



ВОЗВРАЩЕНИЕ БЫЛОЙ СЛАВЫ



Хроники Возвращения Величия Орков

Когда-то орки доминировали над всем, что было к югу от гор. Вы обладали величайшей, самой передовой подземной цитаделью, когда-либо принадлежащей оркам. Затем, а затем случился катаклизм. Прошли века и лишь несколько выживших племён собрались под единым знаменем ради общей цели.

Верните то, что ваше по праву!

Приключение D&D для персонажей-орков 6-го - 8-го уровня.

РУКОВОДСТВО К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Приключение, предназначено для персонажей-орков 6-го - 8-го уровня, от четырёх до шести игроков и оптимизировано для общего уровня партии (ОУП) из пяти персонажей 6 уровня. Персонажи вне этого диапазона уровней не должны принимать участия в этом приключении без серьезных изменений сложности столкновений.

Место действия приключения — близ региона Турмиш в западной части Гор Орсрон, немногим севернее Затопленного Леса во вселенной Забытых Королевств. Для проведения приключения вам потребуется *Книга Игрока, Руководство Мастера и Бестиарий*.

СтатБлоки. В Бестиарии находятся статблоки большинства монстров и неигровых персонажей (НИП), встречающиеся в этом приключении. Каждый раз, когда в приключении появляется новый монстр или НИП, вы можете найти его статблок или рядом со столкновением, в котором он участвует или в Приложении А. Выделение **жирным** шрифтом имени существа подсказывает, что его статблок можно найти в *Бестиарии*.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Легенды гласят, что когда-то орки доминировали над всем, что было к югу от гор; что у них была величайшая, самая продвинутая подземная цитадель, когда-либо принадлежащая оркам. Затем случилась катастрофа. Вы не можете точно сказать, что это был за катаклизм, но он рассеял прежде единые племена орков по всему Турмишу. Пока они сражались за выживание, всё, чем жили орки и всё, что они имели, было потеряно. Прошли века и лишь несколько выживших племён собрались под единым знаменем ради общей цели.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Всё приключение проходит в подземелье под горами западнее Турмиша. В идеале, персонажи начнут приключение на 6-ом уровне и достигнут 9-го к его финалу. Скорее всего героям-оркам потребуется много дней для того, чтобы полностью исследовать и очистить подземный комплекс. Предполагается, что они смогут возвращаться к безопасному лагерю снаружи и совершать продолжительный отдых каждый вечер, если они так решат.

Захоронения (ОУП 6)

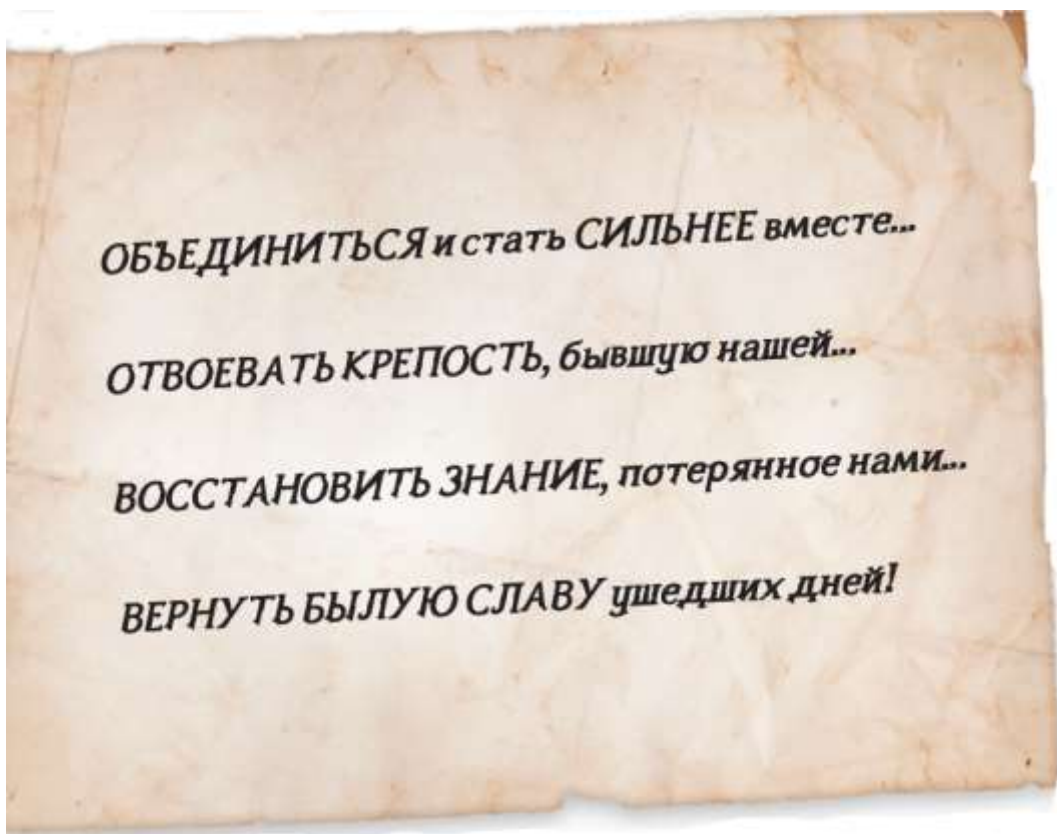
В этой части комплекса погребены самые славные лидеры истории орков. Однако в оставленных без надлежащего ухода на многие года залах, поселилась поджидающая персонажей нежить.

Саморазрушающие (ОУП 6)

В прошлом, здесь проходили церемонии и празднования. Тут вершилась история предков и заключались клятвенные договоры, проводились свадьбы и награждались те, о ком орки слагали легенды. Теперь же здесь остались только пылающие черепа, по сей день несущие свою службу.

Палаты Оверлокса (ОУП 6)

Здесь находились личные покои Оверлокса (титул повелителя орков), а также тронный зал, зал совета и прочие разнообразные помещения. По иронии судьбы теперь здесь властвует красный слаад с Лимбо, превративший это место в зону саморазмножения.



Везучие (ОУП 7)

Клан орков, известный как Везучие, были ответственны за осуществление множества инфраструктурных нововведений для подземного города, включая преобразование одной из пещер в водохранилище. Сейчас здесь обитают беженцы куо-тоа.

Зрячий Глаз (ОУП 7)

Оркам из клана Зрячий Глаз было поручено заниматься охраной и защитой города и населяющих его племён. Для этого они развивали в себе свои таланты внимательности и восприятия. Искатели приключений могут вновь обнаружить здесь магическую сферу *Глаз Груумша*.

Охотники Песни (ОУП 7)

Охотники Песни - это племя орков-воинов, известное за свои навыки отслеживания существ, даже когда им приходится следовать только за звуком не громче шёпота. Также раньше они были известны своими бардами, славящихся своими голосами. К сожалению, их музыкальное наследие теперь лишь призрак прошлого.

Озеро Предков (ОУП 7)

Когда-то эти пещеры были священными для Юртруса Белой Руки и его последователей. Именно здесь, на краю города, его последователи увековечивали героев, достойных загробной жизни в Орде Груумша. Для преодоления этого места потребуются героические усилия.

Гниющий Корень (ОУП 8)

Незадолго до своего грехопадения, дварф-друид Грязерукий, объявил эти клановые пещеры своим домом. Блуждая по Подземью, он случайно наткнулся на странный, разумный гриб, который сделал ему предложение, от которого друид не смог отказаться. Заразившись спорами, он вернулся обратно и с тех самых пор обитает здесь.

Красные Стражи (ОУП 8)

Эти пещеры когда-то были подземным садом, служившим источником флоры, используемой для медицинских и диетических нужд. Известное также как Красный Водопад, это место получило такое название из-за протекающего здесь ручья. Каменистое дно ручья вместе с падающим на водную гладь светом, придает воде красноватый оттенок.

Фанатики Лутик (ОУП 8)

Скромная святыня Лутик, оркской богини медицины, до сих пор расположена в этом месте, которое первоначально было приютом для тех, кто нуждался в лечении. К сожалению, теперь здесь обитает множество нежити и командующее им адское исчадие.

Верный Клык (ОУП 8)

Здесь племя орков Верный Клык присматривало за воргами города. Теперь тут обитает Великий Коготь, которого вряд ли получится приручить.

Хранители Перьев (ОУП 8)

Хранители Перьев были учёными города, ведущими запись его истории и обучающими молодых письму и чтению. Здесь волшебники и чародеи проводили свои эксперименты и создавали магию орков, поэтому члены этого племени будут стремиться вернуть эту территорию себе. Остаётся надеяться, что они вспомнят хоть что-то из того, чему их когда-то учили.

Ложные Надежды Тьмы Обещаний (ОУП 9)

Подготавливаясь к приключению, вы должны спросить каждого из игроков о мечтах, желаниях и целях их персонажей на эту экспедицию. Это должно произойти ещё до того, как они попадут в подземелье. Например, в виде части ритуала "отправления", проводимого старейшинами племени, отправляющими их на это задание. Вам потребуется эта информация для того, чтобы эффективно использовать способность балхоннота изменяющая реальность, сделавшего здесь себе логово.

ПРИМЕТЫ И СУЕВЕРИЯ

Орки живут в постоянном трепете перед своими богами, такое поведение укоренилось в их мышлении. Они верят, что они могут видеть божественное провидение повсюду в окружающем их мире. На жрецов племени возлагается обязанность определять эти знаки и знамения, как благие, так и несущие вред, а также решать, как племя должно отреагировать на них.

Орки верят, что любое, казалось бы незначительное событие или находка (следы медвежьих когтей на дереве, стая ворон или неожиданный порыв ветра) может быть посланием богов. Если племя сталкивалось с похожими предзнаменованиями ранее, то жрецы понимают, как его растолковать. Но, если божий знак не имеет явного объяснения, то жрецам придётся медитировать часами или днями, чтобы получить видение о его значении.

Каждое племя орков имеет свои суеверия и определенные приметы. Эти догмы варьируются от племени к племени, и часто основаны на пережитых племенем событиях. Каждое представленное здесь племя имеет свои особенные приметы и суеверия, которых они придерживаются.

В то время пока ваши игроки создают своих персонажей-орков, попросите их выбрать одно из племён, представленных в приключении, и предоставьте им свой список или наоборот попросите их записать приметы и суеверия выбранного племени. Не забывайте поощрять вдохновение игроков всякий раз, когда они хорошо обыгрывают все эти суеверия орков во время приключения.



Знак Груумша



ЗАХОРОНЕНИЯ

В этой части комплекса погребены самые славные лидеры истории орков. Однако в оставленных без надлежащего ухода на многие года залах, поселилась поджидающая персонажей нежить.

ПРИМЕТЫ НА ЗАХОРОНЕНИЯХ

- Столкнувшись со славой, удачей или судьбой, выбирай не раздумывая всё.
- Эльф волшебник ночью - радость охотника, Эльф-волшебник на рассвете - опасность близко.
- Вой совуха пробуждает первобытные инстинкты наших предков. Прислушайтесь к его зову и отдайтесь охотничьему азарту.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В Захоронениях следующие особенности:

Освещение. Здесь нет света, если не сказано иначе.

Потолки. Находящиеся в 10 футах над полом пещер потолки покрыты символами лидеров орков Ганаша, Юртриэль и Кланнка (см. зона 5). В зоне 3 потолок покрыт исцарапанными символами божества орков - Илневаля.

Двери. Тяжёлые двери выполнены из камня. За долгие года двери накрепко застряли в дверных проёмах, и для их открытия требуется успешная проверка Сл 16 Силы (Атлетика). Они не заперты.

Запахи. В Захоронении стоит резкий запах горящих костей. В некоторых местах к нему примешивается запах гнилой плоти.

Звуки. Здесь обитает много нежити. Осторожно действующая группа искателей приключений может услышать, как она шаркает и стонет в расположенных впереди комнатах.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 1 отмечены следующие важные места:

1. Волшебные Уста

Уходящий на север коридор идет вглубь комплекса. Как только персонажи, оказываются в 5 футах от расположенной в нём простой каменной двери, на них появляются *волшебные уста* [magic mouth], произносящие хриплым голосом на языке Орков: "Столкнувшись со славой, удачей или судьбой, бери всё и не раздумывая." Дверь не заперта, сообщение не повторяется.

2. Тройная Нагрузка

В этой части комплекса погребены три лидера орков. В альковах небольшого коридора находятся трофеи, увековечивающие память о их достижениях и славных победах.

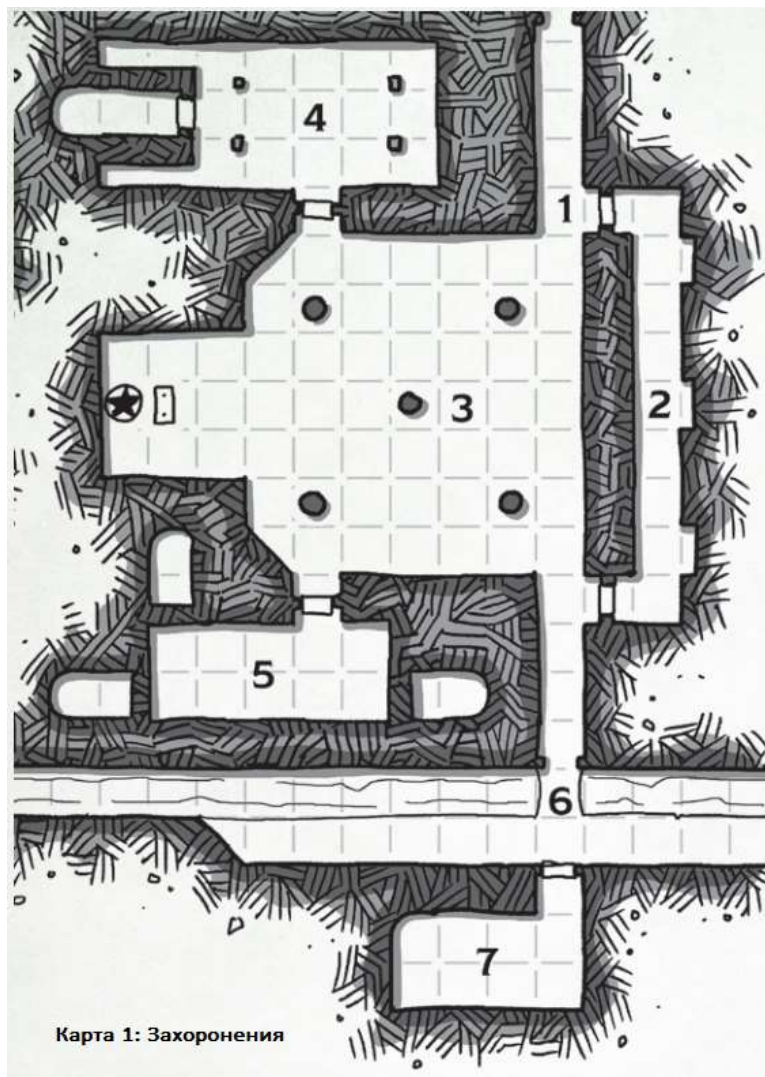
Освещение. Сокровища в альковах испускают тусклый свет в пределах радиуса 5 футов.

Северный Альков. На стене бюст хмурого, покрытого льдом лика Ганаши Клыка Севера. Хранящиеся здесь трофеи покрыты тонким слоем инея: сделанные людьми стрелы, посеребрённый эльфийский боевой молот, и многогранник гномской работы с цифрами от 1 до 20.

Центральный Альков. На небольшом пьедестале бюст Юртриэль Первобытного Вопля. Приближающиеся к нему существа, слышат приглушённый вой, исходящий из её рта. На бюсте висит ожерелье, выполненное из вулканических камней и опалов, стоимостью 225 зм.

Южный Альков. Бюст Кланнка Осквернителя Магов расположен над кучей изорванных книг заклинаний. Книги испорчены, не представляют никакой ценности, и Кланнк выглядит чрезвычайно довольным собой. В проткнутую носовую перегородку бюста вставлено кольцо с жемчужиной, на которой выгравированы руны орков "поглощать" и "развеять магию". При проглатывании жемчужины вы получаете возможность один раз использовать заклинание *развеять магию* [*dispel magic*] с бонусом +7 к броску. На вкус она, как солёные кости.

Ловушка. Если персонажи не взяли ничего из увиденных ими сокровищ, они подвергаются эффекту заклинания *проклятье* [*bestow curse*] (Сл 17) на всё их время пребывания в комплексе подземелий. Если они возьмут хотя бы одно, но не все сокровища, то Сл спасброска будет 15. Когда же персонажи заберут все сокровища, то каждый из них получит одно благословение из гл. 7 *Руководства Мастера* на ваш выбор. Действие благословения длится десять минут, и получить его можно лишь один раз.



Карта 1: Захоронения

3. Кулак Фурий

Как только персонажи входят в этот зал, из западного алькова доносится низкий яростный рёв. Раунд спустя после появления персонажей, и в течении двух последующих раундов, из под разрушенного алтаря выползают **умертвия (wight)**, начиная схватку на счете инициативы 20.

Из-за количества врагов схватка окажется тяжелой для персонажей. Их следует подтолкнуть к использованию местности в свою пользу. Если персонажи находясь в поле зрения статуи используют интересную тактику, то предоставьте им преимущества на броски атаки и спасброски, так как Илневаль проявляет благосклонность к таким способам ведения боя.

Разрушенный алтарь. Посвящённый Илневалю алтарь был разрушен. Три умертвия устроили себе убежище в полом пространстве под ним.

Колонны. Колонны покрыты разнообразными геометрическими фигурами не имеющими скрытого предназначения. Они не достают до потолка и могут быть опрокинуты успешной проверкой Сл 14 Силы (Атлетика). Существо, на которое падает колонна получает 11 (2к10) дробящего урона.

Статуя. Статуя посвящена Илневалю - Устроителю Войн. Он владеет всегда окровавленным иззубренным длинным мечом. Илневаль - это божество войны и тактики у орков.

Сокровище. Пространство под алтарём скрывает пожитки из прошлой жизни умертвий. Единственные ценные предметы - это два флакона святой воды и рубиновая брошь, стоимостью 125 зм.

4. Четыре Величия

Каждая колонна в этой комнате символизирует большую победу в сражениях. На одной выгравированы орки, побеждающие орду огров, на других - орков, убивающих бехолдера; орка-друида, замораживающего dwarфов во льдах; орка, гордо стоящего на куче убитых волшебников. Если персонажи задержатся в комнате больше чем на несколько мгновений, то они услышат доносящиеся из колонн подозрительные царапающие звуки. Минуту спустя после входа персонажей в комнату, даже, если они уже ушли, разрушая колонны из них вырывается на свободу нежить (один

бехолдер-зомби (beholder zombie), один **огр-зомби (ogre zombie)** и два **дварфа-зомби (zombies)**, один из которых одет в драную робу мага).

Хотя четыре колонны и символизируют великие победы, но если персонажи не будут предусмотрительны, колонны могут принести им поражение.

Дверь. Дверь в западной части помещения магическим образом заперта. Она автоматически открывается, когда все зомби будут уничтожены.

Северный и Южный Коридоры. Грубо пробитые в скальной породе коридоры не были частью основного комплекса. Внимательный осмотр покажет, что они были вырыты руками без использования инструментов; персонаж, имеющий владение навыком Религия, поймет, что некоторая нежить, обычно - зомби, известна как раз созданием таких туннелей.

Центральный Коридор. После разблокировки двери, персонажи смогут попасть внутрь центрального коридора. В его конце установлена статуя могучего лидера орков, чье имя, к сожалению забылось за прошедшие века.

Сокровище. Статуя в конце центрального коридора облачена в *кожаные доспехи +1 [+1 leather armor]* и вооружена посеребрённым боевым топором. Если персонаж находясь перед статуей одевает доспехи и берет в руки топор, он получает вдохновение. Этот эффект можно получить лишь единожды.

5. Усыпальницы

Ранее в этой комнате с почестями за её стенами были запечатаны тела могущественных воителей и вождей орков. В отличие от обыкновенных оркских обрядов (жертвоприношении или традиционного погребения) эти почитаемые члены их племен были здесь захоронены для того, дабы их духи оставались в мире, продолжая нести оркам свои наставления и лидерство. Теперь же двое духов - это **призраки (wraith)**, а третий – **баньши (banshee)**. Сведённые с ума годами тишины, они изголодались по жизни настолько сильно, что позабыли о чести, бывшей у них при жизни. Однако если их умиловить, они могут принести пользу тем, кто их потревожил.

Гробницы принадлежат хорошо известным легендарным оркам, и для их опознания не требуется проверок способностей. Их склепы находятся за стенами в трёх местах указанных на карте и когда персонажи проводят здесь более одной минуты, они появляются из своих склепов, намереваясь атаковать персонажей, если они их не смогут упокоить.

Освещение. Встроенные в потолок кристаллы кварца излучают естественный свет, наполняющий комнату тусклым освещением.

Умиротворение Духов. Духи злобны, но могут быть умиротворены путём разумных творческих решений. Ознакомьтесь с описанием их гробниц ниже и потребуйте проверку навыков Сл 12 (Предложите игрокам выбрать подходящие навыки и описать, как они собираются их использовать). Выберите приведённые ниже варианты решения проблемы, либо создайте своё собственное решение:

- Рассказывайте духам орков истории о их былом величии.
- Порадуйте нежить историями о подвигах персонажей в их честь.
- Продемонстрируйте навыки или качества схожие с теми, что были у духов-орков при жизни: издайте боевой крик или используйте заклинания или эффекты связанные с ледяной магией.

Гробница Ганааша Клыка Севера. Будучи невероятно могущественным друидом, Ганааш манипулировал чистой ледяной яростью северных бурь. По слухам, он был постоянно покрыт первобытным льдом и вооружён дубиной *Ледяной Шок*, вырезанной из сердца древнего ледника. Он превратился в призрака.

Гробница Юртриэль Первобытного Вопля. Юртриэль вела свой клан опытных воинов во время множества набегов. Раз за разом они сражались и уничтожали эльфов и людей, оттесняя их от посягательств на священные земли орков. Она и её воины издавали жуткие первобытные вопли на протяжении всего боя, сея при помощи них панику и раздор в рядах врагов. Юртриэль превратилась в баньши.

Гробница Кланнха Осквернителя Магов. При жизни Кланнк по общему мнению имел нездоровую тягу к поиску и уничтожению во вражеских рядах волшебников. Некоторые утверждали, что он мог "чувять магию" и пребывал в безумном ликовании, когда оказывался в схватке с заклинателем. Он превратился в призрака.

Сокровище. Если нежить будет умиротворена, то духи предложат персонажам свои особенные награды:

Ганааш Клык Севера. Ганааш предлагает *Ледяной Шок*, свою *+1 дубину [greatclub +1]*, сделанную из льда. Она зачарована на то, чтобы никогда не таять при любой температуре окружающей среды.

Юртриэль Первобытный Вопль. Юртриэль издаст свой вопль прямо в лица персонажей, но это подействует на них воодушевляющим образом и даст преимущества заклинания *благословение [bless]* на 1 минуту.

Кланнк Осквернитель Магов. Кланнк выводит на полу руну орков "сила". Каждый увидевший руну персонаж, получает преимущество при следующем броске атаки. Эффект даётся единожды каждому из увидевших.

6. Мост

Под мостом бурлит быстрый поток воды, а выполненные из камня пол и стены в районе моста очень скользкие. С моста до воды 5 футов. Существа, ступившие на мост, должны преуспеть в проверке Сл 10 Ловкости (Акробатика) или, поскользнувшись, упадут ничком в случайным образом выбранном направлении. Упавший в реку персонаж может выбраться из бурлящего потока, преуспев в проверке Сл 14 Силы (Атлетика). Существа Маленького и меньше размера имеют при проверке помеху. Несколько перьев совухов виднеются у южного края моста, прямо перед дверью в зону 7.

7. Логово Совухов

Не далее чем вчера, три эльфа авантюриста решили остановиться здесь в качестве временного прибежища. К несчастью для них, молодая пара голодных **совухов [owlbear]** тоже решили здесь передохнуть. Когда персонажи в первый раз входят в комнату, совухи сладко спят, плотно пообедав несчастными эльфами. Проснувшись, они будут поначалу дружелюбными из-за недавнего приёма пищи. Если персонажи проявят осторожность и отнесутся к совухам с должным уважением, то они могут некоторое время следовать за персонажами, в надежде найти себе ещё раз лёгкую и вкусную добычу.

Сокровище. Съеденные эльфы не были хорошо экипированы, а нанесенный совухами ущерб оказался существенным. Несмотря на это, несколько ценных предметов всё-таки сохранились. Любой персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 12 и выше замечает серебряное ожерелье с эбонитом, стоимостью 45 зм, и *свиток с заклинанием пробуждение разума [spell scroll of awaken]*. Если персонажи потратят десять минут на обыск комнаты и преуспеют в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование), они найдут под грудой обломков покрытую кровью и останками эльфов *сферу времени [orb of time]*.

САМОРАЗРУШАЮЩИЕ

Клан Саморазрушающих восхваляет культуру перемен, разрушая старых себя и раскрывая новое я. Старейшины учат молодых: "Не заикивайтесь на ошибках прошлого, это сбивает с толку и тебя и богов. Вместо этого, повернись спиной к тому, что хочется оставить позади и отправься вперёд, к тому, кем желаешь стать."

Их понимание, открытость и склонность к переменам стало причиной появления в их рядах известных среди племен известных оракулов и провидиц: Иши Слышащая, Лайлия Призрачный Ходок и Ромдар, Говорящий с Молниями.

ПРИМЕТЫ КЛАНА САМОРАЗРУШАЮЩИХ

Вследствие большого влияния заклинателей на клан, появилось много связанных с заклинаниями сказаний и суеверий.

- Сохрани последнее яйцо в корзине для оракула, "Съедая яйцо оракула ты проклинаешь себя болью в животе от упущенных возможностей." На самом деле само по себе несварение желудка не имеет значения, здесь подразумевается что съедать последнее яйцо - неприлично.
- Считается, что если ты "подготовил заклинание, но не сколдовал его, то потеряешь часть своего прошлого." Большинство Саморазрушающих смирились с тем фактом, что их воспоминания со временем исчезают. Те же, кто честно жили следуя суеверию, позволяли заклинанию активироваться и встречались с последствиями лицом к лицу, не рискуя потерять память о важных событиях или давно потерянной любви.
- Даже те, кто не был рождён с даром провидца, могут получать видения время от времени. Когда раненая добыча пытается бежит на охотника - это знамение, говорящее о том, что охотника преследует скрытый враг. Старейшины предупреждают: "Дай добыче уйти, добив её ты повторишь её судьбу." Даже те, кто не верят в эту примету, могут позволить отпустить такую добычу из чувства уважения к её смелости.

Саморазрушающие передавали свой образ мышления из поколения в поколение, но их отношение к изменениям делает эти суеверия способными к пересмотру и исключению. Саморазрушающих учили не бояться собственных ошибок, и они не уклоняются от своего самосовершенствования.

СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ КОРИДОР ИСТОРИЙ

В прошлом, здесь проходили церемонии и празднования. Тут вершилась история предков и заключались клятвенные договоры, проводились свадьбы и награждались те, о ком орки слагали легенды.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В северо-восточных коридорах следующие особенности:

Размеры и Рельеф. Коридор Истории в длину 330 футов и 30 в ширину. Он вырезан в камне и украшен изображениями выдающихся личностей истории орков. Выпуклый волнообразный потолок находится в 50 футах над полом в своей самой высокой точке, создавая в коридоре прекрасную акустику. Звуки разносятся по всему Коридору Истории, и персонажи из клана Охотники Песни имеют преимущество при проверках Харизмы (Выступление), пока находятся здесь. Дальняя северо-восточная дверь ведёт в естественный, уходящий вниз туннель с 10-ти футовым потолком. Северо-западная дверь открывается в высеченный в камне узкий коридор.

Свет. Здесь царит тьма. Поскольку место давно не используется, здесь не имеется ни магического ни обычного освещения.

Звуки и Запахи. В помещении стоит затхлый, прохладный воздух. Звуки шагов эхом отдаются в пустых священных коридорах. Из зоны 12 доносится звук капающей воды.

Фрески Коридора Истории. Эти фрески рассказывают историю городских кланов орков. Древнейшие истории берут начало на южной стене, с востока на запад, переходя с западной стены на северную, продолжаясь на ней с запада на восток (описания см. в "Что Она Знает?", в зоне 8a и 8b ниже).

ЗОНЫ ПОДЗЕМЬЯ

На карте 2 отмечены следующие важные места:

8. Коридор Истории

Длинный коридор заполнен сломанными столами и стульями. Он частично освещён светящейся ножкой от стола, на которую Одра - юная Саморазрушающая, сотворила заклинание *свем [light]*, чтобы ей было легче изучать фрески на стенах.

Любознательная восьмилетняя девочка-орк Одра крайне недовольна темпом своего обучения. Она не понимает, почему взрослые не разделяют её точку зрения. На стенах Коридора Истории она изучает фрески, рассказывающие о прошлом её предков, большая часть которого была скрыта от неё.

Что Она Хочет? Одра желает изучить и понять окружающий мир в скрытой надежде на то, что это поможет ей познать саму себя. Она держит в секрете свои магические способности и послания, которые получает от богов.

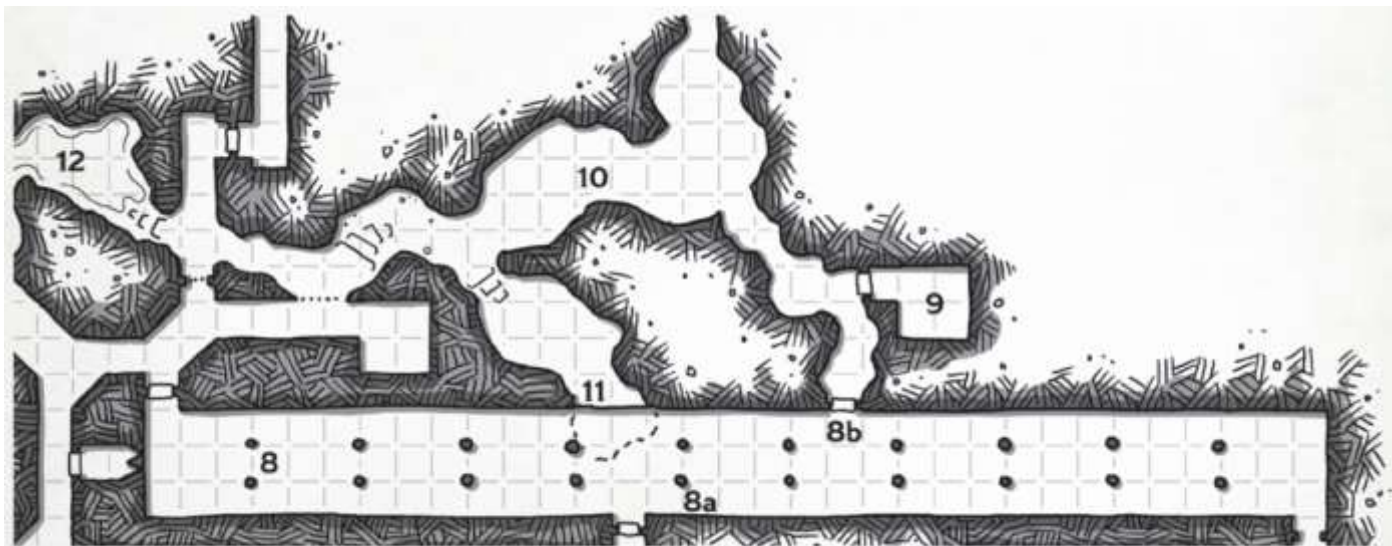
Что Она Знает? Ей запрещено бродить по Старому Городу, поэтому она сказала своим родителям, что обойдет стоящие лагерями племена, соберет яйца оракула и отнесет их Шиффу Раздражительному. Она сделает, как и обещала, но только после того, как проведёт некоторое время изучая фрески в руинах.

При успешной проверке Сл 15 Интеллекта (История или Религия), персонажи смогут сами разобраться в изображениях на фресках. При провале, Одра описывает персонажам то, что она поняла. Давным-давно, вход в пещеру был найден небольшой группой орков-скитальцев. Время шло, были войны, появились договоры с другими племенами орков, население города росло. Из-за распри внутри объединённых племён, появлялись новые и свержались старые лидеры. Один из вождей, постоянно появляется на фресках в первых рядах сражений, изображённый как герой на одних, и как зачинщик войн на других. Становится понятно, что его одержимость войной с эльфами нередко приводила к легкомысленным потерям. Сражения и отношение орков на фресках к этому вождю говорит о том, что на них изображен вероятнее всего Кургайн Кровопускатель ("Озеро Предков", зона 41). Последняя сцена изображает лекарей орков (Хинша из "Земли Исцеления"), воинов и воргов, готовящихся к какой-то битве или к катастрофе. Похоже, что никто из предков так и не вернулся из последнего похода для того чтобы увековечить произошедшее в камне. (См. больше информации в зонах 8a и 8b.)

Она последует с персонажами, пока те будут путешествовать по дому её предков. Одра скрывает свои способности заклинателя и помогает персонажам делясь с ними информацией полученной от божества, но не открывая им её источник, придумывая оправдания, откуда ей это известно. Успешная проверка Сл 12 Мудрости (Проницательность или Внимательность) укажет персонажам, что она оракул - божественный заклинатель. Ей известно, что когда-нибудь ей будет даровано второе имя, например, "Слышащая", "Призрачный Ходок" или "Говорящий с Молниями." Пока она находится с авантюристами, они могут предложить ей и собственные варианты её второго имени.

8a. Фреска о Междоусобицах

На южной стене каменная фреска увековечивает предупреждение о том, что некоторые события не должны повторяться. Битвы между членами племён, предательства, ложь и манипулирование. Изгнание кланов, либо убийства. Некоторые части города полностью уничтожены. Эта история, которую предки хотели навсегда забыть.



Карта 2: Коридоры Истории

8b. Активатор Двери

В стене с фреской, изображающей толпу стоящих плечом к плечу гордых орков расположена дверь. Она, похоже, должна сдвигаться в стену, заперта, нет дверной ручки и замочной скважины. Дверь открывается, когда персонажи повернутся спиной к фреске в зоне 8a и идут в сторону двери зоны 8b. Ведь именно этому и учат старейшины Саморазрушающих - "Повернись спиной к тому, что хочется оставить позади и отправься вперёд, к тому, кем желаешь стать"

9. Разграбленное Хранилище

Дверь в хранилище выбита.

Сокровище. Осмотрев комнату персонажи найдут среди сломанных оснований копий, прогнивших шкафов, высохших склянок для зелий, набор инструментов каменщика.

10. Пещера Мёртвых Авантюристов

В пещере нет ничего, кроме древнего, потускневшего двуручного меча и останков восьми искателей приключений в различных стадиях разложения - похожих на мумий троих, и пятерых лежащих одной кучей скелетов. На плечах одного из мумифицированных трупов до сих пор висит плащ (на самом деле плащевик), если персонажи преуспеют в проверке Сл 20 Интеллекта (Природа), то они заметят идеальное состояние плаща и что в куче костей шесть черепов, а скелетов пять и что тут что-то нечисто. Когда персонажи дотрагиваются до двуручного меча, то **плащевик (cloaker)** и **пылающий череп (flameskull)** пробуждаются и атакуют, выкрикивая: "Как ты смеешь нарушать договор Верного Клыка и Саморазрушающих?! Захороните Его в надлежащем месте!" Если персонажи обещают захоронить меч, плащевик и пылающий череп умеряют свой пыл и сопровождают их в зону 11.

11. Архив Соглашений

В одном месте на грязном полу этой естественной пещеры выкопана яма, откуда искатели приключений когда-то давно изъяли оружие. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (История или Религия) покажет, что оружие было закопано, как часть заключения договора о мире, и что вырыть его и забрать - плохое предзнаменование для обеих сторон соглашения. Персонажи могут заново закопать двуручный меч без опасений, что будут атакованы.

Если же персонажи начинают выкапывать любые из зарытых здесь оружия договоров (боевой топор, дубина, секира, глефа, копье, длинный лук, палица, пика и короткий меч) стражи архива - **плащевик** и **пылающий череп** вылетают из каждого потревоженного захоронения и атакуют.

12. Бухта Бракосочетаний

Вода горячего родника пузырится, поднимаясь со дна этого водоёма глубиной 10 футов. С потолка же капает холодная вода, отчего образуется облако пара, охватывающее всю поверхность воды и каменистый пол. Вода не стоячая, медленное течение уносит её в смежный туннель. Стены пещеры были разукрашены блестящей, разноцветной краской, теперь выцветшей и облупившейся. Всем оркам известно, что это место для церемоний бракосочетания, так как вода символизирует объединение партнеров.

Персонажи, входящие вдвоём в бухту по собственному желанию также получают эффекты от заклинания *церемония [ceremony]* (см. *Руководство Занатара*), сколдованном для обряда венчания. В течении последующих 7 дней эти персонажи получают бонус +2 к КД, пока находятся в 30 футах друг от друга. Эффекты не будут получены, если персонажи входят в водоём по принуждению, запугиванию или обману.

Сокровище. Если персонажи исследуют дно бухты, то они найдут *кольцо защиты разума [ring of mind shielding]*.



ПАЛАТЫ ОВЕРЛОКСА

Здесь находились личные покои Оверлокса (титул правителя орков), а также тронный зал, зал совета и прочие разнообразные помещения.

За годы, прошедшие после падения города, здесь обитали различные существа. В течении долгих лет тут господствовала чародейка Игнатия, подчинившая себе местных дуэргаров и проводившая в этих стенах свои эксперименты. Несколько дней назад она призвала Бролгалгелда, **красного слаада (red slaad)** с Лимбо, но магический круг призыва был начертан с ошибкой, и мерзкое создание выбралось из него и убило Игнатию. Теперь уже слаад управляет дуэргарами и превратил эту территорию в зону саморазмножения.

ПРИМЕТЫ В ПОКОЯХ ОВЕРЛОКСА

У орков есть две старых приметы, с которыми персонажи могут здесь столкнуться:

- Подвешенный над дверным проёмом кусочек угля защищает от незваных гостей.
- Лягушка, надетая на тесьму вокруг шеи, приносит удачу.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Архитектура. Стены выполнены из каменных блоков, покрытых трещинами и износившихся от времени. Полы замощены хорошими, но покрытыми грязью булыжниками.

Размеры. Потолки в коридорах арочные и в наивысшей точке достигают высоты 10 футов. В комнатах потолки куполообразные с высотой 13 футов над полом в центре помещения, если не указано иначе.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 3 отмечены следующие важные места:

13. Зал Ожидания

Неровная трещина разделяет комнату на две части. Разрушенные каменные скамьи установлены параллельно северной стене, покрытой большой мозаикой.

С восточной стороны от трещины три **дуэргара** (по 40 очков здоровья) под эффектом Увеличение. У каждого по 4 копия, которые они используют против искателей приключений, пока те находятся на противоположной стороне расщелины.

Трещина. Расщелина шириной в 5 и глубиной в 30 футов. Если персонажи оказываются прижаты к ней, дуэргары пытаются столкнуть их в неё.

Мозаика. Успешная проверка Сл 12 Интеллекта (Религия) покажет, что на мозаике изображен бог орков Груумш в жестокой схватке с эльфийским богом Кореллоном. Существо, преуспевшее в проверке Сл 13 Мудрости (Восприятие) заметит, что глаз Груумша можно вынуть из мозаики.

Сокровище. Нажатие на глаз Груумша приводит к тому, что механизм выбросит его из мозаики, раскрывая под ним полость с кошельком, внутри которого 50 зм и каменная бутылка с *зельем героизма [potion of heroism]*.

14. Вестибюль

Восьмиугольный зал завален мусором из остатков каменной кладки, поломанной мебели, скобяных изделий и костей. В четырёх стенах находятся двери, а в юго-восточном углу отдельно стоящий большой гонг.

Многие годы комната представляла собой обычную свалку. Под кучами, от 3 до 7 футов в высоту, мусора ползает **отидж (otyugh)** с 168 очками здоровья.

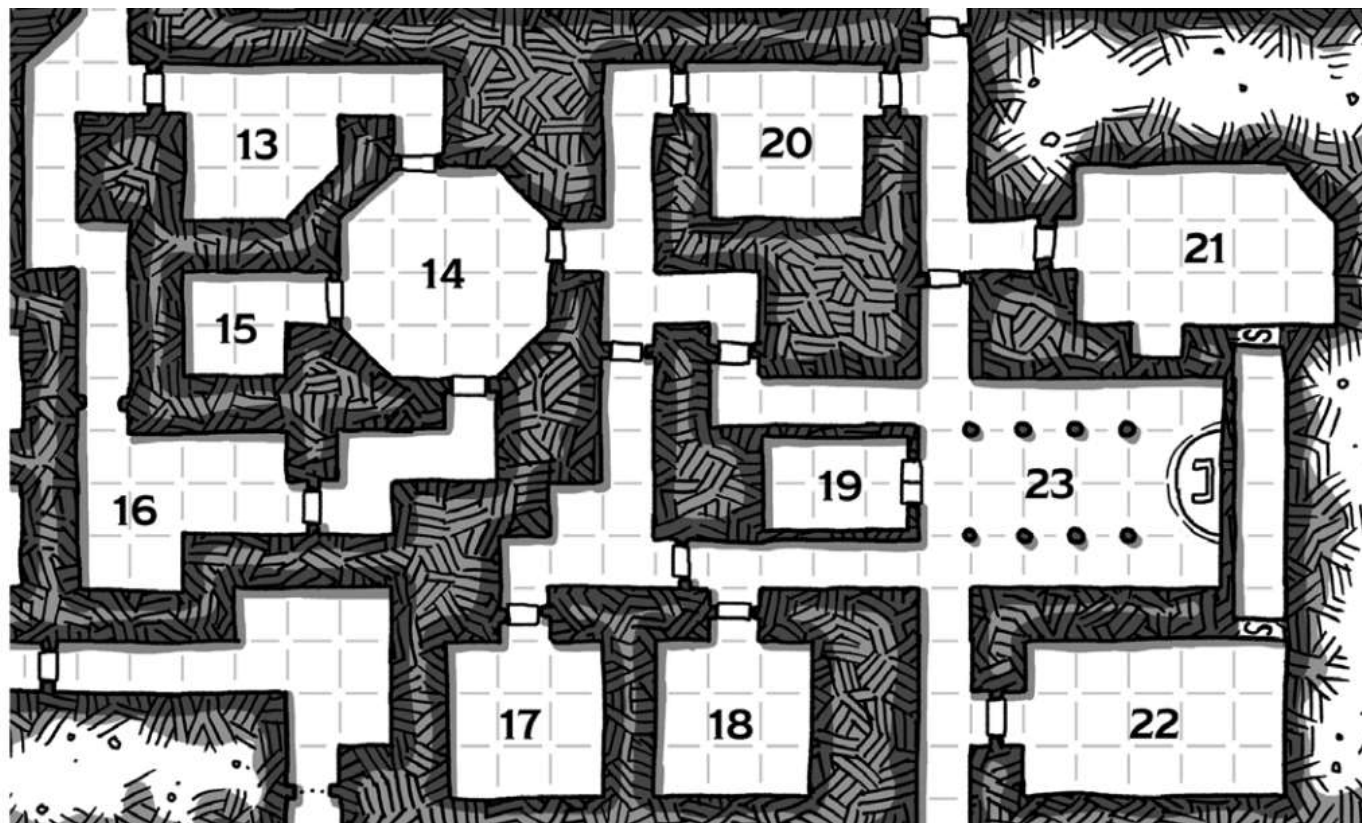
Он начинает следить за персонажами, как только они сюда входят. Искатели приключений видят и слышат, как содрогаются мусорные кучи. Отидж решает атаковать спустя 1к4 + 2 раунда. Потратив действие для удара в гонг, персонаж заставит отиджа зарыться в кучу мусора и лежать под ней 1 минуту неподвижно.

Сокровище. Истративший 5 минут на обыск кучи мусора персонаж и прошедший успешную проверку Сл 12 Мудрости (Восприятие), найдёт случайным образом выбранный предмет стоимостью менее 10 зм, из таблицы Снаряжение в *Книге Игрока*. Последующий обыск потребует вдвое больше времени, чем предыдущий (второй 10 минут, третий 20 и т.д.)

15. Часовня

Статуя внушительного одноглазого орка расположена в западном конце помещения. Тонкие каменные колонны тянутся вдоль северной и южной стены.

К основанию статуи прикован **бурый медведь (brown bear)**. Сначала он встаёт на дыбы и рычит на заявившихся гостей, но, поняв что те не уходят, неожиданно начинает общаться с ними через всё более усложняющийся язык жестов. Он рассказывает историю о высокомерном молодом принце, который однажды прогневил ведьму, и та превратила его в зверя до тех пор, пока он не встретит свою истинную любовь...



Карта 3: Покои Оверлокса

Азарлия. Внезапно медведь прекращается в заливающуюся смехом **суккубу (succubus)**. Её зовут Азарлия и она была призвана на этот план чародейкой Игнатией, освободившей её после того, как Азарлия оказала ей определенные услуги. Азарлия исследовала мир снаружи, но постоянно возвращалась сюда, считая это место своим логовом. Она предупреждает персонажей "Беречься ужасной жабы в тронной зале", после чего уходит на Эфирный План. Затем, уже в эфирной форме, она следует за партией, периодически появляясь для ироничной оценки усилий персонажей.

16. Казармы

Каменная арка к северу от этой комнаты украшена высеченными на ней черепами и костями. Над аркой на языке Орков выбиты слова: "Слава Оверлоксу!". Любой, кто пройдет через арку не произнеся этого лозунга, должен преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет ослеплен на 1 час при провале.

Койки. В помещении четырнадцать древних каменных кроватей, кругом пыль и обломки.

Иллюзия. Часть восточной стены комнаты иллюзорна и скрывает за собой альков с дверью. Любой, кто пытается дотронуться до стены, чувствует, что его рука проходит сквозь неё. На потолке перед иллюзорной стеной подвешен кусочек угля.

17. Кладовая и Колодец

В небольших альковах и каменных полках вдоль стен лежат останки старых бочек, ящиков и коробок. Низенькая стеночка из древних кирпичей окружает колодец в центре помещения.

На дне колодца с глубиной 20 футов прячется **чёрная слизь (black pudding)**. Если кто-то смотрит в колодец, посветит в него или бросит что-либо внутрь, то существо быстро движется вверх и атакует.

Сокровище. Обыскивающий полки и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж, находит серебряную статуэтку человека с нефритовыми глазами. Она стоит 250 зм.

18. Кабинет

Две из стен украшают тусклые растрескавшиеся фрески. Несколько древних томов лежат на каменных полках. Некогда большой деревянный рабочий стол разбит и представляет собой кучу обломков.

К дальней от входа стене прикован человек, **разбойник (bandit)**, Аллет Йевик. У него 4 уровня истощения и осталось 1 очко здоровья. Он отправился в подземелье несколько дней назад в поисках сокровищ, но был пойман дуэргарами и прикован к стене. Цепи могут быть вскрыты успешной проверкой Сл 12 Ловкости (Ловкость Рук) с использованием воровских инструментов.

Ужасная Правда. Аллет вспоминает как к нему подошло чудовище "похожее на большую красную жабу", а потом он потерял сознание. Позже он очнулся с огромными волдырями на руке и спине. Аллет не догадывается о том, что **красный слаад** Бролгалгелд отложил в него свои яйца. Смотрите *Бестиарий* для более подробной информации о заражении яйцами слаада.

Фреска. Фреска состоит из двух частей. На одной изображено рождение короля орков, на второй - победа армии орков над ордой гноллов.

Сокровище. Исследующий полки и преуспевший в проверке Сл 12 Мудрости (Восприятие) персонаж, находит следующие ценные предметы:

- *Зелье отличного лечения [potion of superior healing].*
- *Свиток с заклинанием превращение [spell scroll of polymorph].*
- *Калейдоскоп воспоминаний.* Это магическое устройство представляет собой короткую латунную трубку с глазком на одном конце и кнопкой над ним. Любой, кто заглядывает в трубку через глазок после нажатия кнопки, видит краткую визуальную информацию об истории города орков. Полное представление длится 20 часов, но нажав на кнопку ещё раз можно промотать время на час вперёд. Последняя сцена показывает как прорицатели орков уговорили населяющие город племена отказаться от поклонения Груумшу, который в отместку наслал уничтожившую город ужасную чуму.

19. Ризница

Несколько грязных разваливающихся каменных шкафов, покрытых грязью и пеплом, находятся у стен. Примитивные соломенные матрасы лежат по всей комнате. В углу стоят несколько бочек.

Здесь находится десять **дуэргаров** (у каждого 40 очков здоровья), в страхе служащие Бролгалгелду.

Бочки. В бочках вода и солёное мясо сомнительного происхождения.

Сокровище. Дуэргары прячут в матрасах свою добычу, монеты общей суммой на 380 зм.

20. Караулка

Восточная и западная дверь заперты, у них нет ручек и замочных скважин. Обе двери украшены с внешней стороны маленьким медным черепом.

Открытие Дверей. При касании двери с внешней стороны черепа говорят: "Глаз впустил тебя внутрь!". Нужно засунуть по пальцу в каждую глазницу черепа, что приведет к открытию двери. Также, дверь можно выбить с успешной проверкой Сл 18 Силы, но при провале персонаж получает 2 единицы дробящего урона. Изнутри двери открываются как обычно.

Когда персонажи входят, прочтите следующее:

Поломанные и подурассыпавшиеся каменные койки идут вдоль двух стен. Старые каменные скамьи свалены в кучу в одном из углов. В отличие от всех остальных помещений, здесь чистый и свежий воздух.

Эта старая караулка была зачарована, позволяя стражам быстрее восстанавливаться после сражений. Любой, кто проведёт короткий отдых в этой комнате, восстанавливает дополнительно 1к6 очков здоровья.

Сокровище. Преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж обнаружит *робу глаз [robe of eyes]*, погребенную под обломками одной из каменных коек.

21. Опочивальня Правителя

На западной двери серебряную табличку с выгравированной надписью "Берегись!". Дверь защищена невидимой охранной руной. Любой, кто прикоснется к ней не произнеся: "Слава Оверлоксу!" должен совершить спасбросок Сл 15 Телосложения, получая 21 (6к6) урона силовым полем при провале и половину при успехе.

Когда персонажи входят, прочтите следующее:

Перед вами просторная палата с выложенной плиткой стенами, несколькими пыльными гобеленами и потертым ковром на полу. У стены широкая полуразрушенная каменная кровать, ковёр в углу комнаты порван.

Рядом с кроватью кровавая грудa мяса - останки чародейки Игнати. На глазах персонажей изуродованное тело начинает дёргаться на ковре. Спустя пару мгновений тело взрывается и из его останков появляются тринадцать **слаадов-головастиков (slaad tadpole)**.

Рваный ковёр. Ковёр в углу был порван, чтобы не мешал нанесению магического круга на полу.

Секретная Дверь. Осматривающий помещение на предмет наличия потайных дверей и преуспевший в проверке Сл 12 Мудрости (Восприятие) персонаж, обнаружит потайной ход за гобеленом на южной стене. На первые 30 футов этого прохода наложено постоянно действующее заклинание *тьма [darkness]*.

Сокровище. В кошеле на теле Игнати лежат 250 зм и четыре блестящих сапфира, стоимостью 100 зм каждый.

22. Зал Совета

По центру помещения установлен длинный и широкий каменный стол, окружённый множеством каменных стульев, всё находится в ужасном, полуразрушенном состоянии. На северной стене барельеф со сценой битвы между орками и гноллами.

Потолок высотой 15 футов. Комната подвержена эффекту заклинания *изменение тяготения [reverse gravity]*. В куче щебня у восточной стены притаились два **грелла (grell)** (у каждого 90 очков здоровья), появившиеся здесь пару дней назад.

Переключатель Гравитации.

Обыскивающий остатки стола и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж, замечает кнопку снизу столешницы около восточного конца. Нажатие кнопки включает и выключает эффект гравитации в зале.

Секретная Дверь. Осматривающий стены и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж, замечает выцветший кусок камня в барельефе. Нажатие на камень открывает потайную дверь в северной стене (которая открывается обычным образом изнутри потайного коридора).



Красный Слаад

23. Тронный Зал

Пол величественного зала покрыт отполированными каменными плитами, на стенах декоративная рельефная резьба, в потолок упираются два ряда колонн из чёрного мрамора. В конце помещения в 10 футах над полом, на помосте из отполированного камня опирающимся на четыре прочные железные лапы, виднеется тёмный трон.



Дуэргар

Потолок высотой 20 футов. На краю помоста стоит **красный слаад** Бролгалгелд. Он вооружён полностью заряженной *волшебной палочкой молний [wand of lightning]*, и сразу же атакует вошедших персонажей.

Стражи Дуэргары. Если дуэргары в зоне 19 услышат какой-либо шум, они используют свою Невидимость и отправляются сюда, готовые присоединиться к бою.

Кнопка Помоста. Осматривающий восточную стену и преуспевший в проверке Сл 12 Мудрости (Восприятие) персонаж, заметит железную кнопку на ней. Нажатие приводит к поднятию\опусканию тронного помоста. Такая же кнопка находится в подлокотнике трона.

Сокровище. Бролгалгелд вооружён вышеупомянутой *волшебной палочкой молний* и носит на шее мёртвую лягушку на кожаном ремешке. У него также с собой маленький, стеклянный сосуд с пульсирующей и постоянно меняющей цвет частичкой материи Лимбо. Действием, персонаж может взять эту материю и преобразовать её в другой предмет, как будто используя заклинание 5 круга *сотворение [creation]*. Частичку материи Лимбо можно использовать только один раз.

ВЕЗУЧИЕ

Клан орков, известный как Везучие, были ответственны за осуществление множества инфраструктурных нововведений для подземного города, включая преобразование этой пещеры в водохранилище.

ПРИМЕТЫ КЛАНА ВЕЗУЧИХ

Ниже представлено несколько примет орков племени Везучих:

- Найденная ценность - заработанная ценность.
- Использование необработанного камня есть великая глупость, создание чего-то из камня - большая радость.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Пещеры служили главным помещением для хранения чистой воды и её подачи в остальные части города. Водохранилище имеет следующие особенности:

- Глубина в водохранилище достигает 20 футов и в нём умеренное естественное течение. Существа без скорости плавания должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12 для противостояния течению.
- Потолки находятся на высоте 20 футов над поверхностью воды.
- Здесь отсутствуют источники света.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 4 отмечены следующие важные места:

24. Водоочистительная Пещера

Огромная пещера удачно совмещает в себе естественные каменные образования и хорошо продуманную каменную кладку. Ряды поддерживающих потолок колонн возносятся над тёмной водной гладью и уходят в глубь пещеры за пределы вашей видимости. Звуки текущей воды эхом раздаются по всей пещере.

Помещение было создано изобретателями клана Везучих в качестве водоочистительной станции. Магия колонн используется для очистки поступающей сюда воды из подземных источников и защиты от нежеланных существ, пытающихся попасть в город водным путём.

Оно заполнено проточной водой глубиной в 20 футов, попадающей сюда из нескольких источников, находящихся за картой (вы вольны решить сами их местонахождение). Также здесь течет ручей, впадающий в Озеро Предков. На всех точках входа этих водных путей беженцы кую-тоа установили свои сети-ловушки.

Сети. Кую-тоа растянули сети в тех местах, где вода из источников попадает в пещеру, включая туннели ведущие в Озеро Предков и Свадебную Бухту (зона 12). Ищущее ловушки при передвижении водным путём и преуспевшее в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) существо, обнаружит эти сети. После их обнаружения, действием можно избавиться от них сняв с крючков, на которых они закреплены.

В первую очередь существо попавшее в сеть должно совершить спасбросок Сл 14 Ловкости, или станет опутанным в случае провала. Опутанное сетью существо может, используя действие, совершить проверку Сл 14 Силы, освобождаясь из неё при успехе. Не опутанное сетью существо может потратить действие для освобождения другого опутанного существа без проведения проверок.

Беженцы Кую-тоа. В пещере поселилась группа беженцев кую-тоа. Неожиданное появление искателей приключений их настораживает, так как они считали что город заброшен. Кую-тоа с опаской относятся к партии персонажей и стараются избежать схватки, если это возможно.

Как только персонажи входят в пещеру, пять **кую-тоа** и их лидер - **верховный жрец кую-тоа (kuo-toa archpriest)** Глипглуплуп, показываются из под воды для налаживания контакта. Если партия не враждебна с самого начала, Глипглуплуп пытается наладить общение с ними на Подземном языке. В том случае если никто в партии не знает Подземного, он использует заклинание *языки [tongues]* на себя и спрашивает персонажей не несут ли они её народу какое-либо зло. Если авантюристы настроены дружелюбно, то Глипглуплуп приветствует их и интересуется не будет ли группа так любезна помочь им в защите территории.

Когда же партия враждебна к кую-тоа, то ещё пятеро **кую-тоа** всплывает на поверхность и присоединяется к схватке. В воде персонажей будут атаковать две прирученные кую-тоа **рифовые акулы (reef shark)**.

Восстановление Магии. Когда члены партии дружелюбны, Глипглуплуп просит персонажей помощи наладить защиту пещеры. Когда город находился на пике своего величия, колонны в пещере были зачарованы на очистку воды и защиту водных путей идущих в эти пещеры. Со временем, три охранных руны стёрлись с колонн и магическая защита пещеры перестала действовать.

Для успешного восстановления магии колонн персонажам нужно изучить символы орков на каждой из колонн, для определения какая из колонн имеет повреждения при помощи успешной проверки Сл14 Интеллекта (Магия или История). Затем, они должны заново выгравировать символы либо применив магию, либо преуспев в проверке Сл 14 Ловкости (Ловкость Рук) и используя инструменты каменщика. Все проверки совершенные для повторной гравировки совершаются с помехой, если только персонажам не удалось свести на нет воздействие течения воды (см. "Особенности Водохранилища"), либо они имеют скорость плавания.

После того как группа восстановит все три повреждённые колонны, то каждая из колонн в пещере начинает источать тусклое голубоватое свечение.

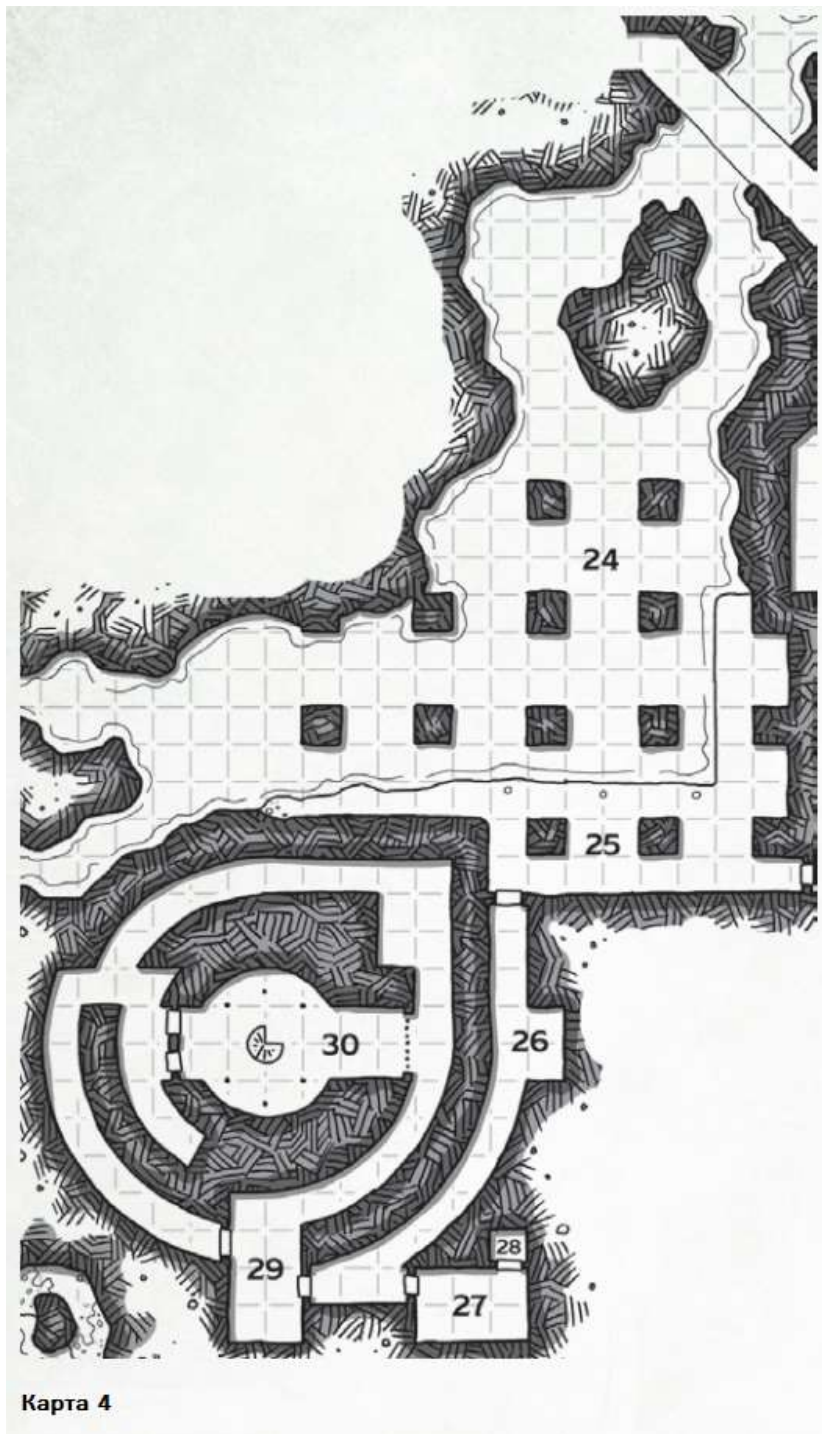
Сокровище. Если персонажам удалось восстановить магию колонн, то Глипглуплуп дарит персонажам *статуэтку чудесной силы [ebony fly figurine of wondrous power]* в виде эбеновой мухи, которую они нашли на дне пещеры.

25. Смотровая Площадка

Несколько хижин из мусора и высохшей грязи выстроены у края площадки. Стены украшают блестящие безделушки и зубы животных.

Куо-тоа устроили здесь, на уступе над подземным озером своё поселение. Среди их имущества нет ничего ценного.

Секретная дверь. В стене находится потайная дверь, ведущая к Пути Зрения (зона 26). Ищущий потайные двери и преуспевший в проверке Сл 12 Интеллекта (Расследование) персонаж, её обнаружит. При осмотре становится понятно, что очевидного способа открытия двери нет, но если исследовать поверхность двери на ощупь, то обнаружится невидимая дверная ручка. Также её можно заметить при использовании заклинаний *обнаружение магии [detect magic]*, *видеть невидимое [see invisibility]*, *истинное зрение [truesight]* или подобной магии.



ЗРЯЧИЙ ГЛАЗ

Оркам из клана Зрячий Глаз было поручено заниматься охраной и защитой города и населяющих его племён. Для этого они развивали в себе свои таланты внимательности и восприятия.

ПРИМЕТЫ КЛАНА ЗРЯЧИХ ГЛАЗ

У племени орков Зрячих Глаз есть несколько следующих примет и суеверий:

- Мудрому орку не нужны глаза, чтобы видеть.
- Радуга - проводник к информации.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Эти помещения были построены для размещения в них *Глаза Груумша* - магического устройства, используемого для наблюдения за различными частями города. В них следующие особенности:

- Высота потолков 15 футов.
- Здесь нет источников света.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 4 отмечены следующие важные места:

26. Обзорная Тропа

Длинный изгибающийся коридор украшает изображающая город стилизованная фреска. Исследующие его персонажи узнают на ней помещения, в которых они уже побывали.

27. Комната Подготовки

Здесь Зрячие хранили припасы и оборудование, необходимые для активации *Глаза Груумша*. Ухоженные шкафчики расположены вдоль стен помещения, на поверхности стола в центре установлены семь кристаллов. Всё покрыто толстым слоем пыли.

При осмотре кристаллов при помощи тёмного зрения они кажутся бесцветными. Однако, если присутствует источник света (такой как зажженный факел, заклинание *свем [light]* и т.д.), то каждый из кристаллов излучает определённый цвет радужного спектра: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий и фиолетовый. Кристаллы выглядят как куски кварца, размером примерно с кулак орка.

Шкафчики забиты истлевшими предметами непонятного предназначения.

28. Кладовка

В этом закутке Зрячие хранили источники света, необходимые для активации Глаза. Кладовая заполнена изгнившими остатками факелов, высохшими сосудами для масла и проржавевшими фонарями.

Сокровище. Единственный уцелевший целый предмет в кладовой - это висящий на крючке *фонарь обнаружения [lantern of revealing]*.

29. Путь Зрящего

Запутанное хитросплетение туннелей имитирует форму глаза и является головоломкой, которую необходимо решить, чтобы активировать *Глаз Груумша* в Зале Наблюдения.

Здесь есть несколько деталей, которые сразу бросаются в глаза и дающие подсказки к решению головоломки:

- На потолке изгибающегося коридора на одинаковом расстоянии друг от друга подвешено семь пустых клеток, наподобие птичьих клеток из проволоки, в которые можно поместить какой-либо предмет.
- Три расположенные в туннелях двери зеркальные с одной из своих сторон, что обнаруживается при их открытии.
- Широкое окно позволяющее наблюдать через него за Залом Наблюдения (зона 30).

Обыскивающий туннели и преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование) персонаж, обнаружит множество проделанных в стенах отверстий.

Для активации *Глаза* партия должна поместить семь кристаллов из Комнаты Подготовки в клетки в правильной последовательности радужного спектра: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий и фиолетовый. Затем, они должны поместить источник света в Зале Наблюдения (факел, фонарь или заклинание *свем [light]*). Если двери с зеркалами открыты, то радужные лучи преломляясь и отражаясь освещают и активируют своим светом *Глаз Груумша*.

30. Зал Наблюдения

На зеркальном пьедестале в центре помещения возвышается большая кристаллическая сфера. На одной из стен пустой держатель для факела.

Здесь находится *Глаз Груумша*, который при правильной активации можно использовать для наблюдения за различными частями города. Необходимый для начала процесса активации *Глаза* источник света должен быть размещен в пустом держателе для факела.

После решения головоломки все цвета радужного спектра освещают *Глаз* и на его поверхности, мерцая, начинают появляться различные изображения.

Глаз Груумша. После активации *Глаз Груумша* позволяет наблюдателю видеть различные части городского комплекса. Образы могут предупредить авантюристов о скрывающихся в подземелье врагах, либо указать местонахождение скрытых сокровищ. То что увидят персонажи целиком и полностью зависит от ДМ. Ниже представлено несколько примеров таких видений:

- На поверхности *Глаза* появляется изображение обугленного чёрного помещения. Непонятно как, но вы понимаете, что в этом месте обитает призрак какого-то крупного зверя (это зона 64 - Крематорий на Территориях Воргов).
- На поверхности *Глаза* появляется изображение пещеры с насаженными на оружие черепами. Непонятно как, но вы понимаете, что окропив один из черепов собственной кровью, вы сможете получить ценные сведения (это зона 40 - Смотровая Площадка Черепов у Озера Предков).

ОХОТНИКИ ПЕСНИ

Охотники Песни - это племя орков-воинов, известное за свои навыки выслеживания существ, даже когда им приходится следовать только за звуком не громче шёпота. Также раньше они были известны своими бардами, славящихся своими голосами. Большая часть их обучения проходило за пределами города, ведь такое мастерство требовало постоянной его шлифовки.

ПРИМЕТЫ КЛАНА ОХОТНИКОВ ПЕСНИ

- Найдя что-то потерянное - верни это владельцу и тебе улыбнётся удача.
- Найти кусок оленьего рога на своём пути - к беде (ведь эту потерю уже нельзя вернуть).
- Увидеть трёх птиц летящих в одном направлении - сегодня хороший день для начала путешествия.
- Всегда иди с перекрестка туда, где видел как ударила молния.
- Ранняя оттепель не к добру.
- Если не умеешь петь, тогда свисти или барабань в такт.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Представленные ниже особенности относятся ко всей территории Охотников Песни, если не указано иначе:

Освещение. Область погружена во тьму.

Потолок. Высота потолков 15 футов.

Двери. Все двери каменные, не заперты, и снабжены двумя замками (для практики начинающих бардов) различной сложности, за исключением ведущей в зону 33 из зоны 31 двери, у которой один замок.

Опускные Решётки и Клетки. Проржавевшие прутья имеют КД 17 и 15 очков прочности. Путья расположены достаточно далеко друг от друга, и Маленькое размером существо может протиснуться между них. Если не указано иначе, способа поднятия или опускания решёток не осталось.

Музыкальные Команды

На основе звуковых носителей орки создали код для общения на расстоянии, используя для этого звуки безвредных существ естественных в этой среде обитания. В разнообразные щебетания и трели певчих птиц вставлены уникальные обороты позволяющие отличить их от настоящего птичьего пения при необходимости. Однако со временем и сам этот певчий язык и его смысл несколько поменялся, отчасти из-за падения города и последующих изменений окружающей город среды.

Охотники Песни знают находящиеся в обращении звуковые коды и имеют преимущества в проверках Интеллекта (История) или Харизмы (Выступление) в попытках их воспроизведения при помощи специальных механических устройств. Орки других кланов также могут попробовать распознать эти звуки при успешной проверке Сл 25 Интеллекта (История).

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 5 отмечены следующие важные места:

31. Оружейная

Подходя к помещению персонажи увидят следующее:

Коридор приводит в комнату с развешанным по стенам и покрытым ржавчиной и паутиной оружием, со сваленными в груды запыленными доспехами, и лежащем на полу у дверного проёма щита с едва различимым изображением ястреба, летящего по следу чьих-то лап.

Измените выделенный текст, если персонажи попадают в комнату с другого направления и перенесите щит в место, где он будет замечен входящим авантюристам. Охотники Песни распознают рисунок на щите, так как он является эмблемой их клана.

Стены. На покрытых паутиной стенах расположены оружейные стеллажи. За исключением не заржавевших и сверкающих на свету двух секир (со статистикой **летающих мечей (flying sword)**) над дверьми, всё остальное оружие пришло со временем в негодность, стало хрупким, ржавым и покрыто паутиной. Секиры сразу же атакуют вошедших в помещение персонажей. Орки клана Охотников Песни или преуспевший в проверке Сл 25 Интеллекта (История) персонаж, должны вспомнить, что команда "Замереть!" в виде произведенного с успешной проверкой Сл 10 Харизмы (Выступление) щебета синицы должна деактивировать секиры.

Паутина. Два обитающих здесь **роя пауков (swarms of spider)** оплели паутиной всё помещение. Если персонажи снимают оружие со стеллажей или в случае атаки секир, это потревожит рои пауков и они атакуют ближайшее к себе существо.

Груды Доспехов. В центре комнаты две груды сваленных вместе доспехов. В конце первого раунда происходящего здесь боя или когда персонажи оказываются в 5 футах от них, обе кучи взмывают в воздух, складываясь в два **оживлённых доспеха (animated armor)**. Охотники Песни знают что для их деактивации нужна команда "Вольно!", в виде произведенного с успешной проверкой Сл 10 Харизмы (Выступление) клекота ястреба.

Дверь. Дверь в зону 33 заперта на верхний замок. Он вскрывается при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 25 Ловкости (Ловкость Рук). У двери КД 17, 27 очков прочности и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

Сокровище. Щит немагический, но на его внутренней стороне выгравировано название родового клана одного из персонажей-орков группы (на выбор ДМ) и он принадлежит его очень давнему предку.

32. Сборочная

Короткий коридор приводит в большое помещение, вдоль стен которого стоят покрытые пылью верстаки.

Верстаки (Музыкальные Инструменты). На рабочей поверхности разложены: лютя без колков и струн, выдолбленная кость с пробитыми в ней двумя отверстиями (заготовка для флейты), каркас барабана без кожаной мембраны. Осматривая ящики верстаков можно найти сложенные, всё ещё в хорошем состоянии, инструменты. Всего в них находится по два набора инструментов плотника, ювелира и жестянщика. Также сделанная здесь успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Расследование), укажет на наличие фальшпанели за которой сокрыта красивейшая *лира кли [cli lyre]*.

Верстаки (Изделия из Кожы). Под слоем пыли и грязи на верстаках лежат почти готовые наручи, набор тонких кожаных ремешков для соколиной охоты и ягдташ. В ящиках верстаков разложены два набора инструментов кожевника.

Альков. В небольшом алькове полки с деревянными заготовками и иссохшими частями из кожи.

Двери. Дверь рядом с альковым ведёт в зону 34, у неё нет замочной скважины, но она плавно сдвигается, если на неё надавить. Другая дверь не заперта и открывается в зону 35.

Сокровище. В общей сложности персонажи могут получить здесь *лиру кли* и по два набора инструментов ювелира, плотника, жестянщика и кожевника.

33. Изменяющийся Коридор

Это место использовалось для отработки действий ближнего боя на пересеченной местности, с дополнением в виде ловушек для усложнения задачи. Пикантности к обстановке теперь добавляет ещё и **полтергейст (poltergeist)**.

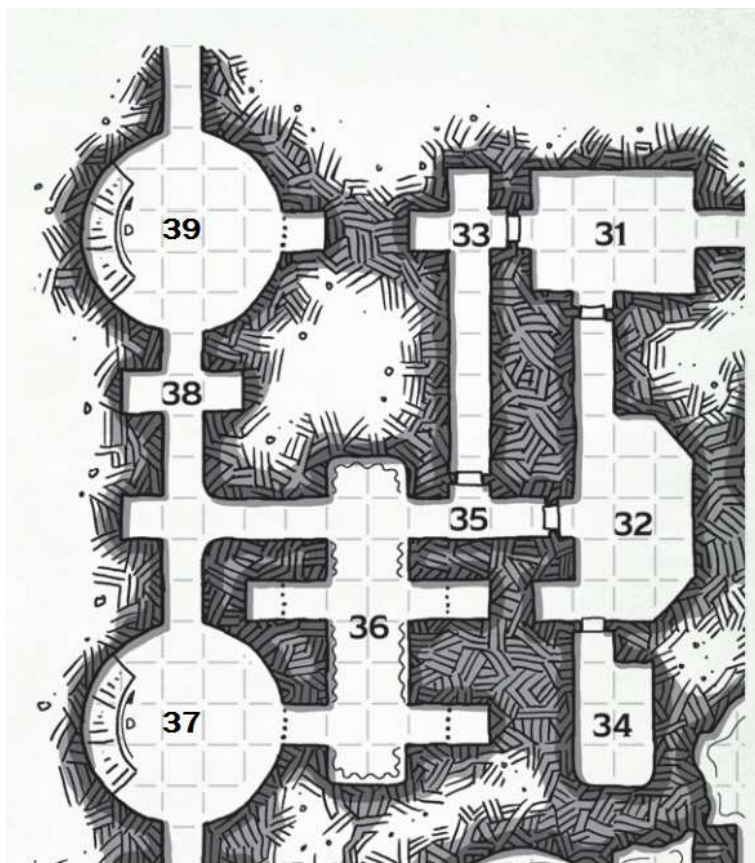
Двери. Дверь на юге коридора не заперта. Другая дверь заперта, как описано в зоне 31.

Альковы. Сразу напротив двери из зоны 31 на задней стенке стеной ниши виден ряд рычагов и нескольких колёс. Альков справа от двери выглядит пустым.

Пол. Неровно выложенные на полу булыжники имитируют пересеченную местность. Бегущее по коридору существо должно преуспеть в проверке Сл 10 Ловкости, или упадёт ничком при провале.

Панель Управления. Части шестеренок, рычагов и вентиляей разбросаны по полу в алькове. На стене, среди множества обломанных рычагов, есть и два целых, управляющих следующими ловушками:

Грязеловушка. Когда рычаг активирует эту ловушку, в двух смежных квадратах коридора, через крошечные отверстия в полу вытекает смазка образуя на нём тонкий слой жира имитирующего грязь. Проходящее здесь существо должно



Карта 5: Загоны Охотников

совершить спасбросок Сл 15 Ловкости, или упадёт ничком при провале. Если существо бежало, то при провале оно также получит 3 (1к6) дробящего урона. Отверстия можно заметить с успешной проверкой Сл 20 Мудрости (Восприятие).

Яма-Ловушка. Когда полтергейст дёргает соответствующий рычаг, один из квадратов пола в коридоре становится ловушкой. Когда существо, весящее хотя бы 10 фунтов, наступает на эту часть пола, оно должно совершить спасбросок Сл 15 Ловкости, при провале падая в 10-ти футовую яму и получая 3 (1к6) дробящего урона от падения и 2 (1к4) колющего урона от валяющихся на дне острых костей. Успешная проверка Сл 15 Мудрости (Восприятие) подскажет, что следующие 5 футов пола в коридоре немного ниже по сравнению с остальной его поверхностью.

Существа. Полтергейст - это всё, что осталось от неудачника-авантюриста чьи кости лежат на дне ямы-ловушки. Он привязан к этому месту и использует свой Телекинетический Рывок для управления рычагами и избегает прямого столкновения.

34. Приют Заводных Механизмов

Помещение служило мастерской, в которой Охотники Песни оттачивали утраченный ныне ими свой дар - создание заводных механических изделий для последующего использования их во время тренировок и боевых вылазок.

Свет. При открытии двери активируется *охранная руна [glyph of warding]*, заливающее помещение ярким светом от заклинания *свем [light]*.

Запах. Существо с показателем Пассивной Мудрости (Восприятие) 20 почувствует слабый запах разложения.

Стол. По центру восточной стены установлен стол с небольшими столиками на каждой из сторон. Стол чист от пыли, на нём разложены крепежные детали, инструменты кожевника и жестянщика, а также четыре маленьких изумруда. На одном из столиков - останки шкур животных. На другом части металлических заготовок.

Пол. Под двумя столиками ближе к углам комнаты небольшие кучи щебня. Приближение к ним заставит прячущихся здесь двух металлических барсуков (**бронзовые разведчики**, см. приложение А), использовать свой Электрический Разряд перед тем, как отойти вглубь прорытых ими туннелей.

Табуреты. На полу лежат вверх-ногами две табуретки, одна для существа размером с орка, вторая для существа Маленького размера чтобы оно смогло достать до рабочей зоны столов.

Существа. Бронзовые разведчики понимают язык Орков, но не могут говорить. Хоть они и похожи на барсуков, при всматривании на что-либо их глаза выдвигаются на шарнирах из своих глазниц. Их предназначение не боевые действия, а предупреждение мумии (**tummy**) гнома о незваных посетителях.

Сокровище. Четыре изумруда стоят 25 зм каждый. Также здесь можно собрать наборы инструментов кожевника и жестянщика.

35. Коридор

На истертой поверхности пола коридора несколько отдельно лежащих небольших кучек камней. Под ними - прорытые бронзовыми барсуками-разведчиками туннели. Из зоны 36 льётся тусклый свет.

36. Обучающая

Стены зала покрыты гобеленами, прерывающиеся альковами с клетками.

Свет. Из трёх прикрепленных к потолку сфер исходит тусклый свет с радиусом 10 футов.

Гобелены. Гобелены явно являлись учебным пособием. На них изображены следы и изображения разнообразных животных, за исключением двух меньших размеров гобеленов с изображением чередой следов и рунами, на одном - эльфов, на другом - dwarфов. Гобелен, посвящённый эльфам - это **ковёр удушья (rug of smothering)**. Персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 20 и выше замечает, что крепления этого гобелена немного отличаются от всех остальных. Ковёр атакует при более его тщательном осмотре.

Альковы. Клетки, без очевидного пути внутрь или наружу, занимают половину каждого алькова. Части древесных стволов в клетках установлены таким образом, чтобы на них удобно размещались птичьи гнёзда с расположенными рядом насестами в стенах. Успешная проверка Сл 10 Интеллекта (Природа) укажет, что гнёзда принадлежат различным видам певчих птиц, которые достаточно малы, чтобы пролететь между прутьями решетки. Бронзовые разведчики-барсуки прорыли туннели в три таких алькова.

Опускная Решётка. Рычаг на стене рядом с альковым поднимает и опускает его решётку.

Существа. Фруг, мумия-гном, не имеет желания сражаться. Она была мумифицирована для того, чтобы ухаживать за находящимися здесь заводными механическими существами. Фруг прячется рядом с поднятой опускной решёткой, ведущей в зону 37 вместе с двумя **железными кобрами** (см. приложение А) в качестве своей охраны. Бронзовые разведчики-барсуки используют свой Электрический Разряд, чтобы предупредить мумию о приближении персонажей. Они используют тактику задержки, пока железные кобры подползают к незванным гостям, а Фруг отступает к лестнице ведущей из зоны 37.

Железные кобры снабжены издающим звуки механизмом, но могут воспроизводить только звуки флейты. По мере своего приближения, они начинают имитировать звучание флейты и подготавливаются к атаке Укусом. Если кобры не услышат нужного в ответ в течении 1 раунда свиста или припева, то они атакуют. Преуспевший в проверке Сл 10 Интеллекта (История) персонаж, узнаёт в издаваемой кобрами мелодии старую колыбельную (барды имеют преимущество при проверке) орков и вспоминает ноты её припева. Воспроизведший мелодию припева колыбельной персонаж и преуспевший при этом в проверке Сл 15 Харизмы (Выступление) останавливает атаку железных кобр.

37. Круг Представлений

Центр помещения пуст, у основания стен свалены кучи хлама, в сами стены на разной высоте вбиты необычные крючья.

Потолок. Куполообразный потолок достигает высоты 25 футов над полом в самой высокой своей точке.

Хлам. Беглый осмотр хлама у стен покажет, что это груды поломанной мебели, в том числе и каменной.

Стенные Крючья. Преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (Расследование) персонаж догадается, что крючья предназначались для размещения на них музыкальных инструментов.

Лестница. Ступени уводят вниз. Любой, кто спускается по лестнице, попадает в магическую ловушку. Когда существо достигает середины лестницы оно телепортируется на лестницу в зону 39, так, как будто оно поднималось по ней. Если существо попытается подняться по лестнице и сойти с неё, оно телепортируется обратно на лестницу, где оно попала в ловушку. Цикл продолжается до тех пор, пока существо не нарушит его, поднявшись по лестнице спиной вперёд.

Существа. Нежить иммунна к магии ловушки лестницы и Фруг, мумия гнома, может отступая перемещаться от одного основания расположенной здесь лестницы к другому в зоне 39.

38. Альковы Тишины

На эти альковы наложен постоянно действующий эффект заклинания *тишина [silence]*. Эффект не простирается за пределы альковов, в коридор.

39. Круг Выступлений

Зал очень схож с помещением в зоне 37, за исключением клетки в алькове, в которой находится **дубовый стрелок** (см. приложение А) и стоящих по бокам от клетки двух чучел медведей (замаскированных под них **каменных защитников** - см. приложение А).

Потолок. Куполообразный потолок достигает высоты 25 футов над полом в самой высокой своей точке.

Хлам. Беглый осмотр хлама у стен покажет, что это груды поломанной мебели, в том числе и каменной.

Стенные Крючья. Преуспевший в проверке Сл 10 Интеллекта (Расследование) персонаж догадается, что крючья предназначались для размещения на них оружия.

Лестница. Ступени уводят вниз. Любой, кто спускается по лестнице, попадает в магическую ловушку. Когда существо достигает середины лестницы оно телепортируется на лестницу в зону 37, так, как будто оно поднималось по ней. Если существо попытается подняться по лестнице и сойти с неё, оно телепортируется обратно на лестницу, где оно попала в ловушку. Цикл продолжается до тех пор, пока существо не нарушит его, поднявшись по лестнице спиной вперёд.

Клетка. Она была создана для остановки любого, пытающегося атаковать дубового стрелка внутри неё. Её прутья начинают подниматься вверх после того, как дубовый стрелок атакует и для полного её поднятия требуется целый раунд.

Существа. Все существа покрыты пылью, их цель отождествление угрозы, поэтому они атакуют всех вошедших сюда существ.

ОЗЕРО ПРЕДКОВ

Когда-то эти пещеры были священными для Юртруса Белой Руки и его последователей. Именно здесь, на краю города, его последователи увековечивали героев, достойных загробной жизни в Орде Груумша.

ПРИМЕТЫ НА ОЗЕРЕ ПРЕДКОВ

- Череп почитаемого мертвеца может усилить мужество воина, если окропить его кровью.
- Синяя Леди владеет невидимым отравленным клинком. Всегда будьте готовы к неожиданной атаке.
- Если пламя перестало греть, значит нежить бродит неподалёку.

ПРОЯВЛЕНИЯ СИНЕЙ ЛЕДИ

Присутствие Синей Леди разными способами может повлиять на Озеро Предков и прилежащие к нему помещения. Создавайте напряжение и используйте следующие связанные с ней проявления вместе с известными персонажам приметами:

- В глазнице нанизанных на оружия черепов появляется мерцающий свет, отражаясь бликами от поверхности озера.
- Вода в озере мгновенно мутнеет, становясь красной от текущей быстрым потоком крови.
- Отдалённые бормотания на языке Орков разносятся ветром над гладью озера, восхваляя подвиги павших героев.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 6 отмечены следующие важные места:

40. Смотровая Площадка Черепов

Смотровая Площадка - это место чести, где увековечены черепа древних героев.

Озеро Крови (зона 42) окружают заболоченные берега. В густую грязь воткнуто проржавевшее оружие, увенчанное смотрящими на озеро черепами. Укреплённая железом дверь ведёт в Хранилище Героев (зона 41).

Освещение. Обе стороны Смотровой Площадки находятся в кромешной тьме.

Дверь. Толстые железные двери покрытые грязью и ржавчиной ведут в Хранилище Героев (зона 41). Обе двери заперты и защищены заклинанием *волшебный замок* [arcane lock] (увеличенная сложность броска уже включена ниже). Они могут быть вскрыты успешной проверкой Сл 25 Ловкости (Ловкость Рук) с использованием воровских инструментов, либо выбиты с успешной проверкой Сл 30 Силы.

Грязь. Берега покрыты липкой, чёрной грязью, засасывающей обувь и замедляющей всех, кто пытается двигаться в пяти футах от водной глади озера. Успешная проверка Сл 12 Мудрости (Восприятие), выполненная при поиске в этой грязи, покажет, что под ней лежат сотни костей орков - тела многих мёртвых героев. Один из черепов, принадлежащий Врограгу Сломанному Клыку периодически пробуждается, особенно если его потревожить.

Череп. Многие десятки черепов орков нанизаны на сильно проржавевшее оружие, и множество других покоится в грязи, когда держащее их оружие упало, истлев от времени. У всех черепов выломана переносица. Успешная проверка Сл 10 Интеллекта (Религия) подскажет, что таким образом были отмечены те, кто умер в бою "славной смертью".

ЧЕРЕП ВРОГРАГА СЛОМАННОГО КЛЫКА

Врограг Сломанный Клык из клана Верных Клыков погиб героической смертью в сражении с ненавистными эльфами. Какая-то его часть всё ещё пребывает внутри черепа и если персонаж окропит череп собственной кровью, то он пробуждается с зевающим стоном, будто старик, просыпающийся после долгого сна.

Брюзга. Врограг был вечно всем недовольным типом, видящем везде только плохое. Все суеверия по его мнению ведут к чему-то плохому, и шансов на славную смерть совсем немного. Он считает, что персонажи обречены, как и остальная часть города и у него нет времени на их детские игры в пепле утраченного величия. Лишь молодые орки из его собственного клана могут склонить его поделиться своими знаниями, но даже при этом он будет делать это с грустью, будто помогая персонажам лишь отсрочить их погибель.

Истории Былых Времён. Врограг знает большую часть городской истории примерно за 150 лет до катастрофы, но как ни странно, не может вспомнить собственное имя. Если персонажи убедят его поделиться знаниями, он не столько отвечает на их вопросы, сколько рассказывает не имеющие общей связи эпические истории (каждая такая история занимает минимум 10 минут). Особенно ему нравится повествовать о историях прославляющих героических воинов. Врограг - удобное средство для ДМ, позволяющее заполнить пробелы в истории, либо выстроить новые сюжетные повороты, которые приведут в другие части города.

СЛАВНАЯ СМЕРТЬ

Погибшие "славной смертью" орки отправляются жрецами Юртруса к Груумшу. Жрецы отыскивают тела погибших героев, отрубая им головы, варят либо коптят их, чтобы избавиться от большей части плоти, а затем проводит ритуал, выламывая переносицу и оставляя череп с одним большим глазом. Оценившие силу и свирепость врага орки могут уважить и его, оказав ему после смерти почтение точно таким же ритуалом. Тела орков, погибших в проигранном сражении, считаются слабыми и не заслуживающими стать частью орды Груумша. Тела же умерших от старости, как правило забирается паствой Юртруса и их кости используются для мебелировки и отделки помещений, предназначенных для служения Юртрусу.

41. Хранилище Героев

Здесь находится последнее пристанище величайших героев города. В отличие от Смотровой Площадки в Хранилище на протяжении многих лет было относительно сухо. Любой глупец попытавшийся украсть что-либо у своих предков попадет в **ловушку с облаком смерти**.

В стены помещения врезано множество ниш, заполненных костями и трофеями былых времён.

Освещение. Отсутствует.

Погребальные Ниши. Их множество, в каждой несколько костей, какой-нибудь трофеей или безделушка. Безделушки не имеют денежной ценности, а представляют собой культурное наследие. Время не пощадило содержание ниш и в большинстве своём они наполнены лишь костями, пылью, да обломками камня или металла. Под несколькими нишами выгравированы имена: Иши Слышащая. Лайлия Призрачный Ходок, Аллох Исцеляющий, Гатала Ищейка Песен, Ромдар Говорящий с Молниями.

Поле Ослабления Магии. Помещение накрыто полем с эффектом *ложной ауры Нустула* [Nystul's magic aura]. Все заклинания и магические предметы в этом месте кажутся немагическими для заклинаний и магических эффектов, таких как обнаружение магии, сканирующих магическую ауру.



Сокровище. В нише, принадлежащей Кургану Кровопускателю, Оверлоксу орков, на оперенном, с широким лезвием из чёрного металла копье, нанизан череп с ритуально выломанной переносицей. Древко копья покрыто рунами, переводящимися как *Гелдак Головоруб*. Это оружие (*жестокое копье (vicious spear)*) теплеет, когда оказывается в 120 футах от любого из эльфов.

Помимо *Гелдака* в нише лежат ювелирные украшения общей стоимостью 20 зм.

ЛОВУШКА С ОБЛАКОМ СМЕРТИ

Простая ловушка (уровень 5-10, опасная)

Кости мёртвых предохраняют хранилище от осквернения и уничтожают проникших воров.

Активатор. Погребальные ниши потревожены ворами или осквернителями.

Эффект. Двери захлопываются и запираются и появляется заполняющее комнату ядовитое облако (действует как *облако смерти [cloudkill]*), Сл спасброска 15).

Контрмеры. Успешная проверка Сл 15 Мудрости (Восприятие) укажет на наличие магических рун на внутренних сторонах дверей и в погребальных нишах. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Магия) определит, что они привязаны к охранному заклинанию. Руны могут быть уничтожены заклинанием *развеять магию [dispel magic]* (Сл 15 или использованное с ячейкой 5 уровня), рассеивающей ядовитое облако.

42. Озеро Крови

Озеро Крови является последним пристанищем обычных орков города. Четыре призванные давным-давно **водные аномалии (water weird)**, охраняют озеро от того, чтобы никто не тревожил останки мертвых. Они атакуют любое плывущее по озеру существо, а также откликаются на зов Синей Леди по истечению двух раундов после её мысленного призыва.

Несмотря на своё название, Озеро Крови наполнено обычной водой из подземных источников. Постоянное течение взбалтывает ил, и вода в озере всегда остаётся мутной, даже при наличии источников света.

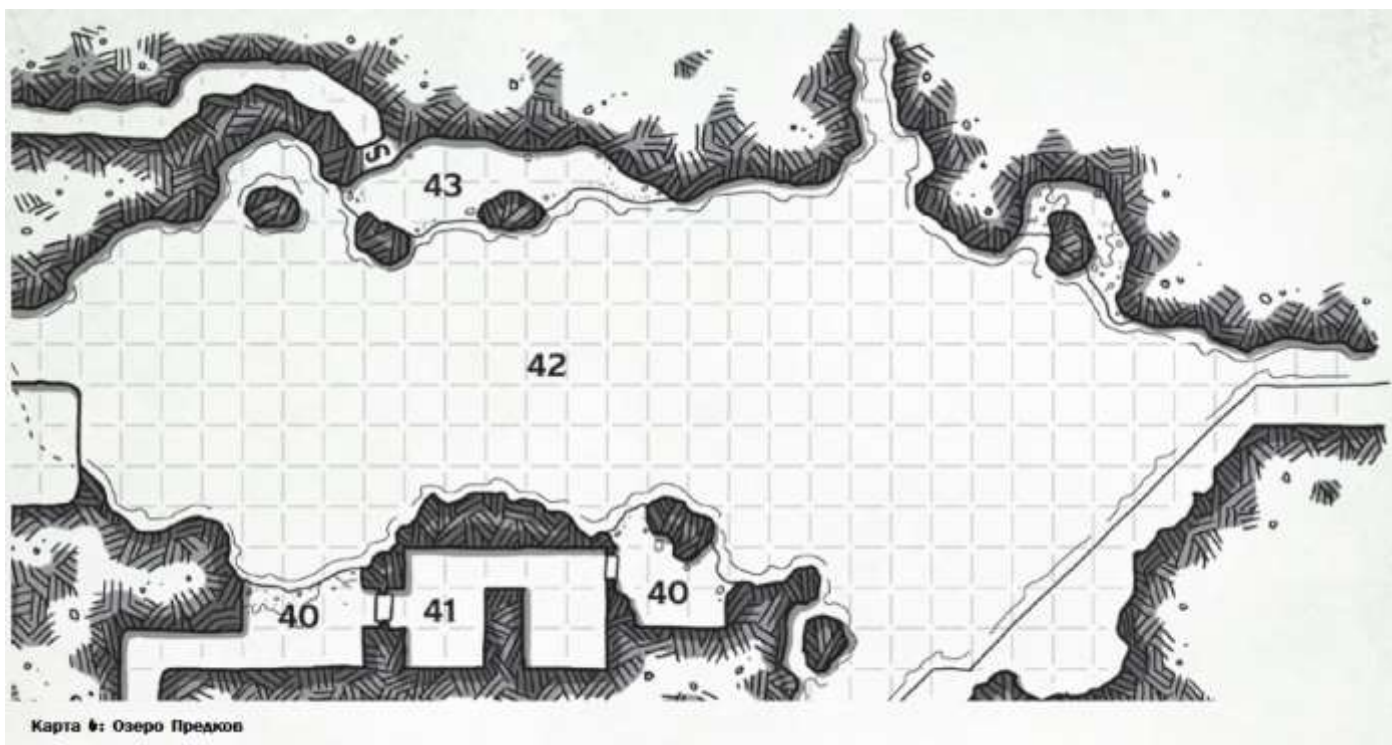
Освещение. В пещере с озером царит мрак.

Озеро. Дно озера неровное, глубина колеблется от 40 до 60 футов, и покрыто точно такой же чёрной грязью что и берег и усеяно костями умерших орков. Вода мутная, видимость в ней слегка затененная на 10 футов и сильно затененная далее.

Сокровище. Среди костей мертвецов на дне, можно обнаружить и некоторые ценности захороненные вместе с погибшими. Потративший десять минут на поиски на дне озера персонаж и прошедший проверку Сл 15 Мудрости (Восприятие), найдёт водонепроницаемую серебряную шкатулку стоимостью 50 зм, внутри которой: ожерелье из волчих зубов, кусочки кварца общей стоимостью 10 зм, а также *зелье большого лечения (potion of greater healing)*.

43. Последнее Пристанище Синей Леди

Последняя из верных Юртусу последовательниц, присматривает за мёртвыми городского комплекса из этого места. Её истинное имя забыто, и Синяя Леди (**привидение, ghost**), наблюдает за Озером Предков с Эфирного Плана. Если персонажи лишь отдадут дань уважения умершим, она позволяет им остаться. Однако, когда они попытаются ограбить Хранилище Героев или иным образом осквернить погибших, она проявляется в виде сидящей у костра в синих одеждах женщины-орка с печальным лицом. Она манит жестами персонажей присоединится к её костру, но ничего не говорит.



Если персонажи атакуют её или продолжают свои богохульства, Синяя Леди делает взмах рукой и из грязи вокруг неё поднимаются три **летающих меча** и два **элементаля земли (earth elemental)** состоящих из чёрного ила и костей мертвецов. Никакой пощады осквернителям мертвых не будет.

При ближайшем рассмотрении, лагерь Синей Леди завален поломанным оружием и костями орков. Рядом с заполненным дровами кострищем лежит подгнивший спальник.

Освещение. Если Синяя Леди захочет, то костёр будет гореть излучая свет, но не тепло. В остальных случаях территория погружена во тьму.

Секретная Дверь. Потайная дверь на северо-западе находится успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). Она не заперта и ведёт в зону 60.

ГНИЮЩИЙ КОРЕНЬ

Незадолго до своего грехопадения, дварф-друид Грязерукий, объявил эти клановые пещеры своим домом. Бродя по Подземью он случайно наткнулся на странный, разумный гриб, который сделал ему предложение, от которого друид не смог отказаться. Заразившись спорами, он вернулся обратно и с тех самых пор обитает здесь. Единственные, кто составляют ему кампанию - это зараженные останки случайных нарушителей его покоя, прогнившие трухляки.

ПРИМЕТЫ КЛАНА ГНИЮЩЕГО КОРНЯ

Клан Гниющий Корень искоренял появляющуюся в природе зло и порчу. Их основными врагами были aberrации и чудовища, пытающиеся нанести вред окружающей среде самим своим существованием.

- Только очищающему пламени доступно сжечь несущее тлен сердце.
- Посаженное в пропитанную кровью землю дерево сгниёт изнутри.
- Если тысяча глаз наблюдают за тобой, то нужно вырвать эту тысячу глаз, если хочешь остаться незамеченным.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Если не указано иначе, в зонах следующие особенности:

Размеры и Рельеф. Стены и полы выложены из высеченного каменного кирпича. Потолки высотой 10 футов. Под ногами покрывает пол густо разросшаяся грибница. По всей площади выросли большие скопления высоких грибов. Стены покрыты замысловатыми странными символами, спиралевидными кругами, углами разных градусов наклона и, казалось бы не имеющими смысла изображениями - причём всё это покрыто непонятной коричневой субстанцией.

Свет. Область погружена во тьму. Лишь небольшие кучки биолюминесцентных грибов излучают тусклый свет в радиусе 5 футов от себя.

Звуки и Запахи. Хриплое дыхание, шаркающие шаги. Гниль, пыль и запах недавно вспаханной земли.

Грибы. Грибы варьируются в размерах от нескольких дюймов до 5 футов в высоту и они имеют дюжину ярких оттенков красного, голубого, зелёного и жёлтого цвета. Обитатели этой территории (Грязерукий и трухляки) могут слиться с скоплением грибов и переместиться в другое, находящееся в пределах 100 футов от места первоначального слияния, как будто при использовании способности Древесный Путь. Скопление грибов занимают площадь в 5 футов (КД 11, 28 очков здоровья и иммунитет к урону ядом).

На карте 7 отмечены следующие важные места:

Покрывающая пол грибница проросла лишь небольшими участками, оставляя большую часть каменного пола видимой. Юго-восточный угол занимает грибная роща. Единственная отличительная черта этого места - скелет одетого в лохмотья орка с небольшим мешком на плече. Скелет покрыт небольшим слоем пыли, похожей на грибные споры.

Map 7: Mushroom House (Грибные Куш). The map shows a complex layout of rooms and corridors. The rooms are numbered 44, 45, 46, 47, 48, 49, and 49a. The map is surrounded by a thick, dark border representing the forest. The layout includes a large central area (49) with a smaller room (49a) attached to the top right. Other rooms (44, 45, 46, 47, 48) are connected by a series of corridors and smaller rooms. The map is drawn in a simple, schematic style with a grid background.

Повсюду валяются ислевшие останки ящиков, бочек и прочих контейнеров с испорченным до неузнаваемости содержимым. Здесь же догнивает **трухляк** (см. приложение А).

46. Коридор

Короткий коридор приводит ко входу в следующую зону. Однако дверь и стены вокруг входа настолько сильно заросли грибницей, что для её открытия требуется успешная проверка Сл 25 Силы (Атлетика), чтобы расчистить проход. При этом такое действие заполняет весь коридор грибными спорами (см. зона 44 выше).

47. Лаборатория

Здесь когда-то был рабочий кабинет для исследований и экспериментов Грязнорукого. В знававшем свои лучшие дни помещении теперь обычно находятся два **трухляка** (см. приложение А), хотя есть 25% шанс, что они убрели в зону 48. В нише северной стены находится широкий мелкий родничок с сочащейся чистой водой. К востоку от него грибная роща.

48. Мрачная Пища

Соединённая в нечто ужасное масса скелетов-орков свисает с широкой квадратной колонны в восточной части комнаты, удерживаясь на месте благодаря обвивающему их кости толстому слою губкоподобных щупалец. При ближайшем рассмотрении окажется, что кости покрыты символами, похожими на те, что нарисованы на стенах.

Горстки хлипеньких розовых грибочков растут внутри и вокруг скелетов. Три грибных рощи находятся в разных частях комнаты.

Сокровище. В общей сложности с колонны можно срезать три созревших розовых гриба, каждый из которых идентичен по действию зелью *большого исцеления* (*potion of greater healing*) и настолько питателен, что насыщают существо на целый день. Однако грибы крайне хрупки и срезка каждого потребует проверку Сл 13 Ловкости (Ловкость Рук).

49. Зловонный Оракул

Эта комната представляет собой настоящие джунгли высоких разноцветных грибов различных форм. Она почти полностью заросла ими, но можно увидеть отблески света костра на потолке где-то к северу от входа. Три грибных рощи находятся в разных частях комнаты, кроме северной, в которой все грибы были аккуратно срезаны. Вокруг кострища две скамьи, сделанные из алхимически обработанных грибов. На одной из них, задумчиво наблюдая за пламенем костра, сидит **Грязерукий** (см. приложение А).

Сокровище. У Грязерукого с собой монет различной чеканки на 50 зм и *жезл хранителя договора +2 (+2 rod of the pact keeper)*.

49а. Усыпальница

Ведущая сюда дверь сделана из гладко-высеченного камня. Она заперта и на неё наложено заклинание *охранные руны [glyph of warding]* с использованием ячейки 5-го уровня, срабатывающей при любой попытке открытия двери существом не-растением. Обнаружение почти невидимой руны требует успешной проверки Сл 15 Интеллекта (Расследование), которая проводится с помехой из-за обильно покрывающей стены грибницы. При срабатывании руны активируется заклинание *облако смерти [cloudkill]* (Сл спасброска 15).

ГРЯЗЕРУКИЙ

Хоть он и был когда-то дварфом, сейчас Грязерукий всё что угодно, но только не дварф. Грибы удерживают его сгнившее тело вместе, не давая ему развалиться на части, его заплесневевшая кожа имеет цвета разных оттенков коричневого, фиолетового и белого, вместо бороды - сеть бледных, хрупких корней. Три проросших из шеи трутовика закручивают свои шляпки на уровне затылка. Голос друида хриплый, глаза покрыты белой пеленой. Он называет себя "Мы" и "Нас", возможно имея в виду споры, пустившие корни в его теле.

Грязерукий бесконечно спокоен, единственная вещь, которая до сих пор может пробудить его злость это угроза для него или для тех, кто составляет ему здесь компанию. Он абсолютно доволен тем, если его оставят смотреть и дальше целую вечность в пламя костра.

КРАСНЫЕ СТРАЖИ

Эти пещеры когда-то были подземным садом, служившим источником флоры, используемой для медицинских и диетических нужд. Здесь также было место сбора для церемоний или празднования событий между всеми племенами, например городских достижений или военных побед, одержанных общими усилиями клановых лидеров. Контролировал эту территорию клан Красных Стражей.

Через эту часть подземелья также протекает ручей, получивший название Красный Водопад. Каменистое дно ручья вместе с падающим на водную гладь светом, придаёт воде красноватый оттенок.

ПРИМЕТЫ КЛАНА КРАСНЫХ СТРАЖЕЙ

Традиции этого клана тесно связаны со служением Лутик, Матери Пещер. Оно способствует единству племён орков через традиции и ритуалы, основанные на цикле жизни и смерти. Большая часть племени была представлена воинами-шаманами и целителями.

У Красных Стражей свои уникальные суеверия, основанные на особых приметах и пророчествах.

- Совместно пролитая кровь орков несёт жизнь очагу и смерть его врагам.
- Испугаться собственного отражения - пригласить смерть в свою душу.
- Чтобы изгнать порчу, таящуюся внутри каждого из нас, нужно хотя бы один раз в день отбрасывать свою тень.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЬЯ

Каждая зона этой территории имеет следующие общие особенности:

Ландшафт. Земля покрыта смесью грязи и густо растущего мха.

Освещение. Через три трещины в потолке, не более двух футов шириной, в пещеры иногда проникает солнечный и лунный свет. Остальная поверхность потолка скрыта под биолюминесцентным мхом, излучающего мягкий красно-оранжевый свет. Но даже вместе всё это даёт лишь тусклое освещение.

Подземный Ручей. Потоки воды текут с юга, образуя разделяющий эту часть подземелья ручей, а после убегают вниз через опускающую решётку на северо-востоке в Озеро Предков. Глубина ручья в южной части пещеры достигает четырёх футов, в северной части, после падения в небольшой водоём (зона 50) - шести. Биолюминесцентный мох растущий на потолке, также произрастает и на дне ручья, придавая воде отчётливый красноватый оттенок.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 8 отмечены следующие важные места:

50. Пещера Начал

Стремительно текущие воды ручья льются водопадом с крутого уступа в небольшой водоём в северной части пещеры. Свет из трещин в потолке блестит, отражаясь на поверхности воды.

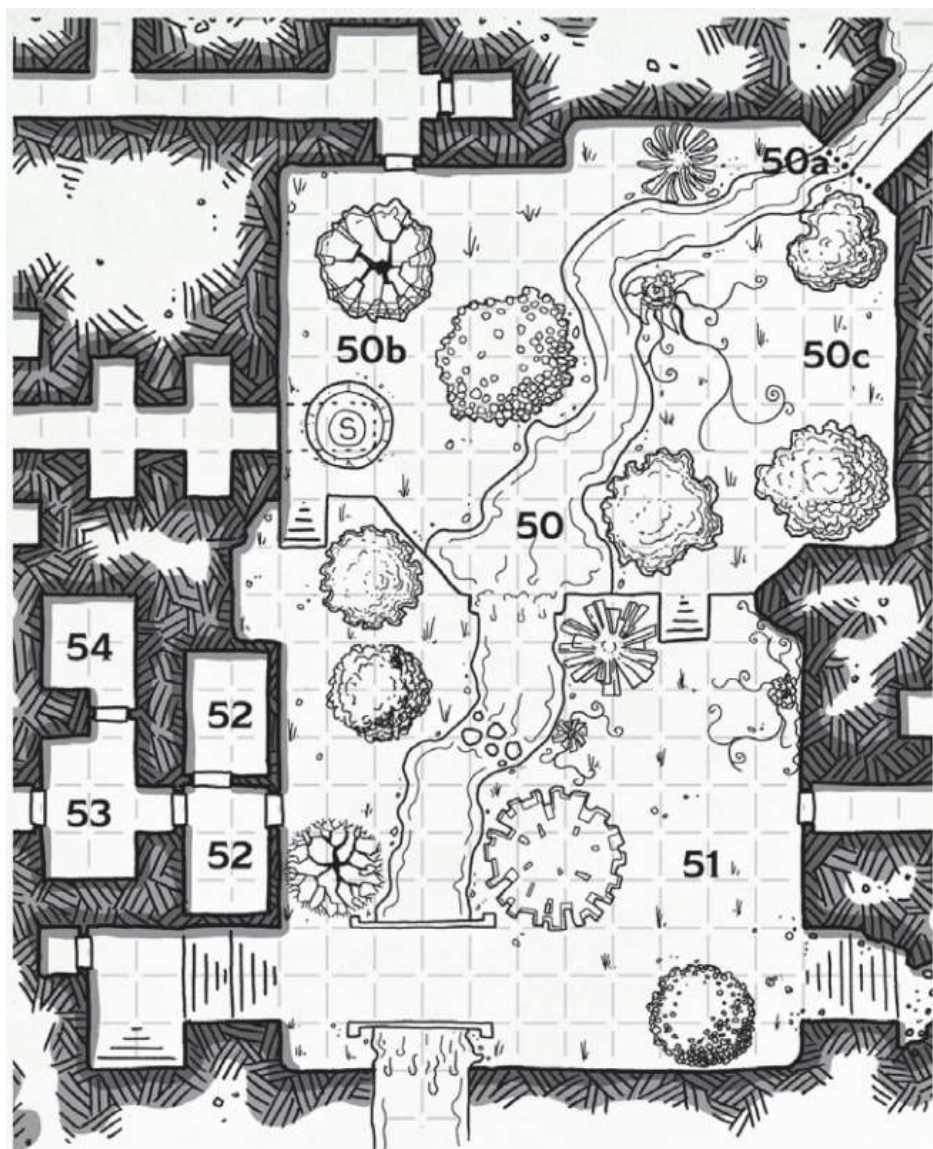
Здесь когда-то давно проводили клановые собрания и почётные шествия. Также в этом месте выращивали и собирали местную флору под производство продуктов питания и лекарств.

Водопад высотой в 10 футов заканчивается небольшим водоёмом светящейся красной воды. Глубина водоёма - 7 футов.

Последний Страж. Здесь обитает дух Ахти Зелёные Когти, последнего из Красных Стражей, появляющийся только когда на Мосту Героев проводится ритуал (зона 51).

50а. Врата Стражей

Ржавая железная опускающая решётка блокирует проход на северо-восток, по которому убегают воды протекающего по пещере ручья. Яркий выраженный красноватый оттенок воды постепенно тускнеет и полностью пропадает когда достигает решётки.



Карта 8: Пещера Начал

Старые врата проржавели от времени. Существует несколько способов их преодоления.

С Помощью Ворот. Для открытия решетки можно воспользоваться воротами подъемного зубчато-рычажного механизма расположенными на стене около врат с обеих от неё сторон, что требует успешной проверки Сл 14 Силы (Атлетика). Однако у такого способа есть один существенный недостаток, решетка поднимается только наполовину (около 4 футов) и её нужно удерживать в этом положении, но если приложить при этом слишком много усилий, ржавый подъемный механизм может сломаться. Каждый раунд персонаж, держащий решётку в открытом положении, должен совершать спасбросок Сл 13 Мудрости. При провале цепи поднимающие решетку лопаются и она падает. Каждый проходящий под ней в этот момент персонаж должен совершить спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 18 (4к8) колющего урона при провале.

Используя Грубую Силу. Персонаж может согнуть прутья успешной проверкой Сл 19 Силы (Атлетика), создавая просвет между ними, достаточный для пролезания существа Среднего и менее размеров. Другой вариант - сломать решётку. Ослабленная секция имеет КД 13, 45 очков прочности, сопротивление к колющему урону и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

50b. Статуя и Прилегающая Территория

В северо-западной части пещеры находится поднимающаяся на юг лестница, и ведущая на север дверь. Рядом с лестницей, на большой круглой платформе, установлена каменная статуя пещерного медведя.

Статуя Матери Пещер. У статуи пещерного медведя ненормально острые и длинные когти, что является признаком изображения богини Лутик. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Расследование) покажет, что лапы статуи могут быть подняты вверх. Когда это происходит, платформа сдвигается к северу, открывая проложенный под ней на глубине 10 футов тайный проход, уходящий в зону 66.

Ядовитые Грибы. Скопление грибов рядом с ручьем выпускает ядовитые споры, если их потревожить. Это можно определить успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Выживание). Когда существо забирается хотя бы на 5 футов внутрь скопления, грибы выпускают облако ядовитых спор. Все существа внутри и в пределах 5 футов от скопления должны

преуспеть в спасброске Сл 14 Телосложения, становясь отравленными при провале. Отравленный персонаж может повторять данный спасбросок каждый час, заканчивая действие эффекта при успехе.

50с. Заросли Флоры

В этой части пещеры выращивали и собирали лекарственные травы. Здесь на потолке вместе с четырьмя **гигантскими летучими мышами (giant bat)** устроил себе гнездо **плащевик**. Он атакует любого из забредших сюда персонажей.

Опутывающие Лианы. Здешняя растительность была поражена магической скверной, она извивается по земле и опутывает ноги проходящих здесь существ. Область считается труднопроходимой местностью. Проходящие тут персонажи должны преуспеть в спасброске Сл 13 Ловкости, или упадут ничком в конце своего передвижения. Передвигающиеся бегом персонажи или использующие действие Рывок получают при спасброске помеху.

Сокровище. Преуспевший в проверке Сл 13 Мудрости (Выживание) персонаж определит, что некоторые растущие здесь мхи и травы обладают целебными свойствами. Если их собрать и обработать в течении одного часа с использованием набора травника, то можно получить два противоядия и два *зелья исцеления (potions of healing)*.

51. Терраса Стражей

Из покрытого мхом пола, растут почти достигая до потолка, высокие грибы. Через ручей перекинут каменный мост.

Здесь устроил себе логово **гнилой тролль** (см. приложение А). Он отдыхает на площадке над лестницей на западе и атакует искателей приключений как только их заметит. Лестницы по обеим сторонам террасы заканчиваются обрушенными стенами. Тролль может совершить воспользовавшись Мультиатакой одну дополнительную атаку когтями.

Стремнина. Течение у вытекающего из пролома на юге в этой части пещеры ручья, довольно сильное. Глубина воды - семь футов. Упавшие в воду персонажи, должны совершить успешный спасбросок Сл 15 Силы, или их унесет течением со скоростью 20 футов в раунд в сторону переката и ударившись о его камни получат 18 (4к8) дробящего урона.

Мост Героев. Мост украшен вырезанными на его каменных перилах именами героев и вождей орков. Персонажи, проводящие на мосту ритуал кровной связи (см. зона 54), получают 1 единицу рубящего урона. Ритуал призывает духа Ахти Зелёные Когти.

Дух поднимается из небольшого водоёма в зоне 50 и устраняет появившуюся в пещере скверну, уничтожая скопление ядовитых грибов в зоне 50b и опутывающие лианы в зоне 50с. Если в водоём была намеренно пролита кровь какого-либо существа, Ахти Зелёные Когти превращается в могущественного **водного элементаля (water elemental)**. Элементаль может совершить воспользовавшись Мультиатакой один дополнительный Размашистый удар.



52. Мастерские

В каждой из комнат находятся разнообразные инструменты для ремёсел, но большинство из них безнадежно испорчены. Если авантюристы потратят хотя бы пять минут на обыск комнат и пройдут успешно проверку Сл 14 Интеллекта (Расследование), то они найдут наборы травника, каменщика и алхимика.

53. Холл Художеств

Стены помещения покрыты росписью и резьбой по камню, изображающие и описывающие некоторые значительные события в истории развития города и населяющих его кланов. Прошедшие проверку Сл 14 Мудрости (Проницательность) персонажи, почерпнут рассматривая росписи немного исторических сведений (например истинное название города и то, как его обитатели поднялись под руководством своих божеств).

54. Ритуальная Комната

В этой небольшой комнате хранятся поблекшие знамена для проведения разнообразных, практикующихся племенами ритуалов во время важных событий, таких как чествование героев войн, заключения договоров и изменений внутриклановой иерархии.

Ритуал Кровной Связи. Успешная проверка Сл 13 Мудрости (Восприятие) покажет, что для этого проводимого между выдающимися членами клана ритуала предназначен Мост Героев в зоне 51. Он включает в себя одного или более орков, надрезающих свои ладони и одновременного окропления кровью бегущую под мостом воду.

Родничок. У северной стены, в четыре фута высотой, цилиндрический резервуар наполненный грязной, мутной водой. Воду можно очистить заклинанием *очищение пищи и питья* [purify food and drink] или если на мосту в зоне 51 будет проведен ритуал Кровной Связи. Один раз в день, смотрящий в чистую воду родничка персонаж и преуспевший в проверке Сл 16 Интеллекта (Магия), получает выгоды от заклинания *наблюдение* [scrying].

ФАНАТИКИ ЛУТИК

Скромная святыня Лутик, оркской богини медицины, до сих пор расположена в этом месте, которое первоначально было приютом для тех, кто нуждался в лечении.

ПРИМЕТЫ КЛАНА ФАНАТИКОВ ЛУТИК

- Обращаясь к достопочтимым мертвецам, оказывайте им должное почтение прикрывая свои глаза, иначе проявленное вами неуважение осквернит их дух.
- Предлагая другому выпить, докажи свои благие намерения сделав первый глоток.
- Проливая кровь с преступными намерениями в месте исцелений, ты навеки проклянешь себя и свой род.
- Отвернувшись от раненого орка, ты обрекаешь себя на страдания от его ран.
- Вода из родного дома - сильнейшее лекарство для больного орка.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 9 отмечены следующие важные места:

55. Святыня Лутик

Скромная святыня Лутик, оркской богини медицины, до сих пор не разрушилась, хотя вся ткань и другие недолговечные материалы давно сгнили, обнажая камень под ними. На высокой, вертикально стоящей плите, высечено изображение стоящей над ранеными орками-воинами с распростертыми руками женщины-орка, облаченной в друидические обереги. Еле заметная под слоем пыли надпись гласит: "Даже начав жизнь заново, продолжай преследовать свою добычу"

Святыня так же стара, как и окружающая её пещеры, но в ней ещё осталась магия. Помолившийся святыне орк, получает преимущество на следующие три спасброска Телосложения. Эффект действует до окончания продолжительного отдыха.

56. Зал Исцеления

Длинный, прямоугольный зал завален обломками сгнившей мебели и грудami истлевшей ткани. Несколько каменных плит, размером со спальным ложем для орка, остались незатронутыми временем. На одной такой до сих пор лежат останки орка - теперь лишь кости и проржавевшие части металлических доспехов.

В северной и южной стенах расположено по три с каждой стороны глубоких алькова. В северо-восточном алькове вы краем глаза замечаете какое-то движение.

В этом алькове обитает **привидение**-орк Хинша. При жизни Хинша была старшим лекарем Зала Исцеления и продолжает посещать эту область даже после своей смерти. При первом появлении персонажей она пугается и готова вот-вот набросится на них. Когда же она понимает что незваные гости являются орками, то успокаивается и благодарит Лутик за то, что они здесь. Она может поделиться следующей информацией:

- Давным давно, члены правящего городом клана неожиданно отреклись от престола, погрузив город в хаос.
- В городе разгорелась ужасная гражданская война, в которой все кланы передрались между собой за власть.
- Зал Исцеления Хинши был единственным мирным местом, где любой из орков мог попросить приют и лечение.
- В конце концов клан Костяных Щитов потерял терпение из-за отказа Хинши выдать им раненых врагов.
- Костяные Щиты напали на Зал Исцеления. Подчиненные Хинши были плохо подготовлены, чтобы выдержать наступление воинов. В итоге она, её соратники и пациенты были убиты.
- Пережившие войну осознали, что в городе больше не безопасно и стали клан за кланом уходить в поисках другого дома.

Когда персонажи говорят Хинше о том, что они намерены заново объединить кланы и восстановить крепость, она относится к новости с осторожным оптимизмом. "Здесь было бьющееся сердце нашей нации. И вам нужно сначала очистить его от скверны."

Хинша сообщает, что может провести ритуал, который отгонит злой умысел и предательство, укоренившееся в этом месте. Однако для проведения ритуала ей требуется три следующих компонента:

- Все ещё бьющееся сердце трижды убитого врага (можно найти в зоне 57).
- Чистая вода из дома её клана (находится в зоне 60).
- Изготовление сделанной из костей умерших с честью орков припарки (можно сделать в зоне 59).

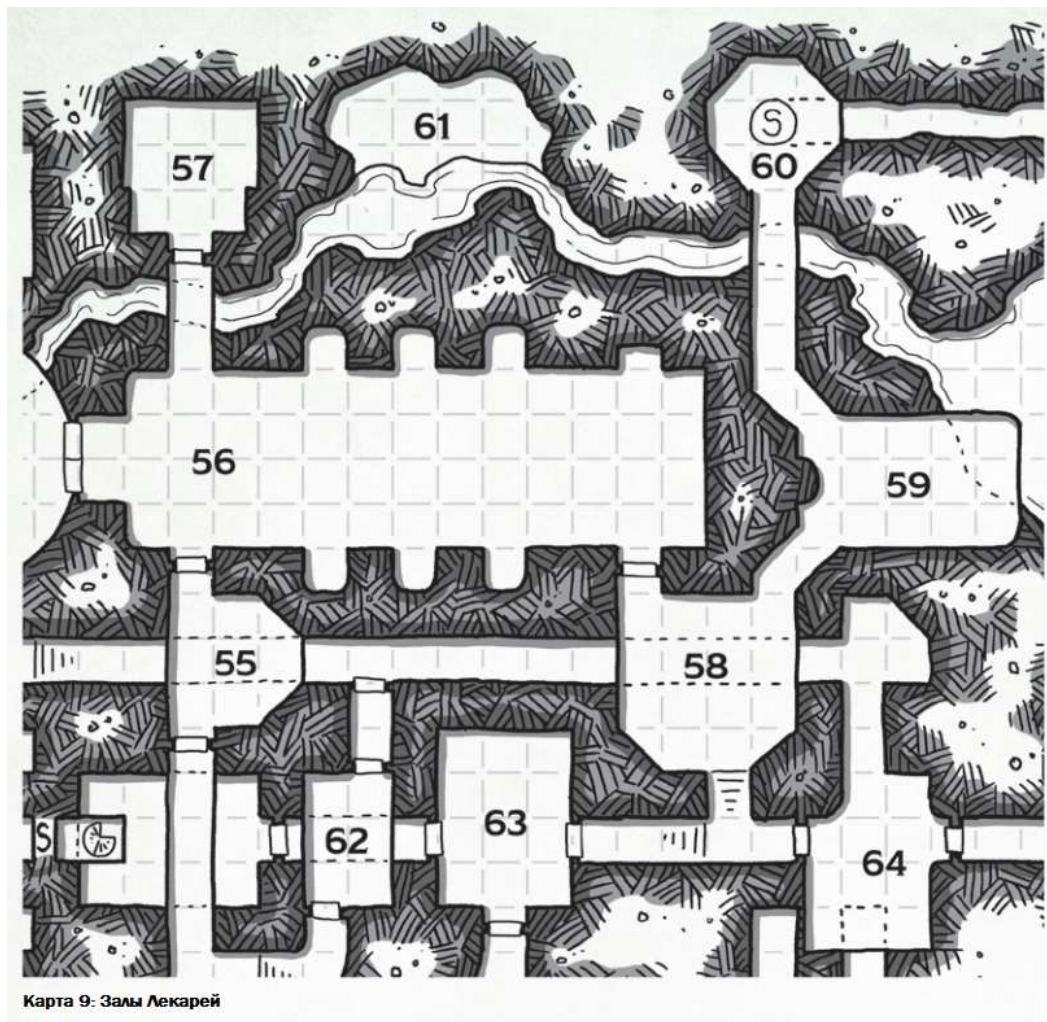
Ритуал. Как только персонажи приносят Хинше все составляющие для проведения ритуала, она попросит их оказать ей помощь в изгнании злых духов.

Во время проведения церемонии, персонажи подвергнутся атаке трёх волн духов. Следующая волна появляется как только предыдущая будет полностью уничтожена.

- **Полтергейсты** (по одному на каждого персонажа)
- **Привидения** (по одному на каждых двух персонажей) и два **спектра (specter)**
- Два **призрака**

Полтергейсты стараются избегать ближнего боя с персонажами, вместо этого используя свой Телекинетический Рывок, швыряют в них разнообразные обломки разбросанные по залу. Однако, из-за высоты потолка в 12 футов, они не могут подняться настолько высоко, чтобы полностью избежать возможность оказаться в зоне ближнего боя.

Как только последний враг побеждён, зачитайте следующее:



Неожиданно громко Хинша произносит последние слова ритуала и компоненты перед ней начинают сиять ярко-зелёным светом. Воспарив над полом они истаивают, сливаясь в единую гладкую сферу, несколько раз меняющуюся цветом перед тем, как засиять красным. Теплый свет от сферы пульсирует словно грозное, ровно бьющееся сердце.

Темп пульсирования ускоряется, и всё помещение заливается его светом. "Спасибо", торжественно произносит Хинша из-за сферы. "Возможно вы как раз те, кто изгонит отсюда мрак. Пообещайте мне, что никогда больше не позволите алчности поглотить нас всех."

Как только персонажи сделают это, Хинша и сфера исчезают и атмосфера спокойствия окутывает зал, как будто неосоздаемое зло наконец-то было развеяно.

57. Изолятор

Дверь в помещение изрисована гирляндами охранных рун и строгими предупреждениями на языке Орков: "Зло удерживается здесь. Смерть ждёт входящих" и "Убитый дважды, но сердце бьётся." Несмотря на то, что магия ослабла со временем, руны всё ещё испускают слабое свечение.

Снаружи дверь свободно открывается и как только игроки это сделают, зачитайте:

Как только между дверью и косяком появляется мизерная щель, дверь резко распахивается и порыв невероятного сильного ветра отбрасывает всех обратно в Зал Исцеления.

Поднявшись с пола, вы видите входящую в помещение крайне недовольную, похожую на высоченного с ростом в 9 футов гуманоида, личность. Когда-то у него были внушительные рога и пара крыльев, но от них остались лишь изодранные в клочья остатки и спиленные пеньки. Из изрешечённой шрамами груди доносится громкое и устойчивое сердцебиение.

Это **рогатый дьявол (horned devil)**, который сразу же бросается в бой. Как только он будет побеждён, его тело с невероятной скоростью превращается в пепел, оставляя после себя лишь бьющееся сердце.

58. Приёмная

По центру комнаты расположена длинная каменная плита, которая очевидно служила столом. С северной стены степенным взглядом смотрит высеченное на ней изображение богини Лутик.

Надпись под фреской гласит: "Никакая рана не бывает слишком велика, никакая нужда не бывает слишком сильна."

По комнате разбросаны разнообразные обломки поломанной мебели, дверь на северо-западе закрыта, но не заперта. Если игроки осматривают помещение, то они найдут в полуистлевшей коробке под столом *зелье большого лечения* (potion of greater healing) и *зелье лечения* (potion of healing).

Забрав зелья персонажи разозлят двух прячущихся здесь невидимых **привидений** и они атакуют похитителей.



59. Спальная Персонала

Повсюду разбросаны останки нескольких двухъярусных коек и прочей мебели. Как только вы входите, в грудах обломков что-то начинает шевелиться и из них поднимаются кости дюжины скелетов-орков, готовясь наброситься на вас.

У двенадцати **скелетов** в помещении следующие изменения:

- Они обладают чертами:

Агрессивный. Может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Стойкость нежити. Если урон опускает очки здоровья нежити до 0, она совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе очки здоровья нежити опускаются до 1.

- Их показатель Силы равен 16.
- Скелеты вооружены секирами, с +5 к попаданию и наносящие 9 (1к12+3) рубящего урона.

Эти скелеты - останки персонала Зала Исцеления, превратившиеся в обычную безмозглую нежить. После их уничтожения, персонажи могут раздробить несколько костей для изготовления лечебной припарки для ритуала

Хинши. Однако из-за клановых примет, это нужно проделать с завязанными глазами, иначе изготовленный компонент не будет эффективным. При необходимости, Хинша подскажет про требуемое условие персонажам.

60. Хранилище

По полу помещения, вывалившись из сгнивших коробок, разбросаны лекарственные препараты. В одном из углов содержимое расколотой склянки проело небольшую дыру в каменном полу.

Как только вы входите, одна из оставшихся в целости склянок из ящиков начинает раскачиваться, а затем взмыв вверх, пролетает мимо вас и разбивается о стену рядом.

В комнате находятся четыре **полтергейста** и они начинают швырять в искателей приключений флаконы с кислотой. Всего в коробке дюжина флаконов с разъедающей стены и пол в том месте где она разлилась кислотой, даже если флакон угодил в существо.

Если флакон попадает в отмеченный на карте литерой S квадрат или в находящееся в этом квадрате существо, то обнаруживается потайной люк над бывшим колодцем, замаскированный под часть остального пола. Уходящая вниз лестница приводит в идущий к расположенной ниже пещере (зона 43) туннель.

После победы над полтергейстами, персонажи могут забрать оставшиеся флаконы. Помимо них в коробках можно найти никак не помеченные *зелье большого лечения* (*potion of greater healing*) и *зелье уменьшения* (*potion of diminution*).

Здесь также стоит закупоренная воском большая фляга с чистой водой, являющаяся одним из компонентов для ритуала Хинши. Как и полагается верящему в приметы орку, персонаж должен откупорить флягу и попробовать воду первым, прежде чем отдать её Хинши (древний обычай, показывающий что предложенное питье не отравлено).

61. Пещера

Вливаясь в пещеру ручей расширяется до размеров мелкого водоёма, после чего опять сужается на другой её стороне. Несколько валунов разбросаны по полу пещеры, участки которого между валунами выглядят необыкновенно гладко и абсолютно лишёнными какой-либо растительности.

Среди валунов прячутся два **галеб-дура** (*galeb duhr*), максимально используя выгоды от Обманчивой Внешности и Оживления Валунов. Как только все искатели приключений окажутся в пещере, они бросаются в атаку. Галеб-дура невозможно обнаружить без использования магии, и поэтому скорее всего персонажей застанут врасплох.



ВЕРНЫЙ КЛЫК

Здесь племя орков Верный Клык присматривало за воргами города. Персонажу, принадлежащему к клану Верный Клык известна примета, что быстрее способ образовать связь с животным - преподнести ему еды при первой встрече.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Орки тренировали и заботились о воргах в этой части города. Ворги были стражами, ездовыми животными, ищейками и товарищами орков. Все эти территории имеют следующие особенности:

- Потолки здесь высотой 15 футов.
- Источники света отсутствуют.
- Стены и двери каменные. У дверей нет ручек, но их легко открыть нажатием с любой из сторон.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 10 отмечены следующие важные места:

62. Монумент

На стене пыльной каменной комнаты от пола до потолка выгравированы слова на языке Орков, большая часть букв стёрлась до неузнаваемости. Несколько надписей, которые можно ещё прочесть - это имена воров, погибших в служении городу. В переводе с языка Орков - это Слюнявый, Когтище, Воющий, Тихоног и Нюхач.

Заклинание *обнаружить магию* [*detect magic*] покажет, что читаемые имена излучают ауру магии школы иллюзий. Если существо дотрагивается до одного из этих имён, раздаётся вой одного из почивших воров. Каждый вой по-своему уникален, и прозвучав единожды, не повторяется до следующей активации надписи.

63. Покои Наставников

Четыре каменных койки врезаны в стены пыльного помещения. На полу выгравирован круг из шести клыков - эмблема клана Верных Клыков.

Существа. Ползающая рука (*crawling claw*) (орка) прячется под одной из коек. Рука пытается оставаться незамеченной, сбегающая если её заметят или атакуют. Существо с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 14 или выше заметит прячущуюся руку.

Сокровище. На пальце ползающей руки одето кольцо дружбы с животными (*ring of animal friendship*).

64. Крематорий

Вековая сажа и чёрные огненные подпалины покрывают пол комнаты с отверстием диаметром 3 фута в потолке. Помещение использовалось для кремации трупов воров.

Существа. Когда персонаж пересекает центр комнаты, перед ним появляется привидение вора по имени Великий Коготь. Он использует статблок **привидения** со следующими изменениями:

- У Великого Когтя Огромный размер и 55 (10к10) очков здоровья.
- Великий Коготь говорит на языке Орков и Общем.

При первом своём появлении, Великий Коготь рычит на персонажей, пытаясь убедить их убраться восвояси. Успешная проверка Сл 14 Харизмы (Убеждение) убедит привидение вора в том, что авантюристы пришли с миром. Предлагающие ему еду персонажи получают преимущество при проверке, так как хотя он и не может есть, жест будет соответственно оценён. Если персонажи не желают уходить и проваливают проверку, Великий Коготь атакует, сражаясь до самого конца.

При успешной проверке Великий Коготь будет вне себя от радости, узнав о том, что орки вернулись восстановить город. Он делится с персонажами следующей информацией:

- Великий Коготь был вожак воров во время падения города.
- Великий Коготь и два других вора - Воющий и Нюхач погибли в последние дни города. Поскольку они поклялись защищать город, их души не смогли попасть в потусторонний мир.
- Много лет назад некромант, обыскивающий город в поисках трупов, превратил души Воющего и Нюхача в злых призраков. Впоследствии они убили некроманта и вернулись в свои старые загоны (зона бб).
- Если персонажи уничтожат то, чем стали Воющий и Нюхач, души воров обретут покой и Великий Коготь вознаградит искателей приключений. Если персонажи уже сделали это, Великий Коготь может учуять, что души друзей упокоены и вознаградит персонажей.

Награда Великого Когтя. После того когда искатели приключений убивают призраков в зоне бб, Великий Коготь касается их одного за другим. Каждый персонаж при этом получает *чары героизма* (см. "Чары" в гл. 7 Руководства Мастера).

65. Зал Дрессировки

Останки трёх проржавевших железных манекенов разбросаны по полу. Осматривающий манекены персонаж обнаружит на нём вмятины на металле. Успешная проверка Сл 13 Интеллекта (Природа) покажет, что это вмятины от укуса клыков ворга.

66. Загоны Воргов

В слабо пахнущем потом покрытых мехом животных помещении, стоит могильный холод. На полу в центре лежит скелет в чёрном плаще. Шесть укромных загонов, встроенных в северную, южную и восточную стену, завалены иссохшими от времени птичьими костями.

Когда персонажи впервые входят в это помещение, появляются два призрака воров и атакуют их, сражаясь до самого конца. Они используют статблок **призрака** со следующими изменениями:

- У них Огромный размер и по 76 (9к10 + 27) очков здоровья.
- Они говорят на языке Орков и Общем.

В первый раз когда персонажи действием предлагают призракам воров еды, они тратят своё следующее действие пытаясь её съесть. Попытавшись один раз, они вспоминают, что не могут ничего есть так как стали нежитью и возобновляют свою атаку.

Сокровище. В кошеле на поясе скелета рубиновая крошка, стоимостью 750 зм.



ХРАНИТЕЛИ ПЕРЬЕВ

Клан Хранителей Перьев были учёными города, ведущими запись его истории и обучающими молодых письму и чтению. У Хранителей Перьев была примета, что фолианты с опаснейшими знаниями нужно класть на верхние полки, подальше от злых сил Нижних Планов.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Орки превратили эти помещения в место, где они могли обучать и обучаться, писать и читать. Область получила название Консерватория. Все зоны Консерватории имеют следующие особенности:

- Потолки высотой 10 футов.
- Свет отсутствует.
- Стены и двери каменные.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 10 отмечены следующие важные места:

67. Учительская

Комната завалена сгнившими останками сломанных деревянных столов и мягких стульев. Пустующие книжные шкафы встроены в стены. Обыскивающий верхние полки шкафов и преуспевший в проверке Сл 14 Интеллекта (Расследование) персонаж обнаружит пластину, нажатие на которую открывает дверь в зону 69.

68. Гардеробная

Здесь хранится дюжина поеденных молью роб, с вышитыми символами клана Хранителей Перьев - парой скрещённых пишущих перьев.

69. Хранилище Свитков

Дверь в комнату заперта, но на ней отсутствует замочная скважина. Дверь отпирает нажимная пластина в зоне 67 или её можно вышибить с успешной проверкой Сл 22 Силы (Атлетика). Её также можно разбить, дверь имеет КД 17, 27 очков прочности и иммунитет к урону ядом и психической энергией.

В центре на ковре с эмблемой Хранителей Перьев лежит футляр для свитков. Это **ковёр удушья** и он атакует, если персонажи разбивают или вышибают дверь. При открытии двери при помощи нажатия пластины, он бездействует.

Сокровище. В футляре для свитков хранится свиток с заклинанием *изменение памяти (spell scroll of modify memory)*.



70. Канцелярия Библиотеки

Укатанное пылью веков помещение канцелярии до сих пор цело. Громадный каменный стол установлен у западной стены, за ним догнивает мягкое кресло. Вдоль северной стены, на расположенных от пола до потолка книжных полках, хранятся заплесневелые древние фолианты.

Большинство книг на полках испорчены временем, но потративший 10 минут на осмотр верхних полок персонаж, обнаружит неповрежденный дневник за авторством Скалоры Обученной. В дневнике содержится информация о истории города из раздела "Предыстория" из вступления к приключению.

Секретная Дверь. Очертания потайной двери соединяющей эту комнату с зоной 71, можно обнаружить с успешной проверкой Сл 14 Интеллекта (Расследование).

71. Библиотека

Вдоль стен большого зала выстроились ряды книжных полок с испорченными временем книгами. Торин Двендел (хаотично-злой, мужчина, Тетирец, человек, **маг**) ищет в библиотеке со своим **щитостражем (shield guardian)** пригодные к использованию книги заклинаний, но пока что ничего не нашёл. Когда он замечает персонажей, то пижонски представляется и заявляет, что разыскивает в руинах города заклинания для добавления их в свою коллекцию.

Если персонажи имеют при себе книгу заклинаний, гримуар колдуна Книга Теней или свиток с заклинанием, он атакует надеясь заполучить этот предмет. Торин сражается, пока у него не останется половина очков здоровья или не получит желанный предмет или до уничтожения его щитостража, после чего пытается сбежать. При другом развитии событий, он пытается уговорить персонажей сразиться с големами в зоне 72, соблазняя их историями о сокровищах в лаборатории големов. Он надеется, что персонажи либо убьют големов, либо големы персонажей. Затем он надеется убить ослабленного победителя и забрать себе все сокровища.

Торин наложил заклятие на свой амулет контроля щитостража, превращающее амулет в пыль при снятии с его тела. В книге заклинаний Торина содержатся все подготовленные им заклинания.

72. Лаборатория Големов

Два создания из сшитых вместе кусков плоти бродят по комнате со сломанной мебелью и битым стеклом. Всё что осталось нетронутым - это единственный книжный шкаф с одним фолиантом на самой верхней полке.

Два **голема плоти (flesh golem)** потеряли над собой контроль и стали берсерками после веков заточения. Они атакуют всех, кого замечают, сражаясь до тех пор, пока не будут уничтожены. После их уничтожения Торин и его щитостраж (зона 71) пользуются моментом и либо атакуют персонажей, либо крадут книгу заклинаний из лаборатории.

Книга заклинаний. Уцелевший фолиант в шкафу - это книга заклинаний со следующими заклинаниями: *изгнание [banishment]*, *конус холода [cone of cold]*, *контрзаклинание [counterspell]*, *обнаружить магию [detect magic]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *огненный щит [fire shield]*, *полёт [fly]*, *сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*, *опознание [identify]*, *молния [lightning bolt]*, *доспехи мага [mage armor]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *сокрытые разума [mind blank]*, *отражения [mirror image]*, *туманный шаг [misty step]*, *наблюдение [scrying]*, *каменная кожа [stoneskin]*, *телепортация [teleport]*, *остановка времени [time stop]* и *силовая стена [wall of force]*.

ЛОЖНЫЕ НАДЕЖДЫ ТЬМЫ ОБЕЩАНИЙ

Когда персонажи попадают в эту финальную зону они сразу попадают под влияние **балханнота** (см. приложение А), устроившего здесь своё логово. Родом из Царства Теней жестокий и хищный балханнот изменяет реальность в своём логове, делая его привлекательным для путешественников. Как только орки входят внутрь, балханнот начинает плести свою ловушку.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В логове балханнота следующие особенности:

- Освещение. Здесь нет света, если не сказано иначе.
- Потолок. Потолки высотой 12 футов.
- Двери. Довольно тяжёлые двери сделаны из камня. За долгие года двери просели в своих дверных проёмах, и их открытие требует успешной проверки Сл 16 Силы (Атлетика). Они не заперты.

ЗОНЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

На карте 11 отмечены следующие важные места:

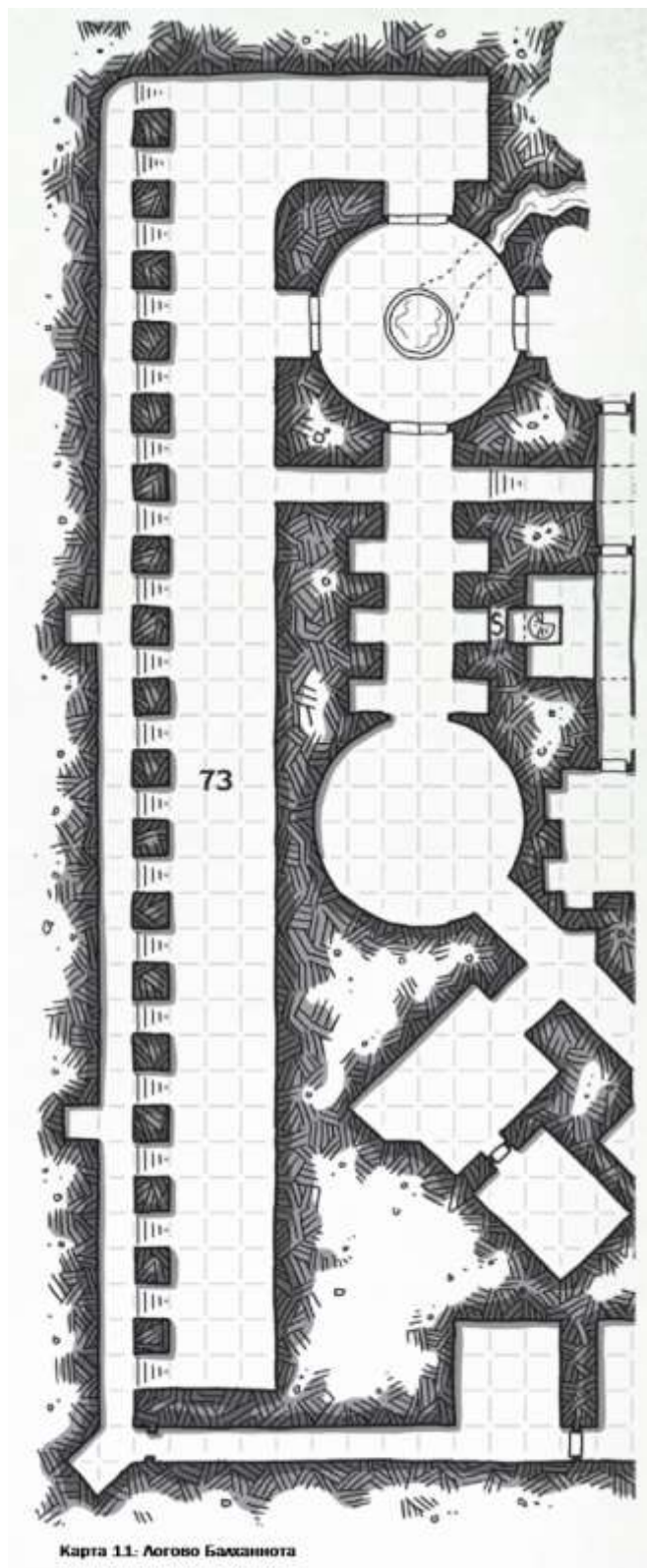
73. Логово Балханнота

Все помещения, показанные на карте 11, являются логовом балханнота. Благодаря ограниченной форме телепатии существо может чувствовать желания других и понимать в каких местах они ожидают получить желаемое. Балханнот изменяет реальность вокруг себя, пересоздавая окружающую среду таким образом, чтобы оно соответствовало тому месту, которое они ищут.

Балханнот упивается страхом и отчаянием, получая удовольствие от ужаса своих жертв. Он охотится за своей жертвой, используя свою способность изменения реальности, маскируя своё присутствие до тех пор, пока не сможет схватить цель. После чего телепортируется вместе с жертвой, чтобы её съесть.

Подсказка к Подготовке. Подготавливаясь к приключению, вы должны спросить каждого из игроков о мечтах, желаниях и целях их персонажей на эту экспедицию. Также хорошей идеей будет узнать и о родственных связях персонажей. Важно избегать провоцирования слишком личных ситуаций в подобных столкновениях. Если игроки не желают обсуждать подобные вещи перед остальной группой, дайте им для этой цели карточку для заметок или придумайте что-нибудь ещё. Это должно произойти ещё до того, как они попадут в подземелье. Например, в виде части ритуала "отправления", проводимого старейшинами племени, отправляющими их на это задание.

После входа персонажей в логово, вам придётся импровизировать с описанием зон, поскольку балханнот будет охотиться за ними, пытаясь убивать их поодиночке. Помимо всего прочего, по логову бродят три **студенистых куба (gelatinous cube)**, пользуясь вызванным балханнотом сумбуром в умах авантюристов в свою пользу.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только орки зачищают всё подземелье и уничтожат балханнота, объединённые племена провозгласят их героями и устроят праздник в их честь. Новый правитель орков зачислит персонажей в специально созданный совет по восстановлению и защите их дома. Также Оверлокс (правитель города орков) попросит персонажей пожертвовать 80% немагических сокровищ, которые они смогли найти в подземелье для восполнения городских запасов и любезно согласиться оставить партии любые найденные ими магические предметы.

Приложение А: СУЩЕСТВА

БАЛХАННОТ

[Mordenkainens Tome of Foes]

Большая аберрация, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (естественный доспех)

Очки здоровья 114 (12к10+48)

Скорость 25 фт., лаза 25 фт.

СИЛ 17 (+3) **ЛОВ** 8 (–1) **ТЕЛ** 18 (+4)

ИНТ 6 (–2) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 8 (–1)

Спасброски Тел +8

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к состоянию ослепление

Чувства слепое зрение 500 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 16

Языки понимает Глубинную речь, телепатия 1 миля

УрОпасности 11 (7200 опыта)

Легендарное сопротивление (2/день). Если балханнот проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Балханнот совершает одну атаку укусом и до двух атак щупальцами, либо совершает до четырёх атак щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 25 (4к10 +3) колющего урона.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 +3) дробящего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 15) и притягивается на 5 футов ближе к балханноту. Пока цель схвачена, она не может двигаться; всего у балханнота 4 щупальца, и каждое может держать в захвате только одну цель.

Легендарные Действия

Балханнот может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно

использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Балханнот восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Атака укусом. Балханнот совершает одну атаку укусом на существо, захваченное его щупальцами.

Телепортация. Балханнот магическим образом телепортируется вместе с захваченным им существом, со всем своим несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Исчезновение. Балханнот магическим образом становится невидимым до 10 минут, либо пока не совершит бросок атаки.

Действия Логова

Сражаясь внутри своего логова, балханнот может воспользоваться действиями гнезда. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) балханнот может совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов, при этом балханнот не может использовать один и тот же эффект 2 раунда подряд:

- Балханнот искажает реальность вокруг себя на расстоянии 500 футов. Через 10 минут часть местной территории преобразуется в ту местность, о котором подумал разумный гуманоид, чьи мысли были прочитаны балханнотом (см. "Местные Эффекты"). Преобразования касаются только неживых объектов окружения, и не могут воссоздать движущиеся элементы и магические свойства. Любой объект, воссозданный на этой местности, при близком осмотре оказывается подделкой. К примеру, в книгах пустые страницы, а золотые предметы фальшивые и так далее. Преобразование длится до тех пор, пока балханнот не будет убит, либо ещё раз не воспользуется этим же действием логова.
- Балханнот выбирает целью любое существо в пределах 500 футов от него. Существо должно успешно пройти спасбросок Сл 16 Мудрости, в противном случае, существо вместе с тем, во что оно одето и несёт, перемещается в любое свободное пространство по выбору балханнота в пределах 60 футов его видимости.
- Балханнот выбирает целью любое существо в пределах 500 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 16 Мудрости, иначе балханнот становится невидимым для неё на 1 минуту. Эффект оканчивается, если балханнот проводит по цели атаку.

Местные Эффекты

Область, где расположено логово балханнота, искажается под воздействием сверхъестественных способностей существа, создавая при этом один или более из следующих эффектов:

- Существа в пределах 1 мили от логова балханнота испытывают ощущение, что они близки к тому месту, в которое желали больше всего попасть. Приближаясь к логову балханнота, это ощущение становится всё сильнее и сильнее.
- Балханнот может чутя сильнее желания любого гуманоида в пределах 1 мили от него и воссоздает из эмоций любую область, с которой связано это желание; будь это безопасное место для отдыха, храм, дом или что-либо иное.

Если балханнот умирает, действие этих эффектов немедленно заканчивается.



БРОНЗОВЫЙ РАЗВЕДЧИК

[Mordenkainens Tome of Foes]

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Очки здоровья 18 (4к8)

Скорость 30 фт., копанье 30 фт.

СИЛ 10 (+0) ЛОВ 16 (+3) ТЕЛ 11 (+0)

ИНТ 3 (-4) МДР 14 (+2) ХАР 1 (-5)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +7

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершенных не адамантиновым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки понимает язык Орков, но не говорит

УрОпасности 1 (200 опыта)

Земляная броня. Бронзовый разведчик не провоцирует атак, когда закапывается.

Сопротивление магии. Бронзовый разведчик совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию,

досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3)

колющего урона плюс 3 (1к6) урон электричеством.

Электрический разряд (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Каждое существо, стоящее на земле в 15 фт. от бронзового разведчика должно преуспеть в спасброске Сл 13 Ловкости, получая 14 (4к6) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.



Бронзовый Разведчик

ГРЯЗЕРУКИЙ

Средний растение, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с магическим доспехом)

Очки здоровья 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 15 (+2)

ИНТ 12 (+1) МДР 12 (+1) ХАР 18 (+4)

Спасброски Мдр +4, Хар +7

Навыки Магия +4, Обман +7, Убеждение +7, Религия +4

Уязвимость к урону огненный

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак совершенных не серебряным оружием

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки телепатия 60 фт.

УрОпасности 7 (2900 опыта)

Удача Темнейшего (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Когда Грязерукий совершает проверку характеристики или спасбросок, он может добавить к10 к броску. Сделать это можно после того как будет сделан бросок, но до того, как его эффект вступит в силу.

Врожденное Колдовство. Способность Грязерукого к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15). У него подготовлены следующие заклинания, не требующие материальных компонентов:

Неограниченно: *смена обличья* [alter self], *псевдожизнь* [false life], *левитация (только на себя)* [levitate], *доспехи мага (только на себя)* [mage armor], *безмолвный образ* [silent image]

1/день каждое: *слабоумие* [feeblemind], *перст смерти* [finger of death], *уход в иной мир* [plane shift]

Регенерация. Грязерукий восстанавливает 10 очков здоровья в начале своего хода. Если Грязерукий получает урон огнём,

эта особенность не действует в начале его следующего хода. Грязерукий умирает только если начинает ход с 0 очков здоровья и не может регенерировать.

Общие Чувства. Грязерукий может видеть и слышать, тоже, то и любое растение в 120 футах от него. Также Грязерукий может телепатически общаться с любым растением в этом радиусе.

Специальное снаряжение (Жезл Хранителя Договора +2). Орудуя этим жезлом Грязерукий получает бонус +2 к атакам заклинаниями и к сложности спасброскам от его заклинаний колдуна (уже включено ниже). Также, он может действием восстановить 1 ячейку заклинаний колдуна, орудуя жезлом. Он не может использовать эту способность снова, пока не совершит продолжительный отдых.

Колдовство. Грязерукий заклинатель 17-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Он восстанавливает свои израсходованные ячейки заклинаний, после окончания короткого или продолжительного отдыха. Ему известны следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *мистический заряд* [eldritch blast], *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]
1-ый–5-ый уровень (4-5-ый-уровень ячейки): *доспех Агаты* [armor of Agathys], *изгнание* [banishment], *огненные ладони* [burning hands], *облако смерти* [cloudkill], *небесный огонь* [flame strike], *магический круг* [magic circle], *палящий луч* [scorching ray], *наблюдение* [scrying], *зловонное облако* [stinking cloud], *внушение* [suggestion].

Путешествие через грибы. Один раз в свой ход Грязерукий может использовать 10 фт. перемещения на то, чтобы магическим образом войти в грибную рощу в пределах досягаемости и выйти из другой грибной рощи в пределах 60 фт. от первой, появляясь в свободном пространстве в

пределах 5 фт. от неё. Обе грибные рожи должны быть как минимум Большого размера. Грязерукий не обязательно должен видеть вторую рошу, чтобы использовать эту способность.

Действия

Булава. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к6) дробящий урон плюс 10 (3к6) огненный урон.

ЖЕЛЕЗНАЯ КОБРА

[Mordenkainens Tome of Foes]

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Очки здоровья 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 16 (+3) **ТЕЛ** 14 (+2)

ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Навыки Скрытность +7

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершённых не алмазным оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает язык Орков, но не говорит

УрОпасности 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Железная кобра совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона. Если цель существо, она должна преуспеть в спасброске Сл 13 Телосложения или попадет под действие одного из следующих случайных эффектов от яда:

- **Урон от яда:** Цель получает 13 (3к8) урона ядом.
- **Смятение:** В свой следующий ход цель должна совершить одну атаку оружием против случайного существа, которое может видеть в 30 фт. от себя, используя любое имеющееся у неё оружие, и передвигаясь, если требуется достичь досягаемости. Если оружия нет – цель атакует безоружным ударом. Если в 30 фт. нет существ, цель должна применить действие Рывок, двигаясь к ближайшему к себе существу.
- **Паралич:** Цель становится Парализованной до конца своего следующего хода.



Железная Кобра и Дубовый Стрелок

ДУБОВЫЙ СТРЕЛОК

[Mordenkainens Tome of Foes]

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (естественный доспех)

Очки здоровья 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершенных не алмазным оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает язык Орков, но не говорит

УрОпасности 5 (1800 опыта)

Сопротивление магии. Дубовый стрелок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дубовый стрелок совершает два пронзающих выстрела или один пронзающий выстрел и одну атаку гарпуном.

Пронзающий выстрел. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) колющего урона.

Гарпун. Дальнбойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 50/200 фт., одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 4) колющего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 12). Скорость схваченного этой атакой существа не снижается, но оно может двигаться только в направлении к дубовому стрелку. Существо получает 5 (1к10) рубящего урона если оно высвобождается из захвата или если пытается, но терпит неудачу. В качестве бонусного действия, дубовый стрелок может притянуть схваченное им существо на 20 фт. ближе. Дубовый стрелок может удерживать только одно существо одновременно.

Взрывной снаряд (перезарядка 5-6). Дубовый стрелок выпускает взрывной снаряд в точку в пределах 120 фт. Каждое существо в пределах 20 фт. от этой точки должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости, получая 17 (5к6) огненного урона при провале, или половину этого урона при успехе.

ГНИЛОЙ ТРОЛЬ

[Mordenkainens Tome of Foes]

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (естественный доспех)

Очки здоровья 138 (12к10 + 72)

Скорость 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 13 (+1) **ТЕЛ** 22 (+6)

ИНТ 5 (-3) **МДР** 8 (-1) **ХАР** 4 (-3)

Навыки Восприятие +3

Иммунитет к урону некротическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Великанов

УрОпасности 9 (5000 опыта)

Гнилостное разложение. В конце каждого хода тролля каждое существо в пределах 5 фт. от него получает 11 (2к10) урона некротической энергией, если тролль не получал огненного урона или кислотой на этом ходу

Действия

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 16 (3к10) урона некротической энергией.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) рубящего урона, плюс 5 (1к10) урона некротической энергией.



Гнилой Троль

ТРУХЛЯК

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (естественный доспех, щит)

Очки здоровья 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 12 (+1) **ТЕЛ** 16 (+3)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 8 (-1)

Навыки Атлетика +7, Восприятие +4, Скрытность +4

Уязвимость к урону огненный

Соппротивление к урону дробящий, колющий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки телепатия 60 фт.

УрОпасности 5 (1800 опыта)

Волшебная дубинка. В руке трухляка его дубинка магическая и наносит 7 (3к4) дополнительного урона (включено в атаку).

Растительный камуфляж. Трухляк имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Трухляк восстанавливает 10 очков здоровья в начале своего хода если касается земли. При получении урона огнем эта способность не действует до начала его следующего хода. Трухляк умирает только когда в начале хода у него 0 очков здоровья и он не может регенерировать.

Общие чувства. Трухляк может видеть и слышать то, что может видеть и слышать любое растение в радиусе 120 футов. Кроме того, трухляк может телепатически общаться с любым растением в пределах этого диапазона.

Путешествие через грибы. Один раз в свой ход трухляк может использовать 10 фт. перемещения на то, чтобы магическим образом войти в грибную рощу в пределах досягаемости и выйти из другой грибной рощи в пределах 60 фт. от первой, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 фт. от неё. Обе грибные рощи должны быть как минимум Большого размера. Трухляк не обязательно должен видеть вторую рощу, чтобы использовать эту способность.

Действия

Мультиатака. Трухляк совершает две атаки дубинкой.

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (4к4 + 4) дробящий урон.

КАМЕННЫЙ ЗАЩИТНИК

[Mordenkainens Tome of Foes]

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (естественный доспех)

Очки здоровья 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт.

СИЛ 19 (+4) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 17 (+3)

ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершённых не адамантиновым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает язык Орков, но не говорит

УрОпасности 4 (1100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока каменный защитник не движется стоя на земляной или каменной поверхности – он неразличим.

Соппротивление магии. Каменный защитник совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) дробящего урона, если цель – Большое или меньше размером существо, она сбивается с ног.



Каменный Защитник

Реакции

Перехват атаки. Если по существу в 5 фт. от каменного защитника попадает атака, защитник может дать существу бонус +5 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. Чтобы использовать эту способность, каменный защитник должен видеть существо и атакующего.

