

ELEMENTAL EVIL™



ADVENTURERS LEAGUE

Бойня в Шахтах Каменного Шпиля

Испещренные жилами драгоценных пород и камней, Горы Каменного Шпиля на западе давно являются ценным ресурсом для всех, кто может добывать в них руду. Одна из таких шахт прекратила работу, и единственное, что заботит больше, чем просрочка поставок - это судьба Солдатской Братии, отправленной выяснить, что случилось с шахтерами. Хоть шахта и находится в регионе Гор, когда-то контролируемом дварфами затворниками, клан Ладваказар не так дерзок, чтобы нарушать давний мир с Мулмастером. Или все-таки мог бы? Приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код Приключения: DDEX2-3

Участники проекта

Дизайн приключения: Вилл Дойль

Разработка и редактирование: Клэр Хоффман, Крис Тулач, Трэвис Вудолл

Организатор игр D&D: Крис Тулач

Исследователь игр D&D: Грег Билсланд

Команда Приключенческой лиги D&D - Волшебники побережья: Грег Билсланд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулач

Администраторы Приключенческой лиги D&D: Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

Перевод

Переводчики: Kitar, DUNGEONS_GUEST, stivie

Редактор: stivie

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.0



EXPEDITIONS™

Премьера: 20 марта 2015 г.

Выпуск: 1 апреля 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока*, *Бестиарий*, *Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Лига Искателей Приключений D&D.....	3
Подготовка к приключению.....	3
Перед началом игры.....	3
Изменение приключения.....	3
Проведение приключения.....	4
Предыстория приключения.....	5
Обзор приключения.....	5
Зацепки приключения.....	6
Часть 1: Освобождение Салвара Брикса ..	7
Часть 2: Северная Дорога	10
Часть 3: Шахта Упавшего Камня	12
Часть 4: возвращение	17
Заключение	18
Награды	19
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП	20
Раздаточный материал игроку 1	25
Раздаточный материал игроку 2	26
Раздаточный материал игроку 3	27
Карта 1: Кабанья Яма.....	28
Карта 2: Шахта Упавшего Камня.....	29
Приложение мастера: сводка НИП.....	30
Код для Результатов: Март - Апрель 2015.....	31



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - *Бойня в Шахтах Каменного Шпиля*, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона *Элементальное Зло*.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 5-10 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи 4 уровня могут потратить 20 дней простоя, чтобы поднять свой уровень до 5. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Муламастер и Затопленном Лесу [Flooded Forest] к югу от города.

ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игр в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжают его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.

- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство для Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых столкновений.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 6 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.

- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попробуйте отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

Проще говоря, проведение игры это не дословное следование тексту приключения; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ДНИ ПРОСТОЯ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что, если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие Эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживления, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за Оживление.

Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возратить персонажа к жизни, группа может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выбитый в земле упавшей кометой, Зал Падающих Камней - это место паломничества для Культов Элементального Зла. Осколки разбитой кометы, держащиеся в воздухе посредством дикой стихийной силы, считаются воплощением господства Огремоха над Элементом Земли. После падения культисты стекались в пещеру, чтобы помолиться камням и отдать почести Тирану Черной Земли.

Со временем дварфийский клан Ладваказар выдворил культистов из гор. Они заключили пакт с могущественными элементарными духами, чтобы это сделать, которых погребли в Зале как стражей, на случай если культисты вернуться. Пакт навсегда изменил всех потомков клана, укрепил кожу дварфов и увел потомков глубоко под землю.

Старатели из Мулмастера в конце концов захватили Зал, который они переименовали в Шахту Упавшего Камня. Десятилетиями благородные лорды города получали прибыль из ее богатых железом руд, жестоко игнорируя протесты затворнического клана Ладваказар.

После того как медуза и ее свита горгулий узнали про комету из языческих текстов, они захватили шахту в надежде объединиться с Лордами Элементального Зла. Шахтеры были порабощены и их заставили работать после уничтожения погребенных в зале дварфийских стражей. Когда Мулмастер послал солдат расследовать прекращение поставок руды, медуза вернула их окаменевшие, сломанные тела на автоматической шахтерской тележке для руды.

Чувствуя, что Культы Элементального Зла вернулись, клан Ладваказар вернулся, чтобы пробудить их погребенных стражей. Горгульи отогнали их, и король клана был смертельно ранен. Клан дварфов планирует продолжать сражаться, но их положение выглядит мрачно.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разбито на четыре части.

Часть 1: Сражение в Яме. Подозрение в убийстве солдат пало на клан Ладваказар. Персонажей нанимают это расследовать и посетить местную бойцовскую арену, чтобы найти изгнанного члена клана. Чтобы получить искомую информацию персонажам придется войти на арену самим.

Часть 2: Северная Дорога. Персонажи отправляются в горы, чтобы исследовать Шахту Упавшего Камня. По прибытии они обнаруживают, что клан Ладваказар вернулся, чтобы освободить шахту от медузы. На смертном одре король дварфов просит персонажей отважиться спуститься в шахту и пробудить элементарных стражей его предков.

Часть 3: Шахта Упавшего Камня. Персонажи исследуют шахту, сражаются с медузой и пытаются пробудить погребенных стражей.

Часть 4: Возвращение. Вернувшись к королю дварфов, персонажи получают последнее задание: доставить меч короля его брату в Мулмастер. По прибытии недобросовестная глава преступности пытается обманом забрать у них меч.

ТЕМП ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение рассчитано на 4 часа игры. Используйте таблицу, приведенную ниже, для расчета времени, настаивая темп так, чтобы укладываться в расписание. На большом публичном событии вам придется следить за временем.

В зависимости от того, какую зацепку приключения вы выберете, некоторые сцены могут сыграны вне последовательности событий. В Шахте Упавшего Камня возвращение дварфов Ладваказар можно использовать, чтобы ускорить события и перейти к заключению, если вы отстаете по времени.

ТЕМП ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сцена	Время Игры (Основные Моменты)
Сражение в Яме	60 мин (сражение, социальное взаимодействие)
Северная Дорога	30 мин (сражение, социальное взаимодействие)
Шахта Упавшего Камня	120 мин (сражение, исследование)
Возвращение	30 мин (социальное взаимодействие)

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается в Мулмастере, известном портовом городе на юго-восточном побережье Лунного Моря. Используйте одну из следующих зацепок для того, чтобы втянуть игроков в историю, или выдумайте свою. Помните, что можно использовать несколько зацепок, особенно если персонажи не знакомы друг с другом.

Наемные Агенты. Персонажи с предысториями Преступник, Благородный или Солдат, или принадлежащие к фракции Альянс Лордов, вызываются на встречу с Грошином Лором, главой полувоенного отделения Солдатской Братии под названием Ястребы. Если вы выберете эту зацепку, то отыграйте «Встречу с Рвуцим Когтем», описанную ниже.

Членам Альянса Лордов велят встретиться с Грошином Лором и выполнить любые особые задания, которые он может им дать.

Пропавший солдат. (Очень подходит тем персонажам, для которых Мулмастер - родной город) Друг солдат не вернулся из разведывательного задания из Шахты Упавшего Камня, и его или её старшие по званию мешкают с ответом. Расспросы привели персонажа на встречу с Грошином Лором из Ястребов. Помните, что персонажи могут просто отправиться в путь сами. Если они выберут последний вариант, играйте Часть 1 приключения с того момента, как персонажи вернулись в Мулмастер с мечом Айорна Ладваказара.

Кровь для Кабаньей Ямы. Персонажи наслаждаются плодами своих трудов. Так как группе не удалось договориться остановиться в одном месте, то вы поселились в разных местах. Где-то по пути домой, возможно, из-за эля в Пьяном Башмаке или, возможно, из-за несвежего мясного пирога, который вы купили у лоточника по пути к последней таверне, вы останавливаетесь. Последнее, что вы помните - это что часть вашей группы остановилась и проблевалась в подворотне, и страшную головную боль, а затем вы просыпаетесь и понимаете, что вас скоро выбросят на арену таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан.

Заработок Денег. Истории о гладиаторских боях на арене таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан и о ставках на них, соблазнили персонажей попытаться удачу, некоторых на сражение на арене, некоторых на работу в толпе.

ВСТРЕЧА С РВУЦИМ КОГТЕМ

Ястребы проводят тайные операции по всему Лунному Моря по велению Верховного Клинка Мулмастера, Джейсин Дрейкхорн. Персонажи встречаются с Рвуцим Когтем Грошином Лором на узком мостике через канал около городских доков. Солдаты охраняют оба конца моста, чтобы никто не смог подслушать. Грошин Лор предоставляет следующую информацию:

- Был потерян контакт с Шахтой Упавшего Камня - самым большим источником железа для города. Солдаты, отправленные это расследовать, были превращены в камень, а их останки были возвращены в Мулмастер на запряженной в вола телеге без возницы.
- Ястребы подозревают, что за убийствами стоит клан Ладваказар. Дварфы ранее протестовали против шахтерских работ города, которые велись, по их словам, на святой земле. Известно, что у короля дварфов есть прирученный василиск.
- Один из дварфов Ладваказаров участвует в сражениях на арене таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан. Он точно знает больше о мотивациях своего клана.

Грошин Лор предлагает группе 1000 зм за расследование шахты и уничтожение любых присутствующих там угроз. Верховный Клинок Дрейкхорн не хочет, чтобы ее инвесторов отпугнули истории о пропавших солдатах, так что Грошин требует, чтобы задание было выполнено в режиме секретности. Если персонажи согласятся, то он расскажет им как добраться до шахты Упавшего Камня.

ОТЫГРЫШ ГРОШИНА ЛОРА

Тэйские палачи искалечили Грошина Лора в молодости, сделав из него живой гобелен шрамов. На его правой руке не хватает двух пальцев, и он ходит с помощью трости. Очаровательный шпион обычно маскирует свои раны покровами иллюзий, но при случае оставляет их видимыми, чтобы запугать кого-нибудь.

Цитата: Железо - кровь этого города. Если сердце перестанет прокачивать ее через тело, то тело умрет.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Грошин Лор отводит в сторону всех персонажей членов **Альянса Лордов** и дает им следующее задание.

Получить Записи. Важная деловая информация о дворянах города содержится в кабинете надзирателя и Альянс Лордов желает, чтобы персонажи вернули ее.

Часть 1: Освобождение Салвара Брикса

Черный Клинок и Кровавый Кабан устраивает кровавые состязания для дворянской элиты города. Их владелица, глава преступности Гетмедра Дармов, использует игрища для проворачивания скверных делишек среди аристократии.

Черный Клинок и Кровавый Кабан

Таверна располагается в сети грязных улочек к востоку от городского маяка. Скульптура нанизанного на вертел кабана висит над дверью. Прибыв как раз к вечеру дня проведения боев, персонажам приходится протискиваться меж припаркованных карет и вооруженной охраны, чтобы попасть вовнутрь.

Внутри, облицованная камнем бойцовская яма утоплена в пол общей залы. Хулиганы от души пируют гигантским жареным кабаном, а благородные отдыхают в верхних галереях. **Гетмедра Дармов** сидит на троне в общей зале, при ней маг **Девамари** в черной маске. Игры должны начаться со следующим колоколом, примерно через полчаса после прихода персонажей.

Поиски Дварфа

Знаменитый «Каменный Дварф» должен биться в сегодняшних играх. Это финальная схватка сезона, где Дармов традиционно выпускает пленного монстра против своих чемпионов. Выжившие делают золотой приз, и к ним относятся как к королям до начала следующего сезона.

Персонажи могут опросить толпу и выяснить следующую информацию:

- Вопреки всему загадочный «Каменный Дварф» пережил весь сезон сражений. Дармов проиграла на нем кучу денег и планирует покончить с ним сегодня в красочной манере.
- Дварф живет в загоне для гладиаторов под таверной. Туда не допускаются гости: войти могут только чемпионы, которые показали себя на арене.
- Дварф принадлежит к загадочному клану Ладваказар. Его прозвали «Каменный Дварф», потому что в крови его народа течет кровь элементалей и она дает им каменную кожу.
- Любой может войти в сегодняшнюю схватку как претендент. В яме можно пользоваться магией, но помощь извне строго запрещена. Те, кто одолеют монстра, делают банк в 400 зм между собой.

Персонажи, которые ищут встречи с Каменным Дварфом сначала должны поговорить с Гетмедрой Дармов. Она жаждет, чтобы дварф стигнул, а финальная схватка так близка, что Дармов отказывается дать персонажам поговорить с ним до окончания шоу. Но ей все равно любопытно узнать по какому поводу персонажи хотят с ним поговорить, и она пытается выудить из них любую информацию перед тем как отказать.

Отыгрыш Гетмедры Дармов

Дармов одевается в безвкусную кожу и кружева, а ее спутанные волосы выбриты вдоль одного бока. Ее связи в преступном мире делают ее полезным инструментом для знати, но будучи низкородной, она никогда не станет одной из них. Встречаясь с персонажами, Дармов устраивает целое представление, показывая голову последнего, кто посмел ей грубить, которая теперь лежит на тарелке с крышковой сбоку от нее.

Цитата: «Думаешь, что ты какой-то там герой? Я видела кучу таких как ты, приходивших сюда. Вы все умираете одинаково.»

После запрета Дармов у персонажей остается три возможных варианта; войти на арену и выиграть доступ к загону гладиаторов, вломиться в загон до испытания или ждать и надеяться, что дварф выживет. Если игроки придумают план получше, то смело давайте им возможность его воплотить: впереди будет еще достаточно испытаний!

Сначала шахты, потом бойцовская яма?

В некоторых случаях персонажи пойдут искать Буна Ладваказара или Каменного Дварфа после посещения шахт, чтобы отдать ему меч и сообщение от его брата. Нужно совсем немного поисков, чтобы узнать, что Каменный Дварф сражается на арене Черного Клинка и Кровавого Кабана. Дармов все еще желает узнать почему персонажи желают с ним увидеться. Убежденная, что меч может дать дварфу преимущество в бою, она отказывает персонажам.

Задание фракции: Жентарим

Саэрол Данонбрил, шпион Жентов, подходит к любому персонажу, который тоже является членом Жентарима. Данонбрил говорит, что его прикрытие может быть раскрыто, и просит персонажей завершить его задание вместо него.

Отравить Дуэлянта. Один из сегодняшних претендентов, Лантанец дуэлянт Одрик СеТурн, вымогает деньги из дворянина, союзника Жентарима. Жен-ты пообещали, что сегодня он умрет, и дали задание Данонбрилу отравить его. Шпион вручает персонажу одну дозу бледной настойки (из Руководства Мастера Подземелий, смотри ниже) и торопит их пробраться в загон гладиаторов и отравить питье СеТурна.

Бледная настойка (поглощаемый)

Существо, подвергнувшееся этому яду, должно успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 16 или получить 3 (1кб) урона ядом и стать отравленным. Отравленное существо должно повторять спас бросок каждые 24 часа, получая 3 (1кб) урона ядом при каждом провале. Пока существо отравлено, урон, нанесенный ядом, нельзя вылечить никак. После трех успешных спас бросков эффект оканчивается и существо может восстановить хиты обычным образом.

Кабанья Яма

«Кабанья Яма» - это не обычная арена. Смертельные загадки расставлены для претендентов, чтобы проверить их остроумие во время боя.

Горящие факелы освещают утопленную, выложенную камнем комнату, забрызганную кровью. Десятифутовая бронзовая статуя сидит со скрещенными ногами на полу, ее руки сжимают железную урну, поставленную на ее голову. У статуи нет глаз, только две зияющие глазницы. В двух комнатах поменьше, по бокам статуи, бронзовые руки вытягиваются из настенных досок, и каждая держит сияющий солнечный камень в открытой ладони. Над всем этим слышны крики толпы через деревянные решетки на потолке.

Восемь опускных решеток расположены по краю арены, к каждой ведет лестница для выхода на арену. Большие двойные двери расположены в северной и южной стенах арены.

Общие свойства

Арена имеет следующие общие свойства:

Потолки. Арена имеет 20 футов в высоту.

Освещение. Горящие факелы дают яркий свет.

Ворота. До начала каждой схватки, претендентов разделяют между решетками. Если персонаж вызывается добровольцем, то вы должны поставить его к случайной решетке.

Большие двери ведут в загон гладиаторов: одни для входа чемпионов сезона, а другие для местных гладиаторов. Рабы открывают ворота лебедкой по команде Дармов. Попытка открыть ворота силой требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 18.

Статуя. Если оба солнечных камня поместить в пустые глазницы статуи, то она отпустит урну. В урне содержится зелье большого лечения [potion of greater healing], зелье сопротивления огню [potion of fire resistance] и зелье героизма [potion of heroism]. Чтобы взобраться на статую и вставить солнечный камень в глазницу, требуется успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Солнечные камни. Каждая из вытянутых ладоней в комнатах по бокам статуи держит по одному солнечному камню. В них кроме того находится ловушка - придавленная солнечным камнем, который они держат. Если убрать солнечный камень и тут же не положить что-то в руку того же веса, то **поток нефти** [stream of naphtha] выстрелит струей из спрятанного в стене сопла. Любой персонаж, активно обыскивающий вытянутую ладонь, который успешно пройдет проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает ловушку на ладони. С ловушкой можно справиться двумя основными способами:

- Персонажи могут оценить нужный вес для того, чтобы предотвратить срабатывание ловушки, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15.
- Кроме того, персонаж, владеющий инструментами вора, может обезвредить ее при успешной проверке Ловкости Сл 15

Если ловушку не обойти и не обезвредить, то она срабатывает при передвижении солнечного камня. Любой персонаж в 5 футах от ладони успешно делает спас бросок Ловкости Сл 15 или становится пропитанных липкой, огнеопасной жидкостью. Пока ее полностью не смыть персонаж получает уязвимость к урну огнем.

ПРОВЕДЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ

Сегодняшнее испытание разбито на две части. В первой, претенденты сражаются с местными гладиаторами за место в финале. Те, кто выживут, присоединятся к чемпионам этого сезона в битве против свирепого монстра.

ПРАВИЛА КАБАНЬЕЙ ЯМЫ

Только одно правило существует в Кабаньей Яме: никакой помощи извне. Верный Дармов маг - **Девемари**, на самом деле доппельгангер, колдует **обнаружение магии** [detect magic] в начале схватки и потом тайком передвигается в толпе. Если жульничество замечено, то шесть **ветеранов** [veteran] Дармов вытаскивают всю группу на улицу и нападают. В таком случае каждый охранник вооружен парой дубин (считать дубинкой [club]). Если охранник уменьшает хиты персонажа до 0, то этот персонаж теряет сознание и не умирает. Характеристики охранника изменены следующим образом:

Мультиатака. Ветеран делает две атаки дубинкой. Если он держит дубинку и в другой руке, он может сделать и третью атаку дубинкой.

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ

Если персонажи вызвались состязаться, сделайте еще одного-двух **соперничающих претендентов**. Считайте этих НИП пушечным мясом для повествования, подтасовывайте броски для требуемого драматического эффекта. То же самое делайте и с Каменным Дварфом, когда он появится: он должен быть частью представления, но не красть минуту славы у игроков.

СХВАТКА 1: КЛЫКИ ХИМЕРЫ

Первая схватка - это претенденты против трех **бойцов кабаньей ямы** [boar pit fighter]: так называемых «Клыки Химеры.»

Двери арены распахиваются и три мускулистых гладиатора выходят в свет факелов. На одном одета окровавленная голова козла, на другом голова льва, а на последнем череп дракона. Толпа ревет, когда они сотрясают своим оружием: шипастой пикой, перчатками с когтями и булавой с горячей головой.

Бойцы кабаньей ямы хорошо используют свои особые атаки и дерутся как команда. Если дела у персонажей будут идти плохо, то удары гладиаторов могут достаться другим вышедшим вместе с персонажами на арену претендентам, либо эти претенденты могут побежать за солнечными камнями, чтобы отвлечь врагов.

ЛЮБОВЬ ТОЛПЫ

Любой персонаж, который нанес критический или последний удар по гладиатору, может тут же попытаться пройти проверку Харизмы (Выступление) Сл 12 и выиграть поддержку толпы. Преуспевшие персонажи получают Вдохновение.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одного бойца кабаньей ямы
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного бойца кабаньей ямы

СХВАТКА 2: ВЫПУСКАЙТЕ ЗВЕРЯ!

После победы над бойцами кабаньей ямы Дармов представляет чемпиона этого сезона: Буна Ладваказара, знаменитого Каменного Дварфа.

Под фанфары труб открывается вторые ворота. Серокожий дварф выходит вперед, держа наточенный каменный топор. Толпа начинает скандировать: «Каменный Дварф! Каменный Дварф! Каменный Дварф!»

Если на арене присутствует один или несколько персонажей, то Бун ворчит, что против них ничего не имеет: все, кто сможет победить зверя, разделят призов. Одрик Се Турни может быть вместе с Буном, в зависимости от действий игроков (если персонажей из Жентарима нет, то его можно не упоминать совсем).

Слышится крещендо барабанов и первые ворота снова распахиваются. Оттуда изрыгается пламя и крылатый, похожий на льва зверь выпрыгивает на арену. У монстра три лающие головы: козла, льва и дракона.

Химера [chimera] сражается насмерть. Если Бун Ладваказар остается с ней один на один, то сражается мужественно, но вскоре погибает. К всеобщему удивлению его тело быстро рассыпается в пыль. Если к Буну в бою присоединяются более 2 персонажей, то Дармов добавляет еще и двух **львов** [lion].

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажей, которые выживут на арене, будут чувствовать как чемпионов. Явно расстроенная Дармов выдает им приз (400 зм), и бойцов торопят идти в загон гладиаторов. Теперь персонажи могут поговорить с Буном Ладваказаром (смотри ниже). Если вы использовали зацепку «Кровь для Кабаньей Ямы», то Дармов отбрасывает возможность отравить их, говоря, что они и так ей уже слишком многого стоили, чтобы сводить счеты.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Если персонажи обошли или отключили нефтяную ловушку, то начислите каждому игроку по 150 опыта.

СОКРОВИЩА

Банк в 400 золота делится между выжившими. Если персонажи поместили *солнечные камни* в глазницы статуи, то они могут забрать *зелье большого лечения*, *зелье сопротивления огню* и *зелье героизма*, если они не использовали их во время испытания.

Кроме того, чемпионом даруется бесплатная еда, выпивка и постой в Черном Клинке и Кровавом Кабане на следующие три месяца (90 дней комфортного существования)

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ЗАГОН ГЛАДИАТОРОВ

Загоны гладиаторов расположены под таверной.

ВХОД ГЛАДИАТОРОВ

Запертая дверь ведет в загоны из общей залы.

Ветеран [veteran] стоит у двери, что делает вход невозможным, если только его не отвлечь или не одурачить. Ключ прикреплен к кольцу на его поясе. О любой попытке взломать замок из общей залы (требуется успешная проверка Ловкости Сл 15) доложат стражникам.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ЗАГОНАМ

Карта арены показывает загоны гладиаторов. Рабы докладывают о нарушителях Дармов, но их легко обойти, если персонажи будут красться в тених. Благодаря тусклому освещению персонаж имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) (у рабов пассивное Восприятие 9). Дармов реагирует силой на проникновение, посылая **Девамари** и восемь **ветеранов** [veteran] на расследование. Если битва начнется до схватки, то **бойцы кабаньей ямы** присоединятся через 1к4 + 2 раунда. Пойманных персонажей выбросят на арену для развлечения.

КОМНАТЫ БУНА

Бун Ладваказар спокойно разговаривает с персонажами, если к нему обратиться (смотри «Разговор с Буном Ладваказаром», ниже). Он не верен Дармов и не позовет стражу, если только ему не угрожать. Он также предупреждает персонажей о статуе и о том, что в руках с солнечными камнями ловушка. Он не знает как она работает, только то, что если ловушку отключить, то можно добраться до урны в руках статуи и получить предметы, которые могут помочь. Если персонажи общут комнаты в его отсутствие, то найдут письмо, адресованное его брату (Раздаточный Материал Игрока 1)

КОМНАТЫ ОДРИКА

Кувшин с водой расположен прямо у прихожей к комнатам Одрика Се Турни. Чтобы отравить воду персонаж должен успешно пройти проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15. При провале проверки Одрик, соперник по состязанию, узнает о вторжении и отправляется выяснить что произошло. Одрика нет, если нет персонажей членов Женгарима.

ОТРАВЛЕНИЕ ВОДЫ

Если Одрик отравлен, то он быстро погибает на арене. Сделайте акцент на его злобности: он известен ударами в спину другим гладиаторам, чтобы забрать банк себе, и убил множество невинных в организованных «дуэлях чести». Отыгрывайте дуэлиста достаточно развязно и игроки будут довольны тем, что он умрет.

РАЗГОВОР С БУНОМ ЛАДВАКАЗАРОМ

Если искатели приключений говорят с Буном Ладваказаром, то он предоставляет им следующую информацию:

- Клан Ладваказар злится на город за шахтерские работы на его территории. После многих отказов в просьбе о переговорах благородные лорды города решили добиться своего силой.
- Шахта Упавшего Камня была построена вокруг загадочного Зала Падающих Камней. Сотни лет назад клан Ладваказар выдворил поклонников элементального бога из Зала и поклялись защищать его до конца света.
- Элементальные духи заточены в Зале как стражи. Дварфы боятся, что шахтеры могут случайно навредить им.
- Брат Буна Айорн - король клана Ладваказар. Братья поругались давным-давно и Бун был изгнан из клана. Теперь он жаждет смерти, которая принесет ему славу в посмертии.

Бун просит персонажей доставить письмо о примирении своему брату (Раздаточный Материал Игрока 1). Он уверяет их, что письмо послужит доказательством того, что они пришли с миром, и позволит им договориться об условиях перемирия. Если вы использовали зацепку «Кровь для Кабаньей Ямы», то Бун обещает им свой выигрыш в сезоне за доставку письма (1000 зм.) Чтобы добраться до твердьни клана, персонажам нужно пройти через Шахту Упавшего Камня.

ОТЫГРЫШ БУНА ЛАДВАКАЗАРА

Как и у всех в его клане, у Буна Ладваказара крепкая серая кожа с каменными наростами на плечах, предплечьях и бровях. Его диалект тяжело понять и его эмоции неощутимы. Он говорит краткими предложениями с необычно длинными паузами между каждым утверждением.

Цитата: «Жители города. Так быстро забывают. Под этими горами есть зло. Давно забытое зло.»

ШПИОН ДАРМОВ

Если персонажи сражались на арене, то Дармов посылает Девамари невидимо проследить за их встречей. Сделайте проверку Ловкости (Скрытность) Девамари с преимуществом против самого большого пассивного Восприятия в группе. При провале персонаж нечаянно слышит как неподалеку кто-то двигается и Девамари быстро отступает. Если же Девамари проходит проверку, то он докладывает Дармов и она планирует ограбить персонажей по возвращении из шахты.

Часть 2: Северная Дорога

Шахта Упавшего Камня расположена в Горах Каменного Шпиля, примерно в 90 милях на юго-восток от Мулмастера. Персонажи идут 50 миль вдоль Северной Дороги, а потом отправляются по извилистому тракту, известному как Путь Руды. В общей сложности путь занимает пять дней пешком.

Постоялый двор Очаг на Пороге

«Очаг на Пороге» - это последний дружелюбный постоялый двор, расположенный в предгорьях, который путешественники встречают перед тем, как отправиться по горному Пути Руды.

Высокий бражный зал стоит у дороги. Теплый свет льется из окон, а запах жареного кабана доносится изнутри. Стая грифонов нежится на соломенной крыше таверны и смотрит на вас с интересом.

Таверна обслуживает лесорубов и следопытов. Грифоны преданны посетителям следопытам, так как они кормят их, чтобы те не ели лошадей посетителей. Персонажи, которые провели вечер в таверне, узнают следующие слухи:

- Путешественникам, которые направляются в горы, советуют быть настороже, так как йети с Ледника Белого Змея неистовствуют в этих местах.
- Метели отрезали путь к Шахте Упавшего Камня. Солдаты из города пришли расследовать, но неизвестно что они там нашли. Через несколько ночей кто-то заметил как тележка солдат двигалась обратно.
- Грифонам в последнее время не по себе. Следопыты, вернувшиеся с гор, заметили крылатых существ, кружащихся над шахтой.

Если персонажи спросят о полетах на грифонах, то им скажут, что это можно делать лишь тем, что «показал себя в горах». Пока что персонажи не достойны.

Задание фракции: Арфисты

Отыгрывайте эту встречу только если в группе есть персонажи **Арфисты**. Пока группа говорит с местными, сидящий неподалеку полуэльф показывает символ Арфистов и подзывает персонажей поближе. Он представляется как **Сирдж Винтермелт**, следопыт из Арфистов. Персонажи, которые участвовали в DDEX1-9 *Бандиты Железного Пути*, могли освободить Сирджа из плена в Королевском Костре.

Арфисты хотят, чтобы персонажи освободили любых пленных или поработанных шахтеров, которых найдут в Шахте Упавшего Камня. Благородные лорды Мулмастера изгнали своих врагов в шахту и многие из этих рабов должны знать что-то полезное для Арфистов. У Сирджа есть и другие дела, так что он просит персонажей исследовать шахту раз они туда направляются. Персонажи Арфисты получают следующее задание фракции.

Спаси Шахтеров. Арфисты не терпят рабство! Они просят персонажей освободить хотя бы десять шахтеров из плена.

Вой в метели

Путь Руды проходит по ледяным уступам и очень опасен в плохую погоду. Шторма налетают вскоре после того как путники покинули таверну и делятся десять дней. Из-за ужасной погоды каждый персонаж должен успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 12 или получить 1к4 уровня истощения из-за путешествия (персонажи, плохо одетые для холодной погоды получают помеху на этот бросок).

Во время пути в горах эхом разносятся завывания йети. Когда персонажи подходят к шахте йети подбегают достаточно близко. После трудного дня пути персонажи утомлены и замерзают: в точности то, что йети и нужно.

Впереди обледенелый веревочный мост перекинут через глубокое ущелье. По одну сторону от дороги находится крутой склон а по другую находится отвесный обрыв. Как только видите это, кровь застывает в жилах от эха завываний сверху и вы слышите зловещий грохот. Это лавина!

Дайте игрокам один раунд на то, чтобы отреагировать и потом ударьте по ним **лавинной**. Чтобы спрятаться за укрытием, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10. Все персонажи должны успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 13 или окажутся погребены. Персонажи, которые обнаружили укрытие или выполнили другое достойное действие, делают этот бросок с преимуществом. Персонажи, провалившие бросок, получают 22 (4к10) дробящего урона и опутаны до тех пор, пока не пройдут успешно проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Все оставленные без присмотра лошади, животные и тележки автоматически сбрасываются с обрыва и разбиваются о скалы в 200 фт. вниз. После схода лавины к выжившим спускаются два **йети** [yeti].

Тактика

Йети нападают на группу, пытаясь заблокировать дорогу с двух сторон. Если враги парализованы ледяным взглядом йети, то они пытаются выкинуть их с обрыва в следующий ход.

Прибытие Ладваказаров

Если персонажи победили, то запах крови вскоре привлекает еще больше йети. К счастью дварфы Ладваказары стоят лагерем неподалеку и быстро реагируют на звуки конфликта.

Кровь йети еще теплится на снегу, а вы слышите еще больше завываний со стороны гор. Большая группа лохматых монстров приближается, но внезапный звук рога отпугивает их. На дальней той стороне ущелья вы видите отряд дварфов с каменной кожей, вооруженных кремневыми топорами и молотами. Во главе строгая женщина дварф ведет на серебряной цепи восьминогую рептилию.

Капитан, воительница дварф по имени **Лларзона**, имеет приказ никого не пускать через пропасть к Шахте Упавшего Камня. Прирученный василиск рядом с ней принадлежит ее отцу, Королю Айорну Ладваказару. В ее отряде десять дварфов.

Добавьте напряжения в эту сцену. Лларзона не любит тратить время на пришлых и обращается с ними бесцеремонно. Если персонажи докажут, что хотят помочь, то Лларзона неохотно ответит их к своему отцу. Тех же, кто покажет письмо Буна Ладваказара, доставляют к королю немедленно.

УМИРАЮЩИЙ КОРОЛЬ

После провала их первого нападения dwarфы отступили в ближайшую пещеру, чтобы позаботиться о своем умирающем короле.

Низкая пещера прорезает горный массив. Около дюжины dwarфов зажались внутри, многие ранены. Примерно в центре на скалистой плите лежит чернородый dwarф, его пальцы сомкнуты на рукояти древнего меча. Его тело похоже превращается в камень и сливается с породой под ним.

Dwarфы Ладваказары возвращаются к земле после смерти. Король Айорн получил смертельный удар и никакая магия не может его спасти, после того как изменения начались. После того как Лларзона объясняет Айорну, что персонажи пришли помочь, он передает им следующее:

- Медуза и ее свита горгулий захватили Шахту Упавшего Камня и поработили шахтеров. Медуза использует рабов, чтобы раскопать и уничтожить элементальных стражей dwarфов.
- Зала Упавшего Камня была когда-то местом поклонения Культов Элементального Зла. Медуза планирует использовать камни как канал для общения с Элементальными Лордами.
- Dwarфы пришли в пещеру, чтобы пробудить своих стражей, но были отбиты. Dwarфы не могут покинуть своего короля, и в результате этого рискуют, что без их вмешательства стражи могут быть уничтожены.

Король просит персонажей войти в шахту и пробудить стражей. Лларзона и ее воины отказываются покидать короля, так что персонажи должны идти одни. Если персонажи согласятся, то Лларзона дает им набросок карты шахты: дайте игрокам Раздаточный Материал Игрока 2. Для того, чтобы пробудить стражей, нужно сказать специальные командные слова, написанные на карте, и сказать в специальных, отмеченных на карте местах. Если персонажи страдают от истощения, Лларзона дает им огненного dwarфийского спирта и он тут же оканчивает это состояние.

ПИСЬМО БУНА

Если королю передать письмо Буна Ладваказара, то он очень тронут. В слезах он просит персонажей поторопиться и прийти к нему, после выполнения задания в шахте, потому что у него для них есть еще одно поручение.

ОТЫГРЫШ АЙОРНА ЛАДВАКАЗАРА

Айорн Ладваказар известен как проницательный, но упрямый правитель. Молодой король одет в черную кольчугу и носит магический пояс dwarфов [belt of dwarvenkind]. Смерть приближается к нему и он осознал тщетность братской междоусобицы, и желает примириться с братом. Поэтому Айорн желает поверить в доброту чужаков; хотя по правде у него осталось не так много вариантов.

Цитата: «Камни зовут меня. Простите мне мои проступки, предки, и даруйте мне место в вашем Каменном Зале.»

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Любой персонаж, владеющий навыком Природа, узнает в этих командных словах на Раздаточном Материале Игрока 2 друидические слова силы. Персонажи из Изумрудного Анклава получают следующее задание фракции:

Защитить Стражей. Стражи - могущественные первобытные существа, которых нужно сохранить. Изумрудный Анклав желает сохранить жизнь любым таким существам, на которых наткнутся персонажи.

Часть 3: Шахта Упавшего Камня

Шахта расположена всего лишь в полумиле от лагеря дварфов.

Дорожка поднимается к спящему шахтерскому лагерю, уютно расположившемуся между рукавов горной породы. К западу рельсы для шахтерских тележек уходят в темный тоннель в горе. Сарай для припасов стоит неподалеку, вокруг него навалены бочки и ящики. Второй тоннель выходит на утес в тридцати футах над сараем. К востоку стоит двухэтажная лебедочная рядом с обычными конюшнями. Талая вода падает с уступа и вертит колесо, прикрепленное к стене лебедочной.

Шахтерский лагерь выглядит работоспособно, но рабочих здесь нет. Дайте игрокам Раздаточный Материал Игрока 3 и позвольте исследовать область. Нагоняйте напряжение, но продолжайте игру в бодром темпе: настоящая опасность лежит внизу.

В шахту ведут три пути: лифт в лебедочной (область 1), западная лестница (область 4) и по путям шахтерских тележек (область 5). Каждый вход ведет в разные области шахты.

Шахта Упавшего Камня

Обычно шахтеры добывают железо из богатых залежей, окружающих Зал Упавшего Камня, которое переплавляется в слитки в подземной литейной. Под игом медузы шахтеры трудятся, чтобы освободить погребенных стражей Зала.

Общие свойства

Поверхности в шахте образованы из руд глубокого фиолетового цвета с ржавыми пятнами там, где вода просачивается через породу.

Потолки. Потолки имеют 10 футов в высоту в тоннелях и поднимаются на высоту 40 футов в комнатах. Тоннели от 5 до 10 футов в ширину.

Видимость. Шахта едва освещена, так как пар и дым клубятся в воздухе. Из-за плохой видимости проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, делаются с помехой.

Звук. По шахте эхом раздается какофония ударов киркой, звон цепей и бульканье расплавленного железа. Проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе, делаются с помехой. Если произойдет сражение, то враги вне области не будут встревожены.

Бадьи для Руды. Водяное колесо приводит в движение цепь бадей для руды в цепи, движущейся против часовой стрелки, от **обогажительного цеха** (область 6) к доменным печам в **литейной** (область 8). При проходе через эти комнаты деревянные колонны поддерживают бадьи на высоте 30 футов от пола. В каждой бадье для руды может безопасно спрятаться одно существо Среднего размера.

Река. По шахте течет подземная река. Течение слишком вялое, чтобы быть угрозой для пловцов, а ржавые осадочные породы дают преимущество любому, кто пытается спрятаться под поверхностью потока.

Статуи. Окаменевшие тела жертв медузы разбросаны по всей шахте: в основном это рабочие и воины дварфы. Поломаные горгульи кучами лежат вокруг наиболее яростно сражавшихся дварфов.

Столкновение с медузой

Медуза не обитает в каком-то фиксированном на карте месте: вместо этого она постоянно перемещается. Чтобы определить ее начальное местоположение, сделайте бросок 1к6, когда персонажи впервые войдут в шахту.

Местонахождение медузы

1к6 Место

- 1** **Обогажительный Цех (6).** Медуза выстроила здесь шахтеров и окаменяет тех, кто ей не нравится.
- 2** **Кабинет Надзирателя (7).** Медуза произносит напыщенную речь перед своими големами из плоти о своей предстоящей славе.
- 3** **Литейная (8).** Медуза приговаривает шахтера к утоплению в расплавленном железе.
- 4** **Северо-западные Тоннели.** Медузы стегает шахтеров куном, чтобы они лучше работали.
- 5** **Зал Падающих Камней (9).** Медуза молит Огромаха подать ей знак, который приведет к оставшимся стражам.
- 6** **Юго-восточные Тоннели.** Горгульи охотятся на шахтера, которого медуза считает симпатичным, и им приказано принести ей его глаза.

Медуза [medusa] скачет на своем **кошмаре** [nightmare] в новую область каждые 10 минут. Если она входит в область с персонажами, сделайте бросок застала ли она их врасплох. Избегайте прямого столкновения, вместо этого заставляйте ее держаться позади и наблюдать из укрытия: ее любимая стратегия - нападать из засады на персонажей по одному и вновь отступать во мрак. Если зажать ее в угол, то она сражается насмерть.

Сокровища

С собой медуза носит золотое ожерелье, сделанное в виде змеи (100 зм), нефритовый наруч (100 зм) и ключ от сундука с сокровищами из кабинета надзирателя (Область 7). У нее с собой также и древняя табличка с иероглифами, на которой описана история культа о Зале Падающих Камней.

Отыгрыш Медузы

Атия Скорво была деспотичной эссенцией королевой, чья красота была так велика, что ни один поклонник не мог удовлетворить ее. В поисках идеального мужа она казнила самых привлекательных кандидатов и сшивала их лучшие части вместе, получая таким образом новые идеальные тела. За ее жестокость боги наказали ее и заставили вечно жить в виде медузы.

Атия носит длинное платье из прекрасной крокодильей кожи, а вместо волос у нее шипящая масса кобр. Из-за тщеславия она требует, чтобы жертвы прославляли ее до того, как она обратит их в камень. Те, кто красноречиво превозносят ее, могут ненадолго отложить свою участь. Атия обожает предательство, иногда предлагает союз своим пленникам, а потом бессердечно уничтожает их.

Цитата: «Я ль на свете всех милее?»

Спасение шахтеров

Как показано на карте, команды порабощенных **шахтеров** трудятся по всей шахте. Шахтеры прикованы цепями к тяжелым шарам, но могут использовать свои инструменты и освободиться, если отвечет **горгулью** [gargoyle] надзирательницу. Горгулий, которых можно встретить вне пронумерованных областей, можно атаковать, не боясь встревожить остальных.

Шахтеры боятся медузы и отчаянно хотят сбежать. Чтобы сплотить шахтеров и заставить их сражаться с горгульями, нужно успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Первые спасенные персонажами шахтеры просят освободить храм Грумбара (Область 10). Шахтеры ужасно боятся Поведителя Земли и страшатся, что он проклянет их за то, что они покинули его храм. Персонажи из Ордена Перчатки получают следующее задание:

Освятить Храм. Древний храм Грумбара, построенный Ладваказарами, нужно очистить от зла. Чтобы выполнить условия этого задания, персонажи должны удалить кровавый символ Огромаха с колонны в Области 10.

ПРОБУЖДЕНИЕ СТРАЖЕЙ

Стражи, два **галеб дура** [galeb duhr], погребены в областях, отмеченных на карте. Каждый страж покоится в зачарованном оцепенении, и вся их ментальная энергия сфокусирована на подавлении элементарной энергии осколков кометы. Медуза уничтожила стража, отмеченного как «аджол» на карте игроков, но еще не нашла остальных.

При произнесении командного слова около стража, он вырывается из под земли и незамедлительно укатывается защищать шахту от нечеловеческих посторонних. Страж двигается к ближайшей пронумерованной области и сражается с любыми присутствующими горгульями, что дает шахтерам возможность освободиться и сбежать. Если персонажей там нет, то предполагайте, что каждый страж может уничтожить шесть горгулий до того, как уничтожат его. Горгульи, уничтоженные стражами, все равно приносят опыт группе.

Страж, который выживает в бою, катится к следующей пронумерованной области. Только тот персонаж, который пробудил его, может им командовать; используя жесты, если не знает Террана. После очистки шахты от врагов стражи уходят под землю.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДВАРФОВ

Если вы отстаете от расписания, то сделайте так, что Лларзона и ее отряд входят в шахту на помощь персонажам. Используйте дварфов для пробуждения оставшегося стража или для того, чтобы зачистить горгулий после того, как персонажи победили медузу.

1. ЛЕБЕДОЧНАЯ

Главная штольня шахты начинается под лебедочной опускается на 500 футов вниз к литейной (Область 8). Водяное колесо сбоку здания управляет гигантским воротом, который поднимает обработанную руду из плавильни на платформу подъемника. Ворота, разгрузочный док и подъемник составляют нижний этаж лебедочной.

На верхнем этаже находятся спальня с двухъярусными кроватями, столовая и кухня. Все выглядит так, как будто шахту покидали в спешке: еда лежит на тарелках, посуда разбросана по полу, а скудные пожитки шахтеров все еще находятся под кроватями.

УПРАВЛЕНИЕ ПОДЪЕМНИКОМ

На данный момент платформа подъемника поднята к лебедочной. Платформа примерно двадцать на двадцать футов размером и может выдержать до тридцати шахтеров. Хлипкие перила отделяют пассажиров от долгого падения на пол литейной.

Рычаг в лебедочной управляет подъемником. Когда рычаг установлен, у платформы уходит 5 минут на полный спуск или подъем из шахты. Колокол внизу шахты используется для подачи сигнала в лебедочную снизу.

Подъемником не пользовались уже неделю и **черная слизь** [black pudding] обосновалась на половине пути в шахту. При проходе подъемника слизь перетекает на платформу и нападает на всех присутствующих персонажей. За каждый раунд ее присутствия на платформе ее коррозионная форма прожигает два дюйма дерева. После шести раундов платформа разрушается и все пассажиры падают на пол литейной в 200 футах внизу. У падающих персонажей есть лишь одна попытка схватиться за канат подъемника при успешной проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15 или они падают к своей почти неизбежной смерти.

2. КОНЮШНЯ

В конюшне находятся пять покрытых льдом статуй привязанных лошадей, которых медуза жестоко обратила в камень, когда они в панике вскочили на дыбы. Неподалеку припаркована тележка, нагруженная железными слитками для Мулмастера.

СОКРОВИЩА

Железные слитки стоят в сумме 150 зм, но персонажам нужно найти вола, чтобы дотащить тележку до рынка. В рюкзаке, брошенном в тележку, находятся ценности: четыре блестящих драгоценных сердолика, стоимостью 50 зм в общей сложности.

3. СКЛАД

На этом складе находится шахтерское оборудование и припасы. Бочки с водой и мешки с углем для литейной сложены снаружи.

ВЫЖИВШИЙ ПОЛУРОСЛИК

Персонаж, вошедший в здание, вскоре обнаруживает, что здесь кто-то спит.

У задней части помещения загадочно стоит одинокий приоткрытый сундук. Внутри вы видите разбросанные объедки, наполовину полное ведро воды и грязное меховое одеяло. Здесь кто-то спит!

Полурослик повар шахтеров спрятал свою дочь в сундуке, когда горгульи впервые напали. Одиннадцатилетняя **Люп Беррипип** прячется здесь с тех самых пор. Она видела, как погибли солдаты, пришедшие для расследования, и убеждена, что та же судьба постигла и ее отца внизу. Она не способна сбежать из лагеря из-за снежных бурь и стала экспертом по избеганию патрулей горгулий.

Люп собирает еду, когда персонажи прибывают. Она знает о чужаках, но беспокоится в основном о том, что они предупредят горгулий о ее тайнике. Если персонажи заговорят с ней, то она может предоставить им следующую информацию:

- Медуза поработила шахтеров и увела их под гору. Солдаты, которые пришли это расследовать попали в засаду и были обращены в камень.
- Медуза требует, чтобы к ней обращались как «Королева Скорво». Услышав это, любой персонаж, имеющий профессионализм в Истории может вспомнить легенду Агии Скорво при успешной проверке Интеллекта (История) Сл 15.
- Медуза забавляется со своими жертвами мужчинами и просит описать ее красоту до того, как она обратит их в камень. Те же, кто впечатлит ее, иногда получают отсрочку приговора.
- Медуза передвигается на демоническом скакуне, а иногда ее сопровождают два чудовищных воина, сшитых из разных частей тела.

Люп знает три входа в шахту и может объяснить куда они ведут. Она не знает, что ее отец Омбул еще жив и его держат в плену в Зале Падающих Камней (область 9).

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Если воссоединить Омбула и Люп, то каждый персонаж получает по 300 Опыта.

4. ЗАПАДНЫЕ СТУПЕНИ

Этот вход расположен в 30 футах над землей. Внутри туннель оказывается неиспользуемой шахтой, которая опускается на 500 футов вниз к Залу Падающих Камней (область 9).

Глубокий зев шахты открывается перед вами. Уставившись вниз вы видите дюжины неиспользуемых тоннелей, распространяющихся во всех направлениях, связанных каменными ступенями. Грязная вода струится по стенам, покрывая брызгами ступени.

Скользкие Ступени. Персонажи без альпинистского снаряжения должны делать проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 каждые 100 футов, или поскользнуться и потерять равновесие. Позвольте персонажу сделать Спас Бросок Ловкости Сл 15, чтобы удержаться; при падении дайте каждому соседнему персонажу шанс сделать проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы поймать падающего.

Тоннели Шахты. Неиспользуемые тоннели, выходящие из главной шахты, заканчиваются тупиками.

ДРОЖЬ ЗЕМЛЯНЫХ АКУЛ

Шахта проходит через охотничьи уголья **булетт** [bulette] (смотри область 5). Если эти монстры живы, то они копают вслед персонажам, после того как они спустились на середину шахты. Это столкновение происходит только один раз.

Стены трясутся и слышится зловещий гул. Шум становится все громче и секции лестницы вокруг вас осыпаются в шахту!

Каждый персонаж должен успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 15, чтобы избежать опасности; при провале и четном значении падающие камни наносят персонажу 22 (4к10) дробящего урона. При провале и нечетном значении персонаж соскальзывает и падает (дайте ему такой же шанс удержаться как описано выше). После всех бросков булетты роют дальше и уходят.

Вал шахты внезапно расширяется, как будто что-то огромное прокопалось вглубь. Слышен заглушенный рев и гул затихает.

5. УЗКОКОЛЕЙНАЯ ДОРОГА ДЛЯ ВАГОНЕТОК

Рельсы заходят в шахту с поверхности, и пара вагонеток стоит в начале туннеля. Пути петляют по туннелям и заканчиваются в **литейной** (область 8), пройдя через **обогащительный цех** (область 6). Каждая вагонетка выдерживает трех персонажей Среднего размера или меньше и контролируется простым ручным тормозом. Масляные фонари вделаны в передние части вагонеток.

ПОГОНЯ НА ВАГОНЕТКАХ

Вибрации вагонеток, едущих по туннелям, вскоре привлекают пару голодных **булетт**. Так как страж в Области 6b уничтожен, освобожденная энергия кометы привлекает земляных акул как огонь мотыльков. Оставшийся страж не дает чудовищам войти на нижние уровни, так что эти туннели стали их охотничьими угодьями.

Внезапно туннель сотрясается и каменная пыль сыпется с потолка. Со звуком похожим на раскат грома два плавника, покрытых тяжелой чешуей, поднимаются из пола и плывут к вам. Пока звери приближаются туннель понемногу разрушается.

Пробуждение булетт обрушивает туннель на любых персонажей, которые хотят остаться и сражаться, так что единственный разумный вариант - сбежать на вагонетках. Если персонажи проигнорировали вагонетки на поверхности, то еще несколько припаркованы в туннеле. Вагонетки быстро набирают скорость и вскоре несутся вниз по тоннелю, а булетты преследуют их.

ЭФФЕКТЫ ПОГОНИ

Чтобы управлять погоней, **сделайте бросок по следующей таблице за каждую занятую вагонетку в начале раунда**. Это определит общий эффект, который действует на каждого пассажира в начале хода.

ЭФФЕКТЫ ПОГОНИ

1к6 Эффект

- | | |
|---|---|
| 1 | Резки поворот. Персонажи должны успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 10 или они сойдут с ног в вагонетке и пропустят свой ход. |
| 2 | Спуск. Вагонетка быстро ускоряется и удаляется от булетт, предотвращая рукопашные атаки в этот раунд. Если персонаж использует действие, чтобы нажать на тормоз, то булетты приближаются ко всем остальным пассажирам на остаток раунда. |
| 3 | Низкий потолок. Персонажи должны успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 14 или получить 16 (3к10) дробящего урона. |
| 4 | Сближение путей. Персонажи могут использовать действие и перепрыгнуть в другую вагонетку. Для этого нужно пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15: при провале персонаж сбив с ног в своей тележке. |
| 5 | Пароотводы. Персонажи должны успешно пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или получить 11 (2к10) урона огнем и ослепнуть до конца своего хода. |
| 6 | Затяжной поворот. Любые преследующие булетты вынуждены рыть путь вдоль вагонетки, чтобы не отстать. Атаки по булеттам в этом раунде имеют преимущество. |

Преследующие булетты должны рыть со всей скоростью, чтобы не отставать от вагонеток. Они остаются на дистанции рукопашного боя если не указано иное.

ТАКТИКА БУЛЕТТ

В ход чудовищ каждая преследующая булетта вырывается из земли и кусает одного из пассажиров вагонетки. При попадании еще половину этого урона получает и вагонетка (смотри ниже). Если булетта выбирает **прыжок смерти** [deadly leap], то она врезается в вагонетку и немедленно падает обратно. Эта атака не может выбросить пассажиров за борт, но наносит полный урон тележке в дополнение к урону пассажирам. После использования **смертельного прыжка** булетта должна потратить целый раунд, чтобы догнать вагонетку.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ВАГОНЕТОК

Каждая вагонетка может выдержать 50 хитов урона перед тем, как сойти с путей. При спуске, все пассажиры получают 11 (2к10) дробящего урона и сбиты с ног в пустом пространстве вне вагонетки. Столкновения всегда происходят в более широких секциях туннеля, так что сейсмический эффект буллет не обрушивает потолок, когда они приближаются. Персонажи, чьи вагонетки уничтожены, могут найти другую на другом, близлежащем участке путей.

5В: РАСЩЕЛИНА

Погоня заканчивается здесь после 10 раундов сражения. Вагонетки персонажей прокатываются по мосту, а любые преследующие земляные акулы падают в расщелину под ними. Через несколько секунд тележки появляются в обогатительном цеху (область б).

6. ОБОГАТИТЕЛЬНЫЙ ЦЕХ

Добытая руда разбивается на куски приемлемого размера в обогатительном цеху перед отправкой в литейную.

Рабочие столы уложены разбитой рудой и расположены по всему залу. Пути для вагонеток проходят с севера на юг и гремющая вереница ведер с рудой пересекает зал по цепи под потолком. К западу большая арка ведет к литейной, а на востоке тяжелая деревянная дверь с надписью «Надзиратель».

Четыре **горгульи** секут команду **шахтеров**, работающих на северном склоне. Если нарушителей заметят, то горгульи нападают. В команде рабочих состоит восемь рабов.

СВОЙСТВА ОБЛАСТИ

У этой области следующие свойства:

Ведро с Рудой. Ведро подняты всего на пару футов над землей и в них легко забраться.

Пути для вагонеток. Пути ненадолго выравниваются перед тем, как погрузиться в южный туннель. Если персонажи садятся в вагонетки, то горгулья переключает пути на тупиковую ветку. Если вагонетка идет на скорости, то персонаж, держащий тормоз, должен успешно сделать сбросок Ловкости Сл 15, чтобы остановить вагонетку до того, как она сойдет с путей.

6В: СЛОМАННЫЙ СТРАЖ

Медуза нашла одного из стражей, и теперь его обломки лежат в конце этого туннеля.

Туннель оканчивается в горе обломков. Раскопки шахтеров открыли громадную гуманоидную форму, погребенную в камне. Его каменное тело разрушено и зияющие дыры проделаны в лице и груди.

Страж давно погиб; его застали врасплох и уничтожили до того как он очнулся от магического оцепенения.

7. КАБИНЕТ НАДЗИРАТЕЛЯ

Медуза сделала кабинет надзирателя своим. Пока она патрулирует шахту, ее любимые големы сторожат здесь ее сокровища.

Зал с низким потолком обустроен как рабочий кабинет. Стол засыпанный бумагами стоит у дальней стены и под ним находится небольшой железный сундук.

Два **голема из плоти** [flesh golem] стоят неподвижно с каждой стороны двери, и нападают из засады на любых нарушителей. Один голем закрывает дверь при атаке: пока он остается тут любой персонаж, пытающийся силой войти снаружи, должен сначала победить голема в состязании Силы. Если персонаж пытается пробиться, то дверь имеет 15 КД и 25 хитов.

СВОЙСТВА ОБЛАСТИ

У этой области следующие свойства:

Пергамент. Эти письма содержат деловую переписку между надзирателем шахты и своими хозяевами в Альянсе Лордов (именно эти документы просил вернуть Грошин Лор своих союзников).

Железный Сундук. Этот запечатый сундук содержит сокровища медузы (смотри ниже). Если персонаж пытается сдвинуть защелку, то дуговой разряд электричества от замка бьет его на 22 (4к10) урона электричеством, со спас броском Ловкости Сл 20 для ополовинивания урона. Ловушку можно обнаружить и обезвредить двумя удачными проверками Интеллекта (Магия) Сл 15. Медуза носит ключ при себе; при использовании ключа сундук можно открыть безопасно.

СОКРОВИЩА

В сундуке содержится портрет Королевы Скорво до ее трансформации в медузу (250 зм), серебряная сетка для волос (50 зм), медная чаша с гравировкой двора Королевы Скорво (50 зм) и 50 зм.

8. ЛИТЕЙНАЯ

Руда из цепи ведер вываливается в плавильни литейной, где превращается в расплавленное железо.

Рябь от жара затрудняет видимость в этой комнате. Три гигантских плавильных печи, сделанные в форме человеческой головы, стоят у западной стены. Подвешенная цепь ведер с рудой проходит прямо над печами, где ждущие рабы используют крюки, чтобы сбросить руду в огонь. Расплавленное железо капает из сморщенных ртов печей и льется в огромную ванну бурлящего металла, которая тянется по всей комнате.

Подземная река вьется под гигантскими печами и уходит в глубь в туннель на юго-запад. У северного края реки водяное колесо приводит в движение клацающую цепь ведер. Прямо неподалеку ствол шахты выходит из комнаты и железный колокол закреплен на стене у основания.

К востоку, неотесанные ступени поднимаются к арке в горной породе. Пути вагонеток входят в комнату с юго-востока и заканчиваются парой тупиков. Большая арка в южной стене выходит в комнату, залитую зеленым светом.

Пять **горгулий** [gargoyle] надзирают над рабами в этой комнате. Если горгулья замечает врага, то она визжит союзникам, и они нападают вместе. Здесь на горгулий работают двенадцать рабов.

СВОЙСТВА ОБЛАСТИ

У литейной есть следующие особенности:

Балкон. Каменный балкон находится на высоте 30 футов и у него нет перил.

Цепь Ведер. Рабы медузы продолжают обрабатывать руду; только чтобы освободить место для продолжения ее раскопок. Если раб переворачивает ведро, в котором прячется персонаж, дайте персонажу сделать спас бросок Ловкости Сл 12, чтобы удержаться до того, как упасть в плавильную печь.

Шахта Подъемника. Ствол шахты соединяется с **лебедочной** в 500 футах сверху (область 1). В обычных условиях для вызова платформы подъемника используется колокол.

Озеро Расплавленного Железа. Существо, оказавшееся в озере получает 44 (8к10) урона огнем при попадании и в начале каждого хода, если остается там. Если выбраться оттуда, то расплавленный металл, приставший к телу, наносит 11 (2к10) урона огнем в начале каждого хода в течение 1к3 раундов.

Плавильные печи. Печи имеют в высоту 30 футов, и сзади к ним приделаны лестницы. Персонажи, забравшиеся на печь, могут легко залезть в ведро на цепи; любая присутствующая горгулья замечает их. Существо, упавшее в печь или начинающее свой ход внутри, получает 22 (4к10) урона огнем.

9. ЗАЛ ПАДАЮЩИХ КАМНЕЙ

Парящие осколки кометы бросаются в глаза в этой комнате.

Куполообразный зал открывается перед вами. Пять каменных осколков висят в воздухе в центре комнаты, это пористые кристаллы, которые окрашивают стены комнаты иноземным зеленым светом. Осколки висят по восходящей спирали, а нижний осколок висит всего в пяти футах от земли.

Куча деревянных обломков, лестниц и строительных лесов примыкает к южной стене. Ведра с рудой проходят через эту секцию на подвешенной цепи и исчезают в тоннеле высоко в северо-восточной стене. Два туннеля шахты выходят на юго-восток на уровне подъемного крана.

Река цвета ржавчины обнимает западный периметр комнаты, а потом удаляется на юго-запад. Грубые деревянные мосты переброшены через реку для доступа ко второй паре туннелей шахты в западной стене.

Шесть **горгулий** [gargoyle] охраняют эту комнату. На самом верхнем осколке кометы одна из горгулий наблюдает за пятью связанными по рукам и ногам пленниками. Если рабы восстают, то у этой горгульи приказ убивать пленников одного за другим.

Всего двадцать рабочих обрабатывают южный склон породы. Один из этих рабочих - это **Омбул Беррипп**, отец выжившей девочки полурослика, прячущейся на складе (область 2).

СВОЙСТВА ОБЛАСТИ

У этой области следующие особенности:

Осколки Кометы. Элементальная энергия держит осколки на весу и укрепляет кожу любого, кто на нем стоит. Пока персонаж касается осколка он получает сопротивление урону от немагического оружия и иммунитет к окаменению. Персонажи должны проходить проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы перепрыгивать с осколка на осколок.

Цепь Ведер. В цепь ведер можно легко забраться с обломков. Персонажи, едущие в ведрах из северо-западного прохода, проезжают в 10 футах от пленников, которых держат на самом верхнем осколке кометы. Чтобы прыгнуть из ведра на осколок, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Строительные Леса. Леса 30 футов в высоту наполнены рабами. Персонажи, карабкающиеся по лесам, передвигаются по трудному ландшафту.

10. ХРАМ ГРУМБАРА

Дварфы Ладваказары построили этот храм столетия назад, чтобы почтить своего первобытного бога Грумбара. Медуза недавно осквернила алтарь и перепосвятила его Огремоху.

Базальтовая колонна, чьи стороны образуют равнобедренный треугольник, возвышается над полом этого грота. Древняя печать - три горы земли - отчеканена на одной стороне колонны, а поверх него намазан треугольный символ свежей кровью. У основания колонны кровавый труп лежит на куче старых, сожженных подношений.

Поколениями шахтеры делали подношения Грумбару на удачу под горой. Тело принадлежало надзирателю шахты, чьей кровью намазали символ Огремоха на колонне.

Персонаж, который успешно пройдет проверку Интеллекта (Религия) Сл 15, может определить колонну как алтарь Грумбару - элементальному повелителю земли. Если бросок превзойдет Сл 20, то персонаж распознает кровавый символ как принадлежащий Огремоху - элементальному принцу зла, сопернику Грумбара.

ОЧИЩЕНИЕ ХРАМА

Если символ Огремоха счищен с колонны, то Грумбар посылает пророческое видение в знак благодарности. Если медуза еще жива, то все персонажи получают следующее видение:

Вы стоите на горном плато, а над вами красные небеса. Внезапно, мерцающая зеленая комета падает на землю перед вами, осыпая вас пылью. Несколько мгновений спустя вы поднимаетесь на обломках кометы, а ваши тела крепнут там, где вы касаетесь этих камней. Грохочущий голос распевно говорит «Стойте крепко на упавшем камне, и змея не будет иметь над вами власти.»

Видение намекает, что осколки камня в области 9 защищают от взгляда медузы. После чего все персонажи получают второе видение; если медуза мертва, то это первое и последнее видение, которое они получают.

Вы стоите во тьме, а вокруг вас кружат жонглеры огнём. Фигура в капюшоне выходит на свет, ее лицо окутано тенью. Рука в перчатке протягивается к вам, как будто ожидая платы; другая поднимается и снимает фарфоровую маску из-под капюшона. Грохочущий голос распевно говорит «Снимите маску с обманщика и он рассыплется.»

Это подсказка о событиях в будущем: допельгангер Девамари попытается украсть меч Айорна Ладваказара у группы.

ЧАСТЬ 4: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Зачистив шахту персонажи возвращаются в Мул-мастер, чтобы получить свою награду. До того как они уйдут умирающий король просит их о последней услуге: доставить его меч брату.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К КОРОЛЮ

Все шахтеры, которых спасли персонажи направляются на юг на свободу. Если персонажи вернутся в пещеру дварфов, Лларзона скажет, что ее отец зовет их. Айорн очень рад услышать о триумфе персонажей, но отчаянно хочет загладить вину за свои ошибки при жизни. Король рассказывает им следующую историю.

- Десять лет назад Айорн и его брат Бун нашли древний меч в горном ручье. Они постоянно ругались о том кому стоит им владеть; ссора, которая в конце концов привела Буна к изгнанию.
- Меч излучает магию, но Айорн никогда не понимал природы этого зачарования.
- Король сожалеет, что покинул брата и просит персонажей доставить ему меч, как последний акт примирения. В качестве награды он предлагает им свой *пояс дварфов* [belt of dwarvenkind].

После окончания речи король рассыпается в пыль. Если персонажи согласны выполнить его последнюю волю, то Лларзона отдает им его пояс дварфов и меч.

БУН МЕРТВ

Возможно, что персонажи не помогли Буну и он погиб. В таком случае король или его дочь настаивают, чтобы персонажи забрали меч, так как он не принес клану ничего кроме горя.

МЕЧ

Загадочные руны украшают клинок этого полуторного меча, и сверкающий рубин украшает яблоко. Если сколдовать *обнаружение магии* [detect magic] над мечом, то он излучает ауру некромантии. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 10, понимает, что этот меч обладает смутным сознанием и открывает свою истинную силу только в руках избранного обладателя. До тех пор он является обычным полуторным мечом.

МЕЧ РАССЕНДИЛА

Меч Айорна когда-то принадлежал Рассендилу Уомдолфину, предыдущему Верховному Клинку Мулмастера. Рассендил захватил власть у своего брата близнеца Сельфарила, чью душу запер в драгоценный камень в яблоке своего меча. Маскируясь под близнеца Рассендил правил городом много лет пока не был убит во время восстания варваров в Горах Каменного Шпиля. Судьба меча Рассендила и души Сельфарила будет раскрыта позже в этом сезоне. Пока что персонажи должны вернуть меч в Мулмастер.

ПОЛЕТ ГРИФОНОВ

После смерти короля в клан Ладваказар приходят неожиданные гости.

Из входа в пещеру слышны вздохи. Дварфы расступаются, и стая грифонов выходит вперед - те же звери, которых вы видели раньше у постоялого двора Очаг на Пороге. Грифоны преклоняют колени перед вами.

«Вы освободили их небо от горгулий», шепчет Лларзона, «Теперь они почтут за честь нести вас.»

Грифоны могут перевезти персонажей назад в Мулмастер; после чего они возвращаются в горы. Пролетая над метелями персонажи возвращаются домой через три часа. Если у персонажей есть свои ездовые животные, то Лларзона предлагает отвести животных до Таверны Очаг на Пороге.

ФЕСТИВАЛЬ ОГНЕННОЙ НОЧИ

Персонажи возвращаются в Мулмастер к наступлению ночи. Это фестиваль огненной ночи - священный день для поклонников Латандера, которые подерживают горящий огонь от заката до следующего утра. Для большинства Мулмастеритов это просто еще один повод выпить.

Сегодня Фестиваль Огненной Ночи. Толпы гуляк, многие с горящими шестами, наполняют улицы города. Костры горят на перекрестках, а ларьки с элем и едой расположились на главных проездах.

Спросите куда направляются игроки. Путешествие через толпу будет медленным, так что им нужно будет знать куда идти после городских ворот.

ОБМАН ДАРМОВ

Если Дармов подслушала встречу персонажей с Буном, то ее шпионы ожидают их возвращения. Об их прибытии докладывают допельгангеру **Девамари**, который тенью преследует их в толпе, используя *чтение мыслей* [read thoughts], чтобы определить куда они идут и зачем. Его приказы просты - украсть их самые ценные сокровища - и вскоре он решает просто забрать у них королевский магический меч.

Девамари использует *перевертыша* [shapechanger] и *малую иллюзию* [minor illusion], чтобы замаскироваться под Буна Ладваказара и перехватывает персонажей, когда они приходят в Черный Клинок и Кровавый Кабан.

Артисты на улицах окружают Черный Клинок и Кровавый Кабан. Пока вы локтями прокладываете себе путь вы видите как Бун Ладваказар выходит из таверны перед вами. Он поднимает каменную руку в приветствии когда группа жонглеров огнем вихрем пронесется мимо.

Бун заявляет что наткнулся на персонажей при выходе из таверны. Сделайте проверку Харизмы (Обман), чтобы узнать обманет ли допельгангер персонажей. После броска сравните результат с пассивной Мудростью (Проницательность) каждого персонажа. Если Девамари провалился, то персонаж замечает нечто странное в поведении Буна: незнание своего прошлого, или что-то что входит в противоречие с тем, что он говорил раньше. Если на него надавить, то Девамари сбегает в толпу. Дайте ему возможность сбежать, но не толкайте к ней: если его зажать в угол, то допельгангер сражается насмерть.

Если персонажи не распознали обман Девамари, то важно уточнить, что меч был отдан Буну **снаружи** Черного Клинка и Кровавого Кабана.

ХРАНИТЕ ЭТО В ТАЙНЕ!

Если персонажи не подозревают Буна, то не давайте им понять, что они что-то здесь упустили. Играйте эти последние сцены, не упуская ничего и закончите приключение на мажорной ноте. Игроки не должны знать, что они отдали меч мертвого короля одному из своих врагов!

ВСТРЕЧА С ГРОШИНОМ ЛОРОМ

Грошин Лор встречается с персонажами в аллее около доков. Рвущий Коготь остается верен своему слову: отдает каждому персонажу обещанную награду за их услуги. Перед уходом он предупреждает персонажей, что они могут понадобиться ему в будущем.

ВСТРЕЧА С БУНОМ ЛАДВАКАЗАРОМ

Персонажи находят Буна в таверне. Он рад услышать о прощении своего брата и принимает меч с благодарностью. Он говорит персонажам, что чувствует нужду обдумать свою судьбу, так что хоть он пока и не будет покидать Мулмастер, сражаться на арене он прекратит. Если персонажи расскажут ему о доппельгангере, он не сможет пролить свет на обман. Если персонажи заметят обман Девамари, или если доппельгангер и не делал этого, важно отметить, что меч был отдан Буну **внутри** Черного Клинка и Кровавого Кабана.

БУН ЛАДВАКАЗАР МЕРТВ

Возможно, что персонажи не помогли Буну на арене и в результате он погиб. Это может случиться и после того как персонажи вернутся из шахт. Меч излучает магию, но похоже у него нет больше никаких магических атрибутов. Если персонаж оставляет его себе, то он работает как обычный длинный меч [longsword]. В этом случае персонаж может отдать меч своей фракции или оставить себе. Лишь один персонаж может принимать такое решение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Железо вновь течет рекой в Мулмастер. Если персонажи освободили шахтеров, то распространяются слухи о них, как об освободителях. Такие разговоры могут достичь ушей новых врагов в Мулмастере.

Элементальная угроза устранена и молодая королева клана Ладваказар ведет свой народ обратно под землю. Где-то в отдаленном городе, меч ее отца и заточенная душа Сельфарила Уомдолфина ожидают своего обещанного судьбой владельца.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

ОПЫТ

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя Врага	Опыт за Врага
Ветеран [Veteran]	700
Боец кабаньей ямы [Boar pit fighter]	700
Каменный дварф [Stone dwarf]	700
Химера [Chimera]	2,300
Лев [Lion]	100
Йети [Yeti]	700
Черная слизь [Black pudding]	1,100
Буллетт [Bulette]	1,800
Голем из плоти [Flesh golem]	1,800
Горгулья [Gargoyle]	450
Атиа Скорво, медуза [Atia Scorvo, medusa]	2,300
Кошмар [Nightmare]	700
Девамари, доппельгангер [Devamari, doppelganger]	700

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задача или Достижение	Опыт на Персонажа
Отключить или обойти ловушку Нафта	150
Воссоединить Омбула и Лупе	300

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **4000 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, ДМ может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Сокровища медузы	200
Приз Кабаньей Ямы	400
Сокровище в конюшне	200
Сокровища в кабинете Надзирателя	400
Награда Буна	1000

ПОЯС ДВАРФОВ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот крепкий пояс инкрустирован драгоценными камнями с пряжкой из полированного камня. Он никогда не пачкается. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ

Зелье, необычное

Описание зелий можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, необычное

Описание зелий можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ЗЕЛЬЕ ГЕРОИЗМА

Зелье, редкое

Описание зелий можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

СЛАВА

Все члены фракций получают одно очко славы за участие в этом приключении.

Персонажи из **Жентарима** получают **одно дополнительное очко славы** за успешное и незаметное отравление Одрика.

Персонажи из **Альянса Лордов** получают **одно дополнительное очко славы** за получение деловых документов из Кабинета Надзирателя.

Персонажи **Арфисты** получают **одно дополнительное очко славы** за освобождение по крайней мере десяти рабов.

Персонажи из **Изумрудного Анклава** получают **одно дополнительное очко славы** за то, что оставили в живых двух последних стражей.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 400 опыта, 200 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ВНИМАНИЕ

Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D (ALDMG)*.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.
Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.
Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

ВЕТЕРАН [VETERAN]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8+18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.
Длинный Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.
Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).
Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

БОЕЦ КАБАНЬЕЙ ЯМЫ [BOAR PIT FIGHTER]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс Доспеха 15 (клепанная кожа)
Хиты 58 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	16(+3)	14(+2)	10(+0)	12(+1)	15(+2)

Спас Броски Сил +5, Лов +5
Навыки Атлетика +5, Запугивание +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Всеобщий
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрость. Боец кабаньей ямы имеет преимущество на спас броски против испуга.

Действия

Мультиатака. Боец кабаньей ямы делает две атаки выбранным рукопашным оружием. Если на нем перчатки с когтями, он может сделать еще две дополнительные атаки.
Пика (Боец с головой козла). Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющего урона. Если боец кабаньей ямы попадает в цель с разбега, то она падает с ног.
Перчатки с Когтями (Боец с головой льва). Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) рубящего урона.
Горящая Кувалда (Боец с головой дракона). Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) дробящего урона плюс 3 урона огнем.

Огненное Дыхание (Перезарядка 6, боец с головой дракона). Боец кабаньей ямы плюет маслом изо рта на горящую кувалду, выпуская 10-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно сделать спас бросок Ловкости Сл 15, получив 18 (4к8) урона огнем при провале или половину при успехе.

КАМЕННЫЙ ДВАРФ [THE STONE DWARF]

Средний гуманоид (дwarf), нейтральный

Класс Доспеха 15 (естественная броня)
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	16(+3)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	15(+2)

Спас Броски Сил +5, Лов +5, преимущество против яда
Навыки Атлетика +6, Запугивание +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Всеобщий, Дварфийский
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрость. Каменный дварф имеет преимущество на спас броски против испуга.

Действия

Мультиатака. Каменный дварф делает две атаки ручным топором.
Ручной Топор. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

ХИМЕРА [CHIMERA]

Большое чудовище, хаотично-злое

Класс Доспеха 14 (естественная броня)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	11(+0)	19(+4)	3(-4)	14(+2)	10(+0)

Навыки Восприятие +8
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 18
Языки понимает Драконий, но не может говорить
Опасность 6 (2,300 опыта)

Действия

Мультиатака. Химера делает три атаки: одну укусом, одну рогами и одну когтями. Если ее огненное дыхание доступно, она может использовать его вместо укуса или рогов.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Рога. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (1к12 + 4) дробящего урона.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Огненное Дыхание (Перезарядка 5-6). Голова дракона выдыхает огонь в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спас бросок Ловкости Сл 15, получив 31 (7к8) урона огнем при провале или половину при успехе.

ЛЕВ [LION]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	8(-1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Острый Нюх. Лев имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

Тактика Стаи. Лев имеет преимущество на бросок на попадание по существу, если хотя бы один из союзников льва находится в 5 футах от этого существа и дееспособен.

Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтем, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Прыжок с разбега. Лев может частью своего перемещения, после разбега в 10 футов, прыгнуть в длину на 25 футов.

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

ЧЕРНАЯ СЛИЗЬ [BLACK PUDDING]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 20 фт., карабкание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	5(-3)	16(+3)	1(-5)	6(-2)	1(-5)

Иммунитет к Урону кислота, холод, электричество, рубящий
Иммунитет к Состояниям ослеплен, очарован, оглушен, истощен, испуган, сбит с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 4 (1,100 опыта)

Аморфность. Слизь может проходить сквозь проемы в 1 дюйм шириной без усилий.

Разъедающая Форма. Существо, которое касается слизи или попадает по ней рукопашной атакой, находясь в 5 футах от нее, получает 4 (1к8) урона кислотой. Любое немагическое оружие, сделанное из металла или дерева, попавшее по слизи, разъедается. После нанесения урона это оружие получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к броскам урона. Если штраф увеличивается до -5, то оружие ломается. Немагические снаряды, сделанные из металла или дерева, которые попадают по слизи, уничтожаются после нанесения урона.

Слизь может проесть немагический слой дерева или металла, толщиной 2 дюйма, за 1 раунд.

Паучья Ходьба. Слизь может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверку.

Действия

Псевдопод. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 18 (4к8) урона кислотой. Кроме того, немагическая броня, которую носит цель, частично разъедает и она получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Реакции

Разделение. Когда слизь Среднего размера или больше подвергается рубящему урону или урону электричеством, то она разделяется на две новые слизи, если у нее не меньше 10 хитов. У каждой новой слизи количество хитов равно половине хитов изначальной слизи, округленной вниз. Новые слизи на один размер меньше изначальной.

Йети [YETI]

Большое чудовище, хаотично-злое

Класс Доспеха 12 (естественная броня)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 40 фт., карабкание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	16(+3)	8(-1)	12(+1)	7(-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +3
Иммунитет к Урону холода
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Йети
Опасность 3 (700 опыта)

Боязнь Огня. Если йети получает урон огнем, он имеет помеху на броски на попадание и проверки способностей до конца своего следующего хода.

Острый Нюх. Йети имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

Снежный Камуфляж. Йети имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться в снежной местности.

Действия

Мультиатака. Йети может использовать свой Леденящий Взгляд и сделать две атаки когтями.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1кб + 4) рубящего урона плюс 3 (1кб) урона холодом.

Леденящий Взгляд. Йети выбирает целью одно существо, которое может видеть не далее 30 футов от себя. Если цель может видеть йети, то должна успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 13 против этой магии или получить 10 (3кб) урона холодом и стать парализованной на 1 минуту, если только у цели нет иммунитета к холоду. Цель может повторять спас бросок в конце каждого своего хода, прекращая этот эффект на себе при успехе. Если спас бросок цели успешен или эффект на ней заканчивается, цель иммунна к Леденящему Взгляду всех йети (но не отвратительных йети [abominable yeti]) на 1 час.

ШАХТЕР [MINER]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Всеобщий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Кирка. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1кб + 1) колющего урона.

БУЛЕТТ [BULLETTE]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (естественная броня)
Хиты 94 (9к10 + 45)
Скорость 40 фт., копание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	11(+0)	21(+5)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Навыки Восприятие +6
Чувства зрение в темноте 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки --
Опасность 5 (1,800 опыта)

Прыжок с Места. Булетт прыгает в длину на 30 футов, а в высоту на 15 футов с разбегом или без.

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 30 (4к12 + 4) колющего урона.

Прыжок Смерти. Если булетт прыгает по крайней мере на 15 футов во время движения, она может использовать это действие, чтобы приземлиться на ноги в месте где находится одно или несколько существ. Каждое из этих существ должно успешно сделать спас бросок Силы или Ловкости Сл 16 (на выбор цели) или стать сбитым с ног и получить 14 (3кб + 4) дробящего урона плюс 14 (3кб + 4) режущего урона. При успешном спас броске существо получает только половину урона, не сбито с ног и отталкивается на 5 футов от местоположения булетт в незанятое место по выбору существа. Если незанятых мест в радиусе нет, то существо сбивается с ног и падает на месте булетт.

ГОРГУЛЯ [GARGOYLE]

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8 + 21)
Скорость 30 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(+0)	16(+3)	6(-2)	11(+0)	7(-2)

Спротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Терран
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

Действия

Мультиатака. Горгулья совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1кб+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (1кб+2).

ГОЛЕМ ИЗ ПЛОТИ

Средняя конструкция, нейтральное

Класс Доспеха 9
Хиты 93 (11к8+44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	9(-1)	18(+4)	6(-2)	10(+0)	5(-3)

Иммунитет к урону электричество, яд; дробящее, колющее, режущее от не магического и не адамантитового оружия
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает все языки своего создателя, но не может говорить
Опасность 5 (1800 опыта)

Берсерк. Если голем начинает свой ход с 40 или менее хитами, бросьте кб. При результате 6, голем становится берсерком. В этом состоянии, голем атакует ближайшее существо, которое видит. Если в пределах его передвижения и досягаемости его атак нет существ, голем атакует объекты, отдавая преимущество объектам, меньше его по размерам. Войдя в это состояние, голем остаётся в нём пока не будет уничтожен или пока не восполнит все свои хиты. Создатель голема, находясь не далее 60 футов от него, может попытаться успокоить его, обращаясь к нему твёрдо и убедительно. Голем должен иметь возможность слышать его. Создатель должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если он преуспеет, голем выходит из состояния берсерка. Если голем вновь получит урон пока его хиты ниже 40, он может вновь войти в состояние берсерка.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, он получает помеху на атаки и проверки характеристик до конца его следующего хода.

Неизменная форма. Голем иммунен к любым заклинаниям или эффектам, которые должны изменять его форму.

Поглощение Электричества. Когда голем подвергается урону электричеством, он не получает урона, и вместо этого, восполняет количество хитов, равное нанесенному урону электричеством.

Сопrotивление магии. Голем получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Вооружённые атаки голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем проводит две атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

АТИА СКОРВО, МЕДУЗА [ATIA SCORVO, MEDUSA]

Среднее чудовище, законопослушно-злая

Класс Доспеха 15 (естественная броня)
Хиты 127 (17к8 + 51)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	16(+3)	12(+1)	13(+1)	15(+2)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Восприятие +4, Скрытность +5
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Всеобщий
Опасность 6 (2,300 опыта)

Окаменяющий Взгляд. Когда существо, которое может видеть глаза медузы, начинает свой ход не далее 30 футов от нее, медуза может заставить его сделать спас бросок Телосложения Сл 14, если она дееспособна и может видеть существо. Если спас бросок провален на 5 очков или больше, то существо тут же окаменеет. В другом случае, существо, которое провалило спас бросок, начинает обращаться в камень и становится опутанным. Опутанное существо должно повторить спас бросок в конце своего следующего хода и окаменеть при провале или окончить эффект при успехе. Окаменение длится пока существо не освободят заклинанием высшее восстановление [greater restoration] или другой магией.

Если существо не застали врасплох, то оно может отвести глаза и избежать спас броска в начале своего хода. Если существо делает это, то не может видеть медузу до начала своего следующего хода, когда оно снова может отвести глаза. Если между этим существо посмотрит на медузу, оно должно немедленно сделать спас бросок. Если медуза видит отражение себя на полированной поверхности не далее 30 футов от себя и в области яркого света, то она, в соответствии с проклятьем, сама подвергается этому эффекту.

Действия

Мультиатака. Медуза делает три атаки ближнего боя - одну змеиными волосами и две коротким мечом, или две дальнобойные атаки своим длинным луком.

Змеиные Волосы. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом.

Короткий меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная Атака Оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

КОШМАР [NIGHTMARE]

Большой изверг, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (естественная броня)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 60 фт., полет 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	15(+2)

Иммунитет к Урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки понимает Бездны, Всеобщий и Инфернальный, но не может говорить

Опасность 3 (700 опыта)

Дар Сопротивления Огню. Кошмар может даровать сопротивление к урону огнем любому, кто скачет на нем.

Освещение. Кошмар испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

Действия

Копыта. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона огнем.

Эфирный Шаг. Кошмар и до трех существ по согласию в 5 футах от него магически входят в Эфирный План из Материального и наоборот.

ДЕВАМАРИ, ДОППЕЛЬГАНГЕР

[DEWAMARI, DOPPELGANGER]

Среднее чудовище (перевертыш), нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	18(+4)	14(+2)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Навыки Обман +6, Проницательность +3

Иммунитет к Состояниям очарован

Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Всеобщий

Опасность 3 (700 опыта)

Перевертыш. Доппельгангер может использовать действие, чтобы превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого видел, или вернуться в свою истинную форму. Его характеристики, в отличие от формы, одинаковы в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несет с собой, не трансформируется. Он возвращается в свою истинную форму после смерти.

Сидящий в Засаде. Доппельгангер имеет преимущество на броски на попадание по любому существу, которое застал врасплох.

Внезапная Атака. Если доппельгангер застал врасплох существо и попал по нему атакой в первом раунде боя, то цель получает дополнительно 10 (3к6) урона от атаки.

Действия

Мультиатака. Доппельгангер делает две атаки в ближнем бою.

Удар. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) дробящего урона.

Чтение Мыслей. Доппельгангер магически читает поверхностные мысли одного существа не далее 60 футов от себя. Эффект может преодолевать преграды, но 3 фута дерева или земли, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в радиусе доппельгангер может продолжать читать ее мысли, пока его концентрация не прервется (как концентрация на заклинании). Читая разум цели, доппельгангер имеет преимущество на проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Обман, Запугивание и Убеждение) против цели.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ИГРОКУ 1

Король Айорн

Я не могу доставить это письмо лично: к тому моменту, как ты прочтешь это, я уже вернусь к камням. Славная смерть. Я надеюсь.

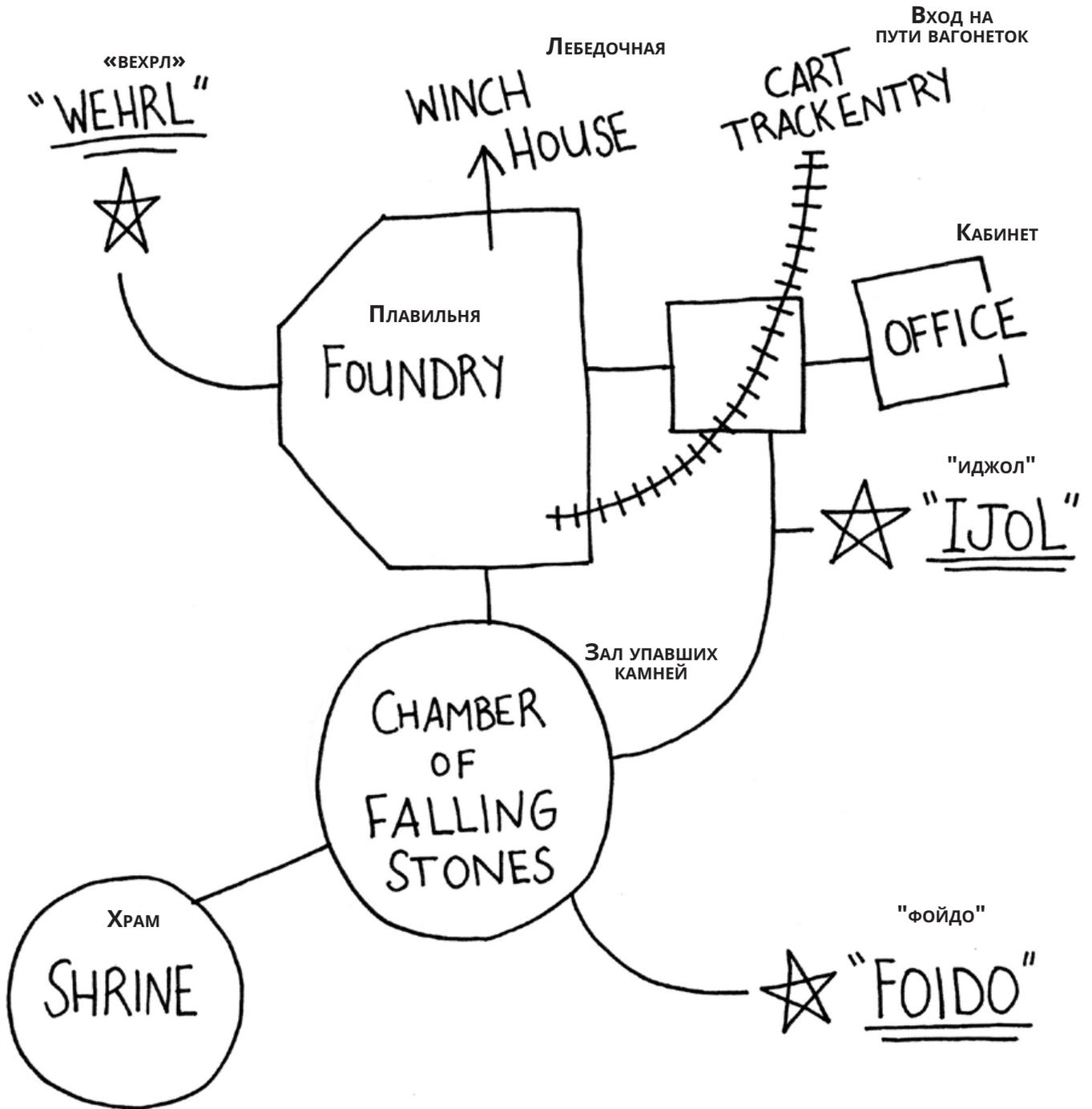
Я хочу, чтобы ты знал, что я прощаю тебя. Братья не должны враждовать так долго из-за куска металла. Пусть наша вражда кончится с моей смертью!

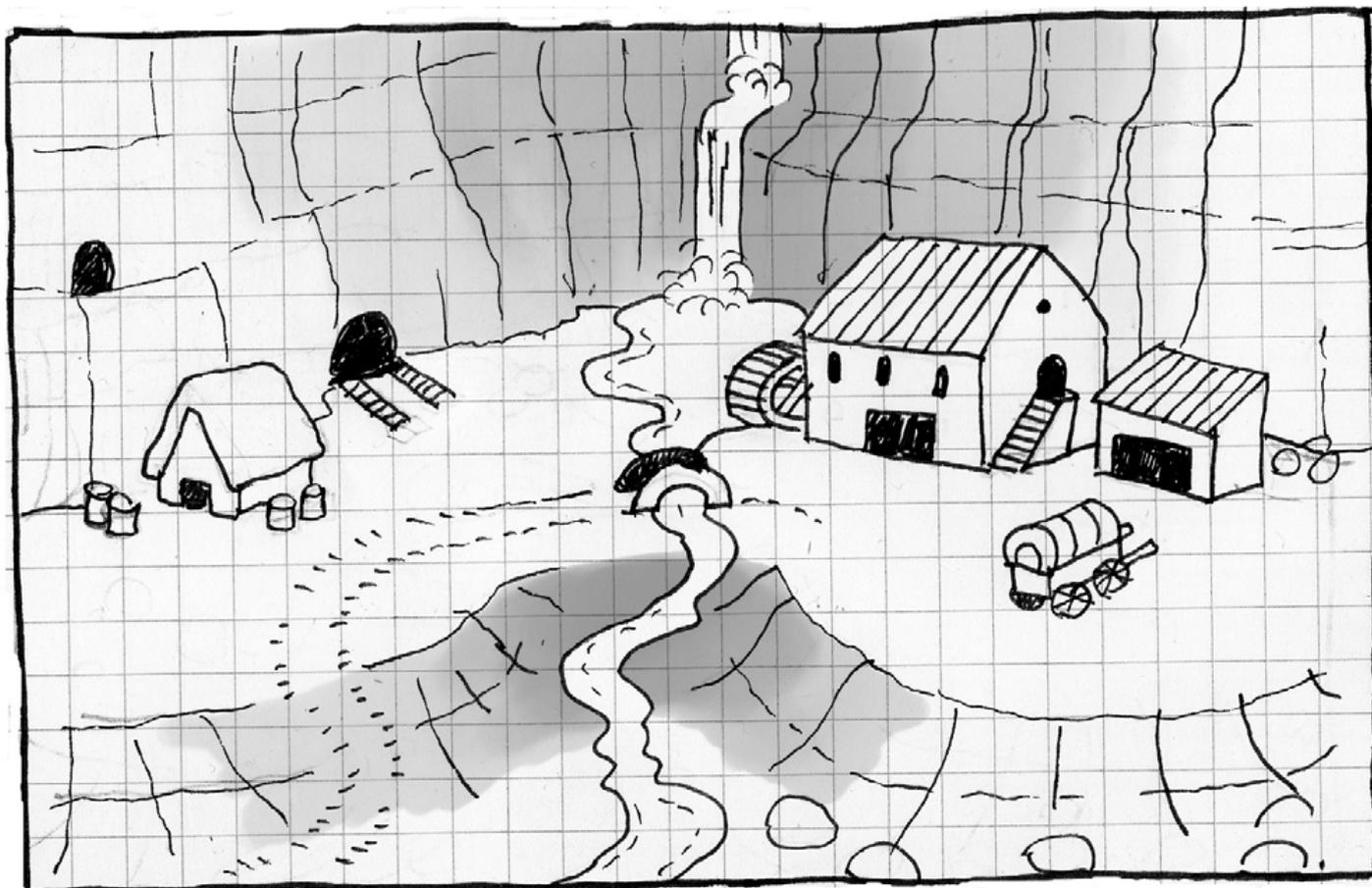
Избавь носителя сего свитка от своего гнева. За годы моего изгнания я узнал, что люди не знают истинного значения Зала Падающих Камней. Их заботит только железо. Их жизни так коротки, что они не боятся зла, что живет под горой. Их не сильно заботят Стражи, которых там поместили наши предки для защиты. Если это навлечет на них беду, то пусть будет так.

До встречи в залах наших предков.

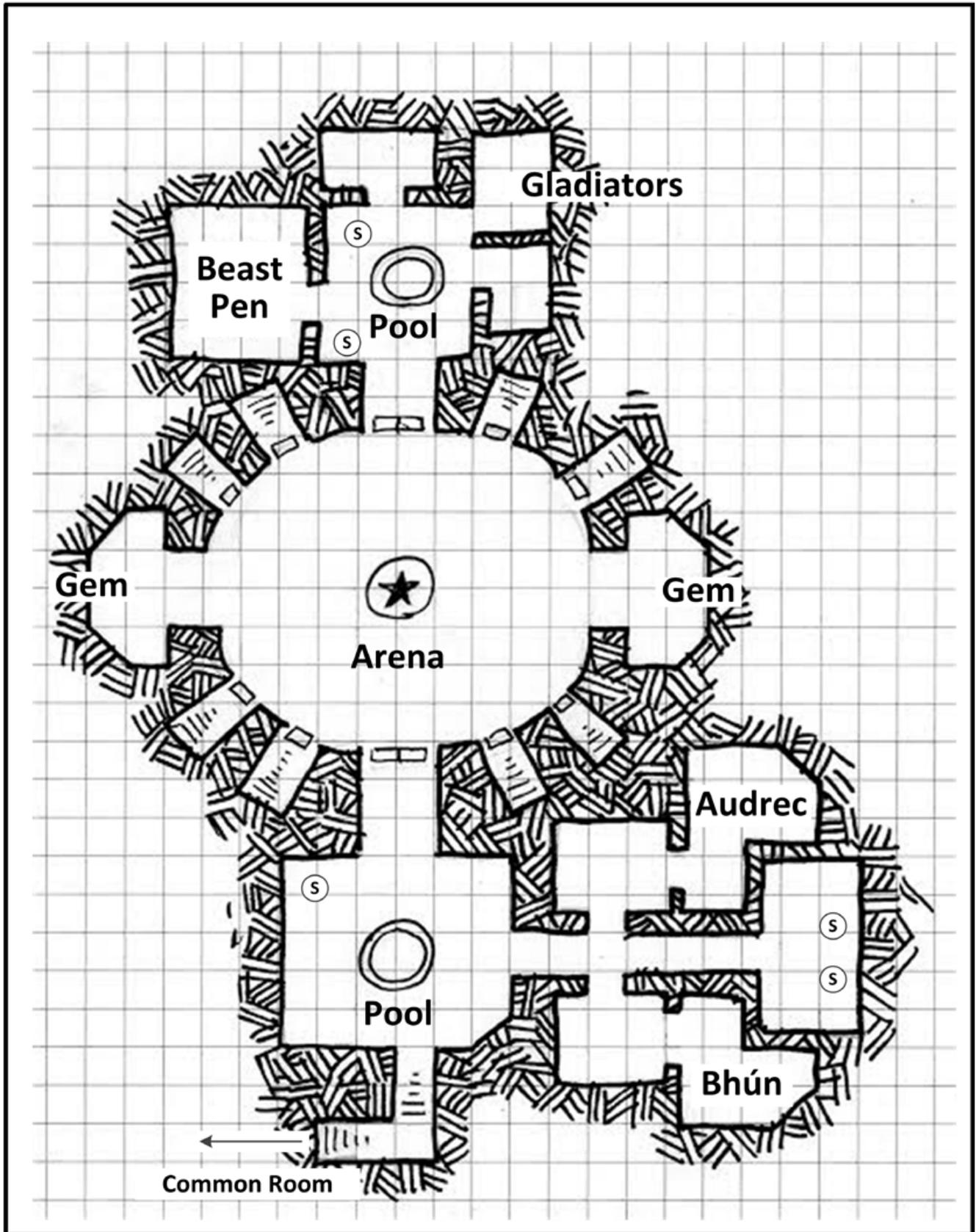
*Твой брат,
Бун*

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ИГРОКУ 2





THE BOAR PIT



Ⓢ = Slave

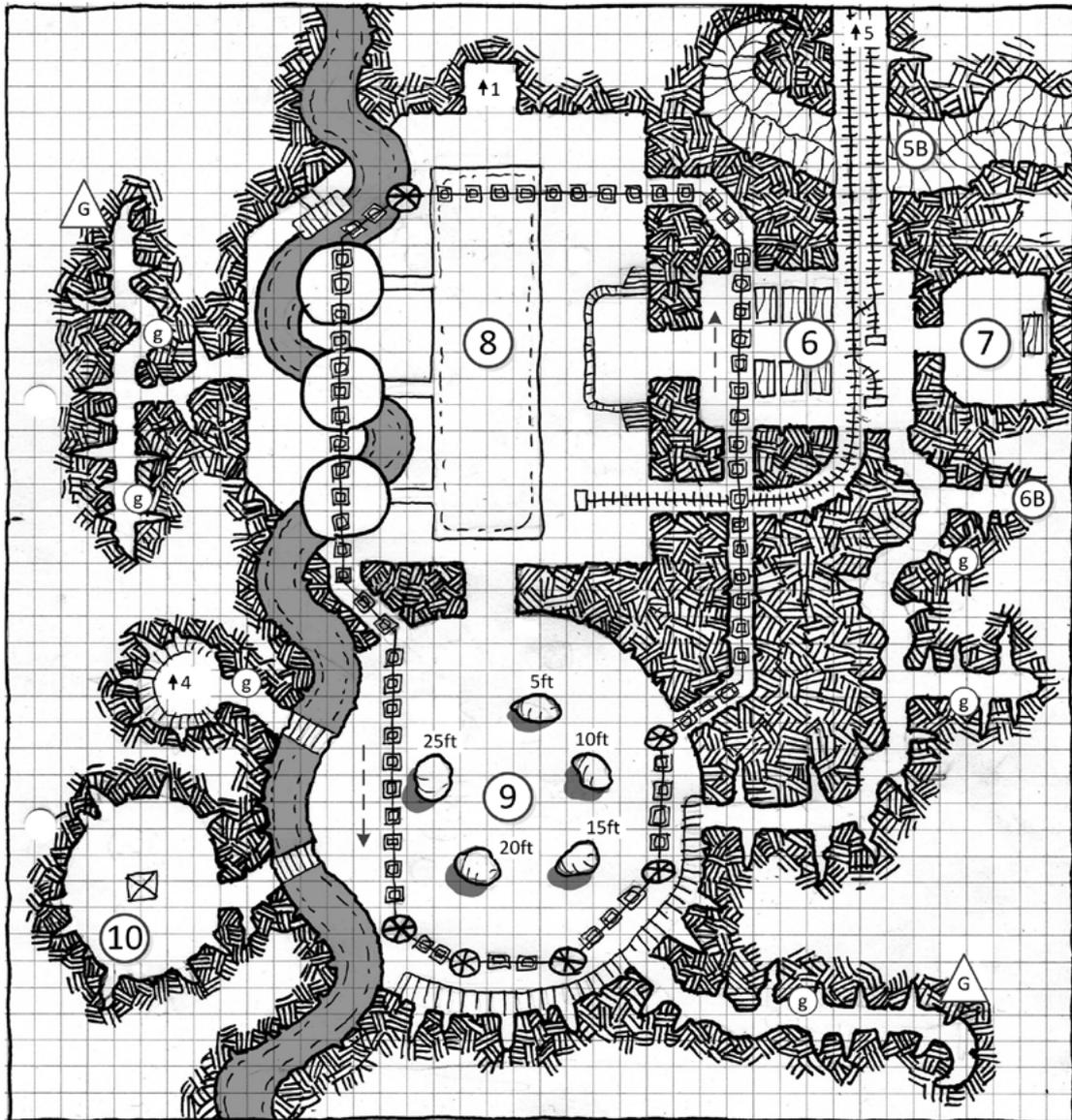
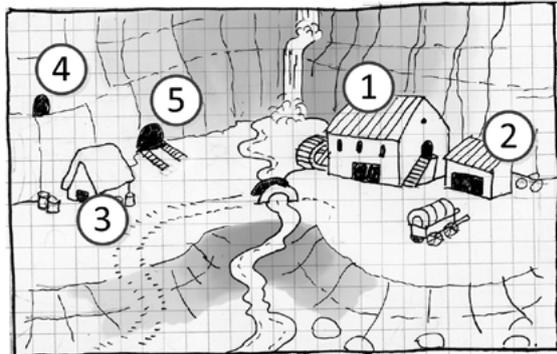
КАРТА 2: ШАХТА УПАВШЕГО КАМНЯ

На карте не указан масштаб и направление на север.
Север – сверху, исходя из описания некоторых комнат.

ШАХТА УПАВШЕГО КАМНЯ

- | | |
|--------------------------------------|------------------------|
| 1: Лебедочная | 6: Обогащительный Цех |
| 2: Конюшня | 7: Кабинет Надзирателя |
| 3: Склад | 8: Литейная |
| 4: Западные Ступени | 9: Зал Упавших Камней |
| 5: Узкоколейная Дорога для Вагонеток | 10: Храм Грумбар |

⊗ = Горгуля+4 шахтера △G = Погребенный Страж



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Агна Скорво (А-ти-а СКОР-во): Древняя королева Чессента, теперь ставшая медузой.

Бун Ладваказар (БУН Лад-ВА-ка-зар): Дварф боец в яме на аренах Мулмастера.

Девамари (Дев-а-МАР-и): доппельгангер, служащий Гетмедре Дармов.

Гетмедра Дармов (Гет-МЕД-ра ДАР-мов): Хозяйка рекетиров Таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан.

Грошин Лор (ГРО-шин Лор): Лидер Ястребов; тайного подразделения Солдатской Братии.

Айорн Ладваказар (Ай- ЁРН Лад-ВА-ка-зар): Король дварфов из клана Ладваказар, брат Буна Ладваказара.

Лларзона Ладваказар (ЛЛАР-зо-на Лад-ВА-ка-зар): Воинственная дочь короля Айорна.

Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: МАРТ - АПРЕЛЬ 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение Марта - Апреля 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results чтобы ввести свои результаты.

