



# Сбор у скалы Морах

Автор: Рассел Браун

Иллюстрации: Udon with Joe NG и Espen Grundetjern

Картография: Роб Лазаретти

Забутые царства, низкий уровень (1-й — 5-й), умеренные болота

Источник: журнал Dungeon №144

Нападения троллей и великанов из Вечных пустошей сделали Всадников Несме тенью их прежней силы, и Первый советник Несме пошла на смелый шаг. Чтобы поддержать свои силы и защитить город, она наняла Хорошин, племя людоящеров, живущее в низких болотах Вечных пустошей, только чтобы понять, что настоящую верность за деньги не купишь.

“Сбор у скалы Морах” является приключением D&D редакции 3.5 для четырех персонажей 4-го уровня. Приключение происходит в городе Несме и дебрях Вечных пустошей в Забнутых царствах.

## **ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

Железодобывающий город Несме находится на краю Вечных пустошей, долгое время бывших родиной разрозненных банд троллей, известных на севере как Извечные.

В году Знамени (1368 ЛД) количество атак троллей и орков на Несме резко возросло. Хотя все эти атаки были отбиты Всадниками Несме, они нанесли ущерб торговле и местной добывающей отрасли. В то время как атаки продолжались на следующий год, нанятые Несме искатели приключений обнаружили, что в Вечные

пустоши переместились туманные и облачные великаны, вытеснив прежних обитателей и покрыв область бесконечным туманом.

В году Пивной кружки (1370 ЛД) во время вторжения орков в Ледяные холмы Несме был разграблен и разрушен армией троллей. Их выдавили прочь с помощью контингента дварфов из Мифрилового зала и Мирабара, и к следующему году Несме начал восстанавливаться. Однако угроза, представленная племенами великанов Вечных пустошей и вытесненных ими троллей осталась, сдерживая потенциальных поселенцев за стенами Несме.

С года Дикой магии (1372 ЛД) Несме должен полагаться на собственную защиту, поскольку города Серебряных кордонов были вынуждены перенаправить свои силы к северу, вдоль границы с недавно установленным Королевством Многих Стрел. Перед лицом повторных набегов великанов и угрозой возвращения троллей, Первый советник Несме, Тессарин “Длинноволосая” Алаурун изрядно порастрясла мощну, чтобы заплатить Всадникам Несме и собрать небольшой отряд наёмников-варваров Утгардцев. Тессарин также заручилась помощью местного племени людоящеров под названием Хорошин для охраны сторожевых постов на болотистых подступах к городу.

Усилия Тессарин, похоже, работают. Великаны не нападали в течение многих месяцев, её солдаты отремонтировали форты на торфяниках, и храбрые поселенцы возвращаются в заброшенные деревни.

В действительности великаны оставили город в покое, потому что были заняты изгнанием оставшихся троллей из трясин и скал западных Вечных пустошей. Тролли пытались сопротивляться великанам, но они способны создавать лишь малочисленные группы. Пойдя на рискованное предательство Хорошин по имени Андек убедил многих троллей что, раз они не могут победить великанов, им следует вместо этого напасть на Несме во главе с самим Андеком. Когда Несме будет завоёван, людоящеры потребуют себе укрепленный город, в то время как тролли получают соседние пустоши.

Однако не всё идёт по плану Андека. Несколько дней назад Тессарин послала своего помощника, Чейвера Тегэреча, проверить сторожевой пост людоящеров у скалистого холма под названием скала Морах — того самого, где Андек планирует собрать армию троллей. Чейвер угодил прямо на встречу Андека и пары троллей, где и был захвачен и отправлен в шахты под скалой Бэнифф для жертвоприношения.

## **КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

Тессарин нанимает ИП отправится к скале Морах и узнать, что произошло с Чейвером. По прибытии ИП обнаруживают, что людоящеры Хорошин всё ещё патрулируют болота вокруг гниющего поселения. Лидер Хорошин, Андек, утверждает что Чейвер прибыл сюда, но вернулся в Несме на следующий день. Признаки того, что Чейвер был взят в плен, могут привести к схватке.

С помощью пленника свирфнебблина ИП отправляются через болото в затопленные шахты под другим скалистым холмом под названием скала Бэнифф. Спасая Чейвера, ИП должны победить жрицу Хорошин Таалис и войти в палату священного гигантского крокодила.

Когда ИП возвращаются к Несме, они сталкиваются с армией троллей,

покидающей скалу Морак. Они могут послать предупреждение Несме с помощью посыльных воронов или воспользоваться коротким путём через болото, чтобы дать отпор троллям. Если ИП предупреждают Несме вовремя, город созывает своих солдат и успешно отражает атаку.



### ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается, когда ИП прибывают в город Несме и получают аудиенцию у Первого советника Тессарин. У ИП есть много способов попасть туда.

- **Виль Кенна** (ХД женщина варвар 3), варвар племени Утгардцев Небесного пони, говорит ИП, что она направляется к Несме присоединиться к нескольким членам её клана, которых наняли охотиться на троллей и великанов в пустошах. Она очень хочет компанию и призывает группу поехать с ней.

- **Риген Изот** (Н мужчина полуорк аристократ 3/воин 1), незаконный сын богатого торговца человека, нанимает ИП для сопровождения в Несме, чтобы забрать именной меч с фамильным гербом, который он заказал в городе, славящемся отменной сталью. По прибытии ИП кузнец, сковавший меч, объясняет, что леди Тессарин ищет искателей приключений.

### ГЛАВА ПЕРВАЯ: СТРАШНЫЕ ВРЕМЕНА В НЕСМЕ

Снаружи город похож на умирающее каменное существо, прижатое к берегу Сарбрин при отступлении из Вечных пустошей. Столбы тёмного дыма поднимаются из-за полуразрушенных каменных стен. Баржа, гружённая

пиломатериалами и древесным углём, пришвартована у остатков прекрасного каменного моста.

Половина приземистых каменных зданий в городе находится в руинах, усыпая обломками лабиринт и без того узких улочек. Горожане трудятся плечом к плечу в дыму и сером пепле. Круглый четырёхэтажный Храм Вокин возвышается над этим хаотичным лабиринтом, на вид нетронутый окружающим разрушением.

Среди горожан блуждают вооружённые люди, носящие серо-золотые перевязи Всадников Несме или меха племени варваров Небесного пони. Если ИП справляются о работе или хотят видеть леди Тессарин, их направляют к Храму Вокин.

**Несме (небольшой городок):** Магократия; Мировоззрение НД; предел запасов золота 800 зм; наличных 78,640 зм; Население 1,966; Интегрированный (люди 67%, легконогие полурослики 10%, полуэльфы 8%, щитовые дварфы 6%, лунные эльфы 5%, горные гномы 3%, другие 1%).

*Фигура у власти:* **Первый советник Тессарин “Длинноволосая” Алаурун** (женщина НД волшебник 13).

*Примечания:* Несме - шахтёрский город, в котором некоторые из лучших железных рудников на севере лежат прямо под улицами. Определяя доступность стального оружие и доспехов в Несме считайте его небольшим городом (предел золота 15,000 зм).

### **Просьба леди Тессарин**

Когда ИП прибывают в Храм Вокин, кряхтящий старый священник в золотой одежде ведёт их через три лестничных пролёта и ряд двойных дверей в зал переговоров Тессарин.

Это круглая комната с маленькими стеклянными окнами в тёмных каменных стенах. Деревянные брёвна остроконечной крыши храма служат её потолком. Двенадцать потертых стульев стоят вдоль стен, и длинный каменный стол украшает центр комнаты. Стол частично покрыт стопками свитков и книг, а в центре его видна прекрасно выгравированная карта.

Тессарин склонилась над столом, изучая карту. Она носит простую сине-бежевую мантию, а её длинные светло-пепельные волосы собраны в хвост. Она приветствует ИП быстро, но почтительно, а затем сразу начинает сугубо деловой обзор ситуации.

“Мой помощник, Чейвер Тегэреч, поехал на север четыре дня назад, чтобы посетить сторожевой пост у скалы Морах и не вернулся. Этот пост защищает племя наших союзников людоящеров Хорошин, но дорога к скале Морах может быть опасной”.

Она берёт палочку древесного угля и кладёт лист бумаги из ближайшей стопки на выгравированную карту. Тессарин начинает тереть углём по листу, и постепенно появляется подробная карта местности к северо-востоку от Несме. Затем она отмечает скалу Морах на карте, наряду с двумя тропами, ведущими туда, и

указывает испачканным углём пальцем на короткий маршрут.  
“Чейвер знал опасности прямого маршрута через низменность, и он не спешил.  
Длинный маршрут к скале Морах вдоль северной дороги восемнадцать миль  
длиной. Короткий маршрут на северо-восток - 12 миль”.



Первая леди предлагает ИП 500 зм и два *зелья невидимости* если они смогут вернуть Чейвера в Несме. Если ИП просят зелья заранее и осуществляют проверку Дипломатии с КС 15, Тессарин даёт их.

Тессарин готова ответить на несколько конкретных вопросов, но она очень занята и не может провести намного больше времени с ИП. У нее нет лошадей для группы, но она даст столько еды, сколько они требуют, и обеспечивает комнату в Доме мудрого единорога. Если ИП осуществляют успешную проверку Сбора информации с КС 10 в городе, они изучают любую информацию по истории города из Предыстории приключения или его описания.

## **ГЛАВА ВТОРАЯ: В ВЕЧНЫХ ПУСТОШАХ**

Старая каменная дорога отлого поднимается из города на холмы высоких торфяников. Крутые речные русла разделяют небольшие плато высокой травы и голых камней, постепенно исчезая в сером тумане на восточном горизонте.

Дорога вьётся через торфяники и проходит несколько небольших овечьих ранчо, которые сменяются разорёнными фермами, разрушенными до основания.

### **А. Развилка у горного кряжа**

Старая дорога от Несме разделяется у большого каменного гребня. Хотя оба пути заросшие и неухоженные, северная дорога выглядит получше.

Чейвер выбрал длинную северную дорогу. С успешной проверкой Искусства выживания с КС 19 ИП с Чтением следов может найти на дороге следы лошади, которым всего несколько дней. По этим следам можно добраться до сторожевого поста у скалы Морах.

### **В. Заброшенная деревня (УС 4)**

Дорога проходит через то, что некогда было небольшой деревней. Иссечённые непогодой, обвалившиеся развалины амбаров и низкие каменные изгороди - печальное напоминание, что, возможно, это место когда-то было приятным для жизни.

**Существа:** раненая и сердитая самка тролля роется в руинах этого городка. Она подверглась атаке великанов и заблудилась по пути к скале Морах.

**Раненый тролль:** хп 31 (макс. 60 хп, 29 пунктов урона огнём), УС 4 из-за ран;  
*Руководство монстров с. 247.*

### **С. Короткий путь**

В четырёх милях от развилки северо-восточная дорога вьётся на восток к заброшенной деревне Хетридж Дроп. Мощёная дорога поуже отделяется от неё на и идёт на север, спускаясь к границе болот. Эта дорога является коротким путём к скале Мораг и вьётся через болото от одного покрытого тростником острова до другого, пересекая разрушенные остатки гниющих деревянных гатей.

### **Д. Приближаясь к скале Морах**

Пик скалы Морах виден от того места, где короткий путь через болотистую долину встречается с главной дорогой, на расстоянии почти в две мили. Когда ИП подходят ближе, они видят сторожевой пост на скале, и их могут заметить людоящеры Хорошин, размещённые там.

## **ГЛАВА ТРЕТЬЯ: СКАЛА МОРАХ**

### **1. Сторожевой пост (УС 2)**

Лестничный пролёт и приставная лестница ведут на деревянную платформу у пика скалы. Намного более длинный пролёт ведёт вниз по склону к группе зданий, поднимающихся из туманных болот.

Подходя, ИП видят, что три людоящера с дубинами и метательными копьями появляются из небольшого здания в поселении ниже. Они проходят несколько шагов по деревянным мосткам, после чего прыгают в болото и быстро уплывают на север.

**Существа:** На сторожевом посту находятся два людоящера. Это члены группы Хорошин, называющей себя Гадюки, из-за носимых ими щитов, украшенных вырезанными змеями. Все Гадюки скалы Морах верны Андеку и знают о его планах вести троллей. Они не желают говорить, направляя ИП к Андеку, если у тех есть какие-либо вопросы. Гадюки и большинство Хорошин говорят только на Драконьем.

Как только Гадюки замечают ИП (Отслеживание +10), они кричат, чтобы сообщить Андеку, что у них посетители. При атаке, неудачном запугивании или при угрозе физического вреда, Гадюки сопротивляются, вопя предупреждения Андеку.

У каждого из Гадюк по две *добряники*, полученных от Андека. Магия этих ягод длится ещё два дня после того, как ИП прибудут к скале Морах.

**Людоящер (2):** хп 11 каждый; *Руководство монстров* с. 169.



## 2. Мостки (УС 6)

Несколько оставшихся зданий скалы Морах возвышаются над болотом на сваях и связаны цепью деревянных мостков. Несколько участков мостков обрушились в воду и их дальний конец опускается в болото. За мостками видны остатки затопленных зданий без крыш.

Влажный туман и годы дождей покрыли доски и подпорки скользкой ряской. КС

проверок Баланса и Падения на мостках увеличивается на 2 и требуется проверка Баланса с КС 7 для бега или стремительной атаки. Болото вокруг мостков и под ними является глубокой трясинной {Руководство мастера с. 88}. Взобраться из трясины на мостки - полнораундное действие, требующее проверки Взбирания с КС 15 и вызывающее атаку по возможности. Всё поселение покрыто жидким туманом.

**Существа:** Когда он слышит крик со сторожевого поста, друид Хорошин Андек использует свою руну *корыкожи* (включённую в его блок статистики) и появляется из здания в области 3, чтобы приветствовать ИП на мостках. В течение дня три Гадюки также находятся на мостках. Ночью один из Гадюк патрулирует мостки, пока двое других отдыхают в области 5.

Андек - невысокий, коренастый людоящер. Он носит хорошо сделанный доспех из кожи крокодила и ожерелье из зубов гигантского крокодила с вырезанными рунами, и его животное-спутник Сор, тоже крокодил, нежится в болоте под мостками. Копье Андека называют *Клык Семуани*. Поколения друидов Хорошин унижали его фалангами пальцев множества гуманоидов и вырезали сотни рун на его древке.

Андек планирует лично вести троллей на Несме и проинструктировал много мелких групп троллей встретиться с ним у скалы Морах. Он получил поддержку Таалис, жрицы племени, пообещав ей много жертв для Хешебика, гигантского крокодила, содержавшегося в скале Бэнифф. Он искренне заинтересован в новостях из Несме, поскольку хочет удостовериться, что ситуация не изменилась.

## Андек УС 5

Мужчина людоящер друид 4

НЗ средний гуманоид (рептилия)

*Руководство монстров* с. 169

**Инициатива** -1; **Чувства** Прислушивание +2, Отслеживание +2

**Языки** Общий, Драконий, Друидский, Великий

**КБ** 20, касательный 9, оторопевший 20

хп 36 (6 КХ)

**Стойкость** +6, **Рефлекс** +4, **Воля** +7

**Скорость** 20 футов.

**Рукопашная атака** *копье* +1 +7 (1d8+4/x3) и укус +4 (1d4+1) или 2 когтя +6 (1d4+2) и укус +4 (1d4+1)

**Дальнобойная атака** метательное копьё +3 (1d6)

**Базовая атака** +4; **Захват** +6

**Подготовленные заклинания друида** (УЗ 4, рукопашная касательная атака +6, дальнобойная касательная атака +3),

2-й — *животное посланник, коракожа, сила быка, пылающая сфера* (КС 14)

1-й — *лечение лёгких ранений, опутывание* (КС 13), *волшебные огоньки, скрывающий туман*

0 — *лечение мелких ранений, руководство, свет, починка, устойчивость*

**Параметры** Сила 15, Ловкость 8, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 15, Обаяние 13

**Специальные качества** задержка дыхания, устойчивость к соблазнам природы,

мгновенная активация (заклинания *призыв природного союзника*), передвижение без следов, дикая эмпатия +4, передвижение по лесу

**Умения** Мультиатака, Написание руны (*Установка кампании Забытых царств* с. 39), Убедительность

**Навыки** Блеф +3, Запугивание +3, Знание (природа) +14, Искусство выживания +13 (+15 в надземных природных условиях), Концентрация +10, Плавание +5

**Имущество** доспех из шкуры +1, копьё +1, 3 метательных копья, плащ устойчивости +1, ожерелье из зубов крокодила на сухожилиях с рунами корыкожи, лечения лёгких ранений, устойчивости к энергии и ограниченного восстановления, 4 добряники, ключ от сундука в области 3

**Сор, животное-спутник крокодил:** хп 22, *Руководство монстров* с. 271.

**Людоящер (3):** хп 11 каждый; *Руководство монстров* с. 169.

## АНДЕК



**Развитие:** Если ИП спрашивают Андека о Чейвере, он говорит, что человек провёл ночь у скалы Морах несколько дней назад, а затем вернулся в Несме. Если ИП спрашивают о людоящерах, уходящих, когда они прибыли, он говорит, что те отправились к скале Бэнифф, где племя проводит ритуал во славу их божества, Семуани. Если ИП просят помощи в поисках Чейвера, Андек обещает послать других своих солдат, как только они вернутся от скалы Бэнифф.

Если это происходит вечером, Андек приглашает ИП провести ночь в области 4.

Если он застигает их обыскивающими другие области поселения, он просит ИП остаться в области 4 для их собственной безопасности. Андек и его воины атакуют любых ИП, которых застают шпионящими, направляющимися к скале Бэнифф или

запугивающих другого людоящера. Если группа не уходит немедленно следующим утром, Андек и его воины пытаются захватить их, чтобы они не застали прибытие троллей.

Гадюки сражаются до смерти, натиском сбрасывая ИП с мостков в болото, где крокодил спутник Андека ждёт, чтобы напасть на них. Андек держится позади и использует свои заклинания после наложения *силы быка* на Сора. Гадюки в области **1** слышат любое сражение и прибывают на нижнюю площадку лестницы спустя три раунда. Если какой-либо из ИП использует электричество, шоковый ящер из области **5** прыгает в окно и нападает на них.

Если сражение идёт плохо для Андека, он накладывает *скрывающий туман*, чтобы скрыть свой побег и прячется в болоте, возвращаясь вплавь к скале Морах позже, чтобы встретить собирающихся троллей. Если ИП побеждены, Хорошин стабилизируют всех умирающих заклинаниями и *добрянкой*, затем связывают их волокнами тростника (КС проверки Искусства побега 26) и везут на плоту Гримхэма в область **8** скалы Бэнифф.

### 3. Жильё Андека

Крыша этого здания залатана, но прочна. Свежие, грязные болотные растения сложены в одном углу, и фонарь свисает с колышка в восточной стене, чуть выше крепкого деревянного стола. Большая птичья клетка свисает с потолка, и комната пахнет рыбой и горящим маслом.

Тут Андек спит и строит планы. Если его нет на мостках, то он здесь. Тонкие кожаные карты на столе изображают эту область Вечных пустошей, и в птичьей клетке содержатся три больших чёрных ворона. Успешная проверка Приручения животных или Знания (природа) с КС 12, показывает, что эта порода используется в качестве посыльных. Сообщение или предмет, весящий несколько унций, можно привязать к лапе одной из этих птиц, которая доставит его прямо в Несме чуть более чем за час.

**Сокровище:** в запертом деревянном сундуке в юго-западном углу 220 зм, которые Тессарин заплатила Хорошин. Также тут золотой браслет стоимостью 40 зм и серебряное кольцо с лунным камнем стоимостью 80 зм. Если ИП внимательно рассмотрят кольцо, они заметят инициалы “ЧТ”, выцарапанные на внутренней части кольца.

**Тяжелый деревянный сундук:** Прочность 5; хп 10; КС поломки 15; КС Взлома замков 26.

### 4. Ближние казармы

Пол этой комнаты покрыт тростниками и свежей грязью, и в крыше зияют дыры. Сломанные метательные копья и две дубинки с расшатанными навершиями стоят в одном из углов.

Воины Хорошин живут в этом здании, хотя все его обитатели сейчас у скалы Бэнифф. Хорошин также держали здесь Чейвера после того, как схватили его.

Успешная проверка Поиска с КС 15 показывает ряд кровавых царапин внизу восточной стены за тростниками, образующих буквы “ЧТ” и “СБ”, стрелка показывает от “ЧТ” к “СБ”. Связанный Чейвер выцарапал их своими ногтями, подслушав, как охранники обсуждают его отправку к скале Бэнифф.

## 5. Дальние казармы (УС 2)

В этой комнате по одному маленькому окну в каждой стене, а пол идёт под откос и к северу покрыт несколькими дюймами воды. Три кожаные сумки лежат в грязи на полу, и высушенная голова маленького крокодила висит над западным окном.

Здесь большинство воинов людоящеров отдыхают, когда не патрулируют болото. Воины держат здесь своего питомца шокового ящера, и он считает это место своим домом. Если ИП входят в строение без сопровождения людоящеров, шоковый ящер атакует. Ночью двое Гадюк из области 2 отдыхают здесь.

**Шоковый ящер:** хп 14; *Руководство монстров* с. 224.

**Сокровище:** в кожаных сумках вяленая рыба, 12 факелов и 76 зм.

## 6. Кладовая

Сразу у двери этого здания деревянный причал, заваленный большими кожаными мешками. Внутри здания также большие сумки и окровавленный деревянный стол в центре комнаты. Несколько частей туши большого животного свисают с потолка. В южной стене есть большой проход на идущую вдоль здания деревянную пристань, и к ней пришвартован примитивный плот. Лоскутный занавес прикрывает вход в другую комнату на западе.

Мясо, свисающее с потолка, от лошади Чейвера. Если ИП шумят в этой комнате или открывают занавес в область 7, они привлекают внимание Гримхэма.

## 7. Комната Гримхэма

Пол этой маленькой комнаты покрыт галькой. Единственное окно в западной стене заколочено.

**Существа:** свирфнеблин по имени Гримхэм живёт здесь в темноте. Хорошин захватили его, когда он забрёл в скалу Бэнифф из Подземья и он спит большую часть дня перед приготовлением пищи для Хорошин ночью. Ему разрешают выходить на плоту для сбора еды и он изучил путь вокруг болот. Гримхэм остаётся и служит Хорошин, потому что не знает другого способа вернуться в Подземье кроме как через скалу Бэнифф.

**Гримхэм:** КБ 16 (нет доспехов); хп 7; кукри +1 (1d4/18-20); *Руководство монстров* с. 132.

**Развитие:** Если ИП побеждают всех людоящеров скалы Морах или изменяют отношение Гримхэма от недружелюбного до дружелюбного, он говорит, что

Хорошин заставили его отправить Чейвера к скале Бэнифф на плоту. Если они обещают помочь ему вернуться в Подземье, он соглашается вести их к скале Бэнифф.

#### ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ: СКАЛА БЭНИФФ

Текучая вода вырезала естественные пещеры скалы Бэнифф по пути в Подземье. Потолки этих пещер от 10 до 20 футов высотой и густо увешаны сталактитами.

**Шахтные колодцы:** Древние шахтёры вырыли наклонные шахтные колодцы, чтобы добираться в пещеры на разных уровнях. Типичный колодец 5 футов в ширину и 6 футов в высоту.

**Вода:** Вода постоянно течёт в шахты через область 4 и пробивает путь в область 7, затем вниз в область 10 и в Подземье. Любые области, обозначенные как текущая вода, соответствуют быстрой реке {*Руководство Мастера* с. 88). Постоянный шум несущейся и падающей воды повсюду в шахтах увеличивает КС любой проверки Прислушивания на 5.

**Свет:** Людоящерам нужен свет, чтобы видеть, так что в скале Бэнифф они выращивают колонии крошечных родственников светлячков. Тысячи их цепляются за влажные потолки шахтных колодцев и пещер, обеспечивая приглушённое освещение, если не указано иначе. Наносящие урон заклинания уничтожают всех жуков в своей области эффекта.



#### 1. Подход по болоту

Болото неожиданно заканчивается напротив высоких, скалистых утёсов на юго-восточной стороне скалы Бэнифф. Сухая, широкая пещера ведёт внутрь холма.

Если ИП приближаются к скале Бэнифф пешком, они прибывают на сухой участок земли к югу от пещеры и должны пересечь 40 футов глубокой поймы, чтобы добраться до неё. Если ИП прибывают на плоту, они могут доплыть прямо до входа. Если Гримхэм с ИП, он остаётся снаружи, пока не будет расчищен путь в Подземье. Любой ИП, который успешно пробрасывает Отслеживание с КС 16, замечает протоку в области 4. ИП, приближающихся к пещере, могут заметить Гадюки в области 2.

## 2. Вход в пещеру (УС 4)

**Существа:** Четыре людоящера Гадюки внимательно наблюдают за этим входом. Когда они замечают ИП, они поднимают тревогу, после чего два людоящера из области 3 явятся узнать, что случилось, а потом побегут предупредить остальных. Если ИП в 20 футах от входа, Гадюки атакуют метательными копьями.

**Людоящер (4):** хп 11 каждый; *Руководство монстров* с. 169.

## 3. Сухая пещера (УС 2)

Влажные сумки, метательные копья с насаженной на них рыбой и две маленькие деревянные бочки разбросаны по полу этой пещеры.

Здесь большинство пришедших в скалу Бэнифф людоящеров спят и хранят припасы. Два людоящера отдыхают здесь. Если они видят ИП, то бегут предупредить людоящеров в глубине. В сумках насекомые и мелкие амфибии с болот, и в бочках 6 галлонов пива, испортившегося несколько лет назад. На полу 12 метательных копий.

**Людоящер (2):** хп 9 каждый; *Руководство монстров* с. 169.

## 4. Протока

ИП могут войти в скалу Бэнифф через этот шахтный колодец вместо того, чтобы идти через область 2. Колодец целиком заполнен водой, текущей в область 5.

## 5. Пещера публики (УС варьируется)

Большая часть этой пещеры заполнена мутной водой по грудь, кроме небольшого возвышения на севере. Сухой тоннель поднимается на юг, а затопленные шахтные колодцы ведут на восток и запад.

**Существа:** После того, как они видели, как Чейвер пропал в водовороте в области 7, большинство людоящеров вернулись в эту пещеру. Каждый людоящер сражается только если загнан в угол и не может прорваться мимо ИП обратно к болоту.

**Людоящер (8):** хп 9 каждый; *Руководство монстров* с. 169.

## 6. Затопленная пещера

Эта пещера полностью затоплена и в ней абсолютно темно.

## 7. Пещера жертвоприношений (УС 5)

Вода течёт в эту естественную пещеру с севера, покрывая восточную часть и вытекая через небольшой водоворот на юго-востоке. На сухом возвышении на западе стоит небольшая часть древней каменной колонны, которая, кажется, в огне. Стены возле неё украшены развешанными украшениями и доспехами.

Это палата, где Таалис приносит жертвы Хешебику, гигантскому крокодилу, которому людоящеры поклоняются как аватару Семуани. Хорошин связывают жертвы тростниками и бросают их в водоворот, который стекает в область **10**. Предыдущий жрец Семуани наложил *продолжительное пламя* на каменную колонну.

**Существа:** Если ИП входят в эту пещеру незамеченными, две Гадюки стоят в воде в 10 футах к западу от водоворота, и Таалис стоит на горячей колонне, напевая хвалу Семуани. Если Таалис предупредили о приближении ИП, она вместо этого скрывается с Гадюками сразу за углом в сухой области. Она накладывает на себя *магический клык* и пьёт *зелье устойчивости к энергии (электричество)* 10.

Таалис носит броню из кожи предыдущих крокодилов Хешебиков, укреплённую частями кольчуг и лат. Её выступающие из-под доспехов зелёные и жёлтые чешуйки во многих местах проткнуты зубами крокодила, создавая шипы по всему телу. Кончик хвоста отсутствует, и у неё большой шрам на левой стороне лица. У её дубины прекрасное стальное навершие, а рукоять покрыта позвонками крокодила.

## Таалис УС 4

Женщина людоящер жрец 3 (Семуани)

НЗ средний гуманоид (рептилия)

*Руководство монстров* с. 169

**Инициатива** -1; **Чувства** Прислушивание +4, Отслеживание +3

**Язык** Драконий

**КБ** 17, касательный 9, оторопевший 17

xp 36 (5 КХ)

**Стойкость** +5, **Рефлекс** +3, **Воля** +5

**Скорость** 30 футов.

**Рукопашная атака** превосходная дубина +7 (1d6+4) и укус +4 (1d4+1) или 2 когтя +6 (1d4+3) и укус +2 (1d4+1)

**Базовая атака** +3; **Захват** +6

**Специальные атаки** подчинение нежити 5/день (+2, 2d6+5), подчинение рептилий и змей 5/день

(+2, 2d6+5)

**Использует в бою** *зелье магического клыка*, *зелье устойчивости к энергии (электричество)* 10

**Подготовленные заклинания жреца** (УЗ 3)

2-й — *удержание животного* (д) (КС 14), *струя звука* (КС 14), *духовное оружие*

1-й — *благословление*, *понимание языков*, *лечение лёгких ранений*, *магический клык* (д)

0 — *лечение мелких ранений*, *обнаружение магии*, *свет* (х2)

(д) - заклинание домена; **Домены** Животных, Чешуйчатых

### Подобные заклинаниям способности (3-й УЗ)

1/день — *говорить с животными*

**Параметры** Сила 17, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 14, Обаяние 14

**Специальные качества** задержка дыхания, мгновенная активация (заклинания *причинения ран*),

**Умения** Мультиатака, Сварить снадобье

**Навыки** Баланс +3, Концентрация +7, Отслеживание +3, Плавание +12, Прислушивание +4, Прыжки +12

**Имущество:** используемое в бою, превосходный доспех из выдубленной кожи, превосходная дубина, превосходный кинжал с коралловой рукояткой стоимостью 400 зм, *кольцо контрзаклинаний с удержанием персоны*

**Людоящер (2):** xp 9 каждый; *Руководство монстров* с. 169.

**Тактика:** Гадюки атакуют метательными копьями, как только видят или слышат ИП. Таалис входит в воду для укрытия и накладывает *струи звука*, сопровождая её *духовным оружием*. Если сражение идет плохо, Таалис прыгает в водоворот в область **10В**, скорее всего не получая урона из-за её навыка Прыжков, и накладывает *удержание животного* на Хешебика, а когда достигает области **11**, отпускает крокодила, чтобы он атаковал преследующих её ИП.

**Сокровище:** вещи, свисающие со стены пещеры, принадлежали принесённым в жертву и включают золотую расчёску стоимостью 350 зм, ожерелье из розового кварца стоимостью 1100 зм, превосходные полные пластинчатые латы Маленького размера и серебряную пряжку ремня Чейвера, стоимостью 150 зм.

## 8. Помещение пленников

В западной стене этой маленькой пещеры металлические кольца удерживаются вбитыми в стены стальными шипами. Верёвки и сплетённый тростник свисают с некоторых из колец. В воздухе сильный запах разложения и смерти.

В этой пещере людоящеры держали Чейвера, пока не бросили в водоворот в области **7**. Груда малоценного имущества Чейвера свалена у одной из стен, включая окровавленный кожаный жилет и маленький портрет его юной дочери в серебряном медальоне стоимостью 30 зм.

## 9. Палата Таалис

Шахтные колодцы с запада и юга ведут в эту маленькую сухую пещеру. Маленькая тканая из тростников циновка является единственным предметом обстановки.

В этой аскетичной палате Таалис размышляет и готовится перед жертвоприношением. Узкий проход на юг ведёт вниз к логову Хешебика.

## 10. Логово Хешебика (УС 4)

Вода льёт через отверстие в высоком потолке в западном конце этой большой круглой пещеры, оставляя незатопленным лишь маленький участок земли на востоке. Шахтный колодец идёт вверх на север и два узких выхода ведут на юг.

Эта пещера, где Хешебик провёл свою всю жизнь, абсолютно темна и полна звуков хлещущей воды. Любое существо, падающее через водоворот в потолке, падает на 20 футов и приземляется в зоне **10В**, но получает урон, как будто упало только на 10 футов из-за мелководья. Проход на юго-запад заполнен текущей вниз водой, засасывающей проваливших три последовательных проверки Плавания существ, которые в конечном счёте оказываются в озере в Подземье. Проход на север ведёт обратно в палату Таалис.

Хорошин покрыли 10-футовый отрезок шахтного колодца на севере калтропами, чтобы Хешебик не сбежал. Любой ИП, совершивший успешную проверку Отслеживания с КС 20, замечает калтропы прежде, чем на них наступить.

**Существо:** Если гигантского крокодила не удерживает Таалис, он недовольтно плещется около туннеля, ведущего в область **11**. Если он замечает ИП, то немедленно атакует.

**Хешебик, гигантский крокодил:** хп 62, *Руководство монстров* с. 271. Хешебик слеп, но он знает ощущения от воды и звуки в своей пещере настолько хорошо, что у него фактически есть ощущение сотрясений почвы и черта Сражение вслепую.



#### **11. Укрытие Чейвера (УС 4)**

**Чейвер** (ЗД мужчина человек эксперт 1/воитель 2, 12 хп. [в настоящее время 3], говорит на Драконьем), жмётся к стене, всё ещё связанный тростниками и раненный хвостом Хешебика. Он очень рад видеть ИП. Как только его развязывают, он хватает ближайшего ИП за плечи и начинает кричать.

“Мы должны предупредить Несме”, говорит он, задрожав. “Хорошин ведут армию троллей на город! Они могут быть уже в пути.”

**Специальная награда опытом:** Если ИП возвращают Чейверу его кольцо и медальон, дайте им опыта как за столкновение с УС 2. Если они сопровождают Гримхэма досюда, он благодарит их и уплывает в Подземье, зарабатывая для ИП дополнительный опыт как за столкновение с УС 2.

### Возвращение к скале Морах

Самый быстрый маршрут назад к Несме проводит группу мимо скалы Морах, где они видят, что у подножия скалы собралось более шестидесяти троллей. Если Андек сбежал, он раздаёт приказы со сторожевого поста. Есть ли там Андек для руководства троллями или нет, когда приближаются ИП, армия троллей неуклюже выбирается на болота.

### ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Армия троллей идёт к Несме длинной дорогой. Если ИП спешат и выбирают короткий путь через низменность, они могут вернуться, значительно опередив петляющих троллей, чтобы предупредить город. Или, если они исследуют опустевшую скалу Морах, у них есть вариант отправить предупреждение с одним из воронов в области 3.

Если ИП предупредили Несме, город может собрать своих Всадников и достойно защититься, хотя леди Тессарин сразу примет помощь группы, в этом случае подумайте о том, чтобы добавить бой с троллем (или Андеком, если до того он сбежал) на верхушке стены.

Если город выживает и ИП спасают Чейвера, Тессарин платит им как обещано, добавляя еще дополнительно 1000 зм каждому за заблаговременное предупреждение о троллях, а также предлагает им стать Всадниками Несме. Ей нужно больше солдат, так как перед ней стоит нелёгкая задача - отвоевать болота, и оставшиеся Хорошин могут стать её новыми врагами. Тессарин также рада рекомендовать ИП Верховной леди Алустриэль из Сильверимуна для службы в Серебряном легионе.

### Настройка приключения

“Сбор у скалы Морах” разработан для группы из четырёх персонажей 4-го уровня. При необходимости вы можете приспособить приключение для более высокого или низкого уровня группы, как описано ниже. Обязательно соответственно измените опыт и сокровище.

**Группы 2-го - 3-го уровня:** Сократите вдвое число Гадюк. Андек - друид 2-го уровня с животным-спутником Средней ядовитой змеёй. Таалис становится жрицей 2-го уровня.

**Группы 5-го уровня:** Добавьте несколько столкновений с блуждающими троллями и дайте каждому из Гадюк уровень воина. Андек получает 3 уровня друида и его животное-спутник - гигантский крокодил. Таалис получает 3 уровня жреца и Хешебик становится пятиглавой гидрой.

### Рекомендации по конвертации в 5-ю редакцию

Я проводил этот модуль для игроков 2-го — 3-го уровней (3 3-го и 2 2-го). Для Андека я использовал **шамана людоящеров** из *Бестиария* (с. 196), со следующими изменениями:

*Призыв животных* = *призыв*

*молнии Шипы* = *дубовая кора*

*Раскалённый металл* =

*пылающий шар*

Для Таалис — **священника** оттуда же (с. 348), со следующими изменениями: *Рассеивание магии* = *Защита от энергии Малое восстановление* = *Глухота/слепота Убежище* = *Благословение*

(изменения чисто для того, чтобы они больше походили на свои аналоги 3-ей редакции).

Количество **людоящеров** в третьей главе я оставил как было, в четвёртой уменьшил вдвое (кроме области 7). Вместо шокового ящера я использовал **летающую змею** (с. 330).

Для создания сокровищ я совершил 2 броска по таблице Сокровищница: показатель опасности 0–4 из *Руководства Мастера*, причём все деньги я разместил в главе 3, а драгоценности, ценные и магические вещи — в главе 4.