, Dex 19

Hit points: 34

WP: Long Bow (specialised), Sword

Прочие способности:

- Если волчицу атакуют, бьется с +2 ТН и наносит максимальный вред каждой атакой, хотя в этом состоянии он не может находиться в человеческой форме
- В смешанной форме в дополнение к атаке пастью может бить мечом с –2 ТН
- Не забудем, что с учетом ловкости, специализации и расовых бонусов у него +5 к попаданию при стрельбе из лука и еще+1 за счет магического оружия - +1го лука

Волчица

Класс и уровень: 4th level wizard/5th level thief (тем не менее ее базовое ТНАС0 в смешанной форме –15), хотя любит выдавать себя за друидессу.

Alignment: NE

Рекомендованный kit: Elven Minstrel по Справочнику по Эльфам, буде ДМ его применяет

Stats: Dex 16, Int 16, Wis 10, Cha 18

Hit points: 20

WP: Short sword, Staff, Short Bow

Прочие способности:

- Thief Abilities , включая «удар в спину» на тройной вред
- Magical Spells 3-2. Запомнены *Burning Hands**2, *CharmPerson*, *Blindness*, *Mirror Image*. Кроме того, она находится под влиянием чары *Armor*.
- Из магических предметов у нее есть Наручи Защиты АС 8 и в качестве серьги в ухе - последняя подвеска из давным-давно захваченного *Necklace of Missiles* - 4Hit Die *Fireball*.