

Дракон в себе

Кто же знал, что в одной из деревень путников после веселого застолья ожидает неприятный сюрприз – они окажутся связанными в логове невероятно старого, глухого и почти ослепшего дракона, который очень скучает по временам своей молодости...

Начало

История начинается с прибытия уставших после долгого и утомительного путешествия персонажей в отдаленную деревушку, находящуюся где-то на самой окраине цивилизации. Очень радушно принятые местным населением, наши голодные путники закатали лихую пирушку в местной таверне. Однако, на следующее утро герои просыпаются связанными на холодном каменном полу мрачной пещеры.

На усмотрение ведущего (при наличии достаточного запаса времени) можно разыграть сцену пирушки в таверне, завершением которой будет полная потеря сознания всеми персонажами игроков. Эта сцена поможет игрокам войти в роль, освоиться с некоторыми возможностями персонажей и даже ответить на вопрос "кто же из героев окажется самым стойким?"

Деревья локации

Деревня – несколько десятков дворов, да небольшая таверна. Староста и дюжина крепких ребят с вилами да топорами - вот и вся местная охрана. И потому крестьяне полагаются на свою хитрость, а не на грубую силу.

Главная пещера – просторная пещера, некогда полная сокровищ, теперь пуста, за исключением небольшого водоема с ключевой водой и стога сена, служащего дракону постелью. Освещается несколькими факелами. В высоком потолочном своде пещеры есть небольшое отверстие, через которое жертвоприношения опускают на веревке.

В первой сцене знакомства с драконом не забывайте, что кобольды, скорее всего, уже на пути в пещеру за очередным подношением

Сеть туннелей - запутанный лабиринт проходов, пещер и зияющих пустотой бездонных ям, ведущих от главной пещеры в недра горы. Туннели полны живности, опасной и не очень, старых ловушек, а также вездесущих кобольдов, логово которых находится глубоко под землей.

Зал старейшины - небольшая пещера с потайной дверью, за которой хранятся бывшие сокровища дракона. Если герои надеются найти здесь яйцо - их ждет разочарование.

Паучье логово - место обитания самой королевы и ее многочисленных слуг и охраны. Проход, ведущий к кладке, находится на противоположной стороне пещеры. За кладкой открывается длинный темный туннель, предположительно ведущий на свободу.

Если игроки выберут сражение с пауками в попытке пробиться через кладку и выйти на свободу это должна быть очень сложная битва, грозящая гибелью всем героям.

Древний храм - эта локация расположена в самых недрах горы. Найти ее, не зная пути практически невозможно. Именно здесь хранится яйцо драконов. Оно же поддерживает в старейшине кобольдов жизнь.

Служащие в туннели

Пещера дракона соединена с другими локациями лабиринтом узких туннелей - некоторые из них явно природного происхождения, а некоторые грубо прорублены в камне то ли кобольдами то ли кем-то до них. Каждый раз, пускаясь в лабиринт, определите, кто идет впереди, кто замыкает колонну. В зависимости от ситуации, в опасности могут оказаться те или другие персонажи.

Поначалу, когда герои спускаются в туннели они обязательно сталкиваются с одной из опасностей (можно выбрать случайно или наиболее подходящую ситуацию).

Когда герои уже освоятся в туннелях, вероятность вновь попасться в ту же западню или внезапно натолкнуться на знакомого обитателя подземелья уменьшается. Скорее всего они могут быть предупреждены об уже знакомой опасности заранее (шум шагов, неровная гряда камней на земле и т.п.) и далее действовать по ситуации.

Опасности в пути

Ловушка - Кобольды ставят ловушки, надеясь изловить пауков. Обычно они ставятся в узком проходе - при задевании тонкой растяжки ловушка активируется и сверху опускаются 2 решетки заключая жертву в клетку до прихода патруля кобольдов. Но если паукам оттуда никак не выбраться, люди могут попытаться. В ловушке может оказаться любой из персонажей (определите броском кости или по выбору ведущего).

Паутина - в нее попадает всегда впереди идущий. Липкая и цепкая субстанция накрепко сковывает жертву, при неудачной попытке выбраться при помощи грубой силы паутина еще больше опутывает неудачника, и он начинает задыхаться. Другие персонажи, решившие помочь бедолаге, сами рискуют запутаться.

Паутина очень чувствительна к огню, но в этом кроется как возможный путь к спасению, так и опасность сгореть вместе с ней

Патруль кобольдов - кобольды постоянно патрулируют туннели в окрестностях своих владений. Обычный патруль состоит из 4-5 воинов.

При первой встрече с героями кобольды ведут себя воинственно и нагло. Патруль может как нагнать сзади, так и встретиться лоб в лоб.

Встреча с пауком - Как и кобольды, пауки зачастую патрулируют приграничные территории туннелей, не допуская проникновения врага в опасную близость к кладке. Патрулируют пауки поодиночке. Кроме того, встреча может произойти и с группой охотников за кобольдами.

При первой встрече пауки могут принять героев за кобольдов, т.к. это единственные обитатели туннелей, с которыми они привыкли сталкиваться. Но если у них будет время, они почувствуют, что встретили кого-то иного. Паука сложно заметить, если только он не атакует сам (чаще герои видят неясные тени или слышат легкий шорох).

Возможные обитатели

Дракон (вспоминать былое, добрологие и наивность) - старый ящер по имени Непомню, который уже давно не покидал свое логово. Представитель древнего рода желтых драконов. Часто не слышит слов или слышит не то, что ему говорят, видит предметы отчетливо только на расстоянии нескольких метров. Вегетарианец. Излюбленным лакомством являются полевые цветы. Думает, что все пленники просто приходят навестить его и пообщаться. Не понимает и обижается, когда они потом, вдруг, исчезают. Непомню - просто кладезь древних легенд и историй, героем которых, как правило, он сам и является.

В случае превращения дракона высвобождается вся его скрытая до этого времени мощь (возродить племя драконов, надменность, магическое пламя)

Кобольды-людоеды (атаковать чужаков численным превосходством, наглость, трусость) - племя кобольдов, которому удалось выжить в ходе геноцида, устроенного людьми несколько веков назад. Они нашли убежище в горе под защитой дракона. Приносимые в жертву дракону дары кобольды регулярно забирают себе, взамен принося ему скудные подношения из недр подземелья - грибы да чахлые растения. В последнее время кобольды пристрастились к человеку и потому человеческие жертвы для них особенно ценны. Единственный способ договориться о чем-то с кобольдами – предложить им свои услуги по истреблению паучьего логова.

Старейшина кобольдов (повелевать другими, коварство) - древнейший представитель племени, почитаемый остальными кобольдами на уровне обожествления. Именно этот старый кобольд когда-то привел племя в пещеру. Старейшина быстро сообразил, что дракон не опасен, но может послужить им хорошей защитой от людей.

Поговаривают, что старейшина хранит у себя некий секретный артефакт, который поддерживает в нем жизнь столы невероятно долго.

Паучье племя (защита королевы, скрытность, осторожность) - часть туннелей находится под контролем огромных пауков (размером с большую собаку). Пауки встречаются поодиночке или небольшими группами. Они обладают зачатками интеллекта и подчиняются вербальным командам своей королевы. В ее отсутствие поведением пауков управляют инстинкты.

Мать теней (охранять кладку любой ценой, мудрость) - старая гигантская разумная паучиха, живущая в северных туннелях. Ее командам послушны десятки других пауков, бродящих по туннелям. Если до встречи с ней вы не убивали ее пауков, то она отпустит вас с миром, однако предупреждая не ходить через ее логово с кладкой (это единственный путь через туннели наружу) - она не пропустит вас туда ни при каких условиях. Если же вы убивали пауков, то она будет в гневе готова обрушить на вас свою армию. Остановить ее может только сделка, по которой вы обязуетесь принести ей дюжину живых кобольдов (местный паучий деликатес). В случае выполнения сделки она поведаст о древнем храме и укажет путь к нему.

Возможные выходы из подземелья

- 1 Построить лестницу к выходу (потребуется материалы из древних глубин туннелей)
- 2 Найти другой выход, пройдя сквозь туннели – путь будет лежать через кладку матери теней, что вызовет ее гнев
- 3 Найти драконью реликвию - яйцо матери драконов. Непомню рассказывает о ней в одной из легенд, он даже вспоминает, что держал его когда-то в своих лапах. Но уже забыл, что оно было среди сокровищ, унесенных кобольдами. Обретя древнюю реликвию и пройдя ритуал, Непомню переродится в молодого и полного сил дракона по имени Сияющий-в-Небе.
- 4 Весьма вероятно, что игроки найдут некий особый свой способ завершить приключение!

Вопросы

- + Удастся ли героям освободиться до прихода кобольдов?
- + Захочет ли дракон помочь героям?
- + Какие сокровища хранятся у кобольдов?
- + Захотят ли герои вернуть их дракону?
- + Каким выходом на свободу воспользуются герои?
- + Смогут ли они противостоять искушению убить последнего дракона и прославиться на весь мир?
- + Будут ли они мстить жителям деревни, оказавшись на свободе?
- + Куда направится дракон, освободившись от многовековой полудремы?