ADVENTURE BOOK TWO

THUNDERSPIRE LABYRINTH™

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

СТОП!

Убедитесь, что перед использованием материала из этой книги вы ознакомились с *Первой книгой приключения*.

В Семиколонном Зале

Искатели приключений прибывают в Семиколонный Зал и встречают несколько его обитателей и гостей. В зависимости от использованных зацепок, у них уже может быть пара идей о том, куда можно пойти дальше. Если у них идей нет, то было бы неплохо пригласить их на встречу к магу Оронтору (смотрите *Первую книгу приключения*, страница 12). Искателям приключений явно стоит узнать о Пальдемаре, прежде чем они заберутся в Лабиринт слишком глубоко.

В остальной части книги содержатся основные места для приключений в Лабиринте: Зала Глаз, Рогатая Крепость, Колодец Демонов и Башня Тайн. Эти места описаны в наиболее вероятном порядке их встречи искателям приключений.

Область 1: Зала Глаз Г1—Г4

На пике величия Саруун Келя, Зала Глаз была храмом, посвящённым богу Торогу в его обличье Терпеливого, ужасного существа, состоящего из глаз и ртов, затаившегося во тьме. Когда минотавры впервые вошли в просторные пещеры под Громовым Шпилем, они нашли грубый, всеми позабытый алтарь. Ворожба жрецов минотавров открыла, что пещеры Громового Шпиля священны для Торога, так что минотавры согласились почитать его, несмотря на то, что они были преданы демоническому лорду Бафомету. Поговаривают, что безумие и насилие, снизошедшие на Саруун Кель в последние его дни, были местью Бафомета за жертвоприношения другому источнику силы.

Сейчас служителей Торога здесь нет. Несколько месяцев тому назад Кровавые Пожиратели, банда гоблиноидских работорговцев и мародёров, нашла для себя это место и превратила его в хорошо укреплённое логово. Сейчас Кровавые Пожиратели, возглавляемые Крандом, строят дальнейшие планы по грабежам и похищениям.

Как добраться до Залы

После того как искатели приключений победят отряд Кровавых Пожирателей в сцене «А1—1: В горе» (смотрите *Первую книгу приключения*, страницу 10), они узнают, что остальные разбойники скрываются в Зале Глаз, находящейся глубоко в Лабиринте. Полурослик Рэндил Полулунник может указать искателям приключений, как найти Залу Глаз:

- Покиньте Семиколонный Зал через Дверь Дракона.
- Следуйте маршруту, отмеченному золотоискателями и шахтёрами. Этот путь ведёт через лабиринт зал, пещер и проходов.
- Поверните налево в притвор Залы Глаз, когда пройдёте арку с вырезанными на ней пятью глазами.

Маршрут золотоискателей отмечен дварфскими рунами, вырезанными на стенах у каждого ответвления и во всех пещерах с многочисленными выходами. ИП легко могут пройти по этим меткам до области Г1.

Если ИП не решаются отправиться в одиночку, Рэндил проводит их до Залы. Полурослик намерен оставаться снаружи, пока искатели приключений сражаются в логове.

Кровавые Пожиратели

За некоторыми исключениями (как в случае похищения Рэндила) Кровавые Пожиратели стараются держаться подальше от Семиколонного Зала и Магов Саруна. Обычно они с миром выпускают из Семиколонного Зала торговцев и путешественников.

Банда включает в себя гоблиноидов и людей. Многие из них яростные воины, хотя некоторые шпионят для обитателей долины Нентир и не только.

Обзор Залы Глаз

Пол из плит в этой области ровный, но в некоторых местах покрыт большими трещинами. Со стен и потолка капает вода. Каждой из нижеописанных зон присвоено обозначение на карте и с каждой из них связана своя сцена.

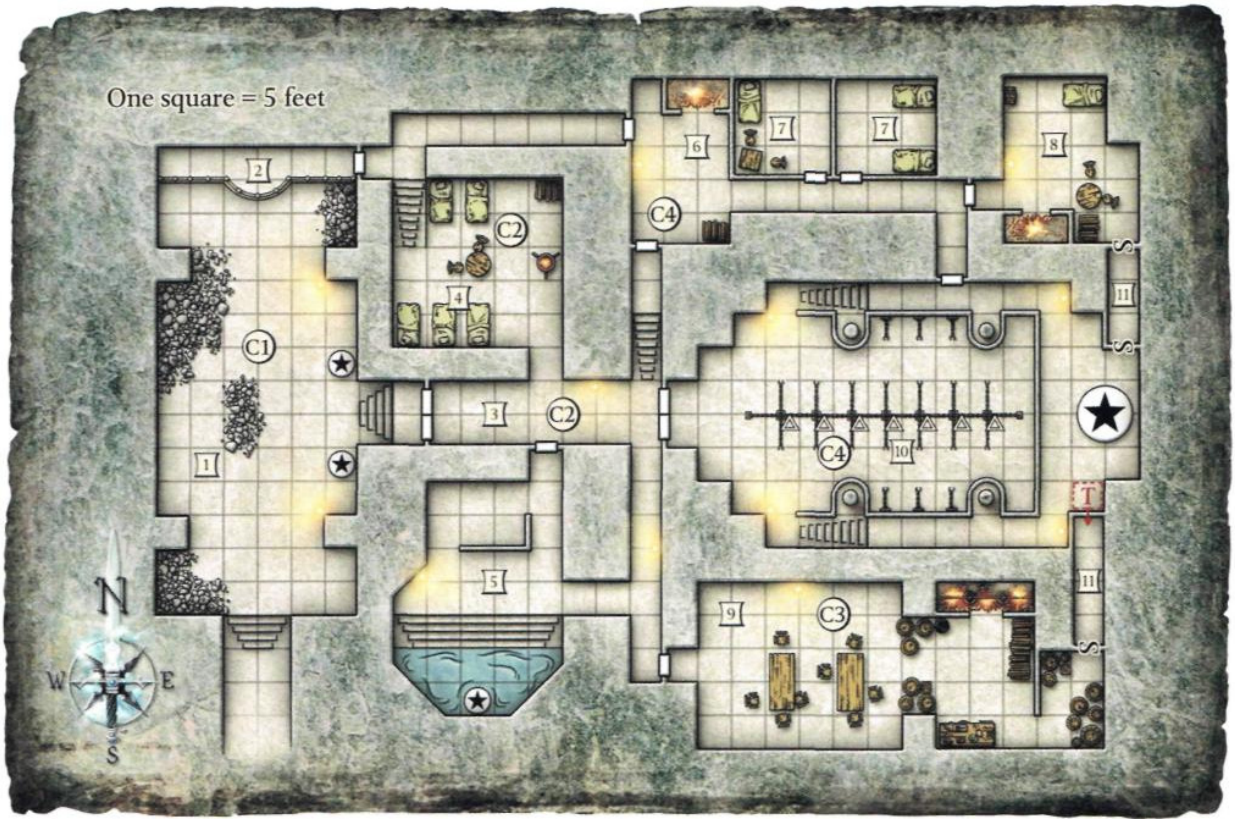
1. Притвор (Г1): Короткий лестничный пролёт приводит в этот зал. Потолок здесь находится на высоте 7,5 метров, а в северной части комнаты на высоте 4,5 метров возвышается балкон. В своё время на этом балконе стояли священники Торога и вещали последователям в притворе. Двойная дверь, ведущая в зону 3, заперта.

2. Балкон (Г1): Дверь на балконе не заперта.

3. Вестибюль (Г2): Этот коридор охраняется Кровавыми Пожирателями: здесь дежурят несколько гоблинов. Двойная дверь, ведущая в зону 1, заперта. Двойная дверь, ведущая в зону 10, не заперта; на ней изображён бехолдер и символ Торога, Короля_Который_Ползёт.

4. Комната стражей (Г2): Эта загромождённая комната служит Кровавым Пожирателям спальней. Обычно за этой комнатой следят четыре гоблина и багбир.

5. Бассейн: Южную половину этой комнаты заполняет большой водоём глубиной 1,5 метра. Из водоёма возвышается статуя, изображающая существо, являющееся наполовину женщиной, наполовину морским змеем. Вода постоянно обновляется подземным ручьём, так что он служит для банды источником воды.



6. Кабинет (Г4): Когда-то это был небольшой кабинет для жрецов, следящих за храмом. Теперь руководители Кровавых Пожирателей используют эти комнаты как свои собственные. Здесь находятся два дуэргара, представляющих клан Гриммержуль, желающих оплатить недавно приобретённых рабов.

7. Комнаты служителей (Г4): Некоторые Кровавые Пожиратели используют эти комнаты как личное жильё. Хобгоблин заклинатель занял западную комнату, а два человеческих разбойника (сейчас находящихся в зоне 9) проживают в восточной комнате.

8. Жилище верховного жреца (Г4): Комнату верховного жреца захватил главарь Кровавых Пожирателей Кранд. Большую часть добычи банды он хранит здесь, в большом запертом сундуке.

9. Трапезная (Г3): Эта комната служит Кровавым Пожирателям обеденным залом и кухней. Здесь на двух грязных тюфяках в кладовке живут два гоблина. Когда приходят ИП, здесь едят два человека разбойника и три хобгоблина.

10. Храм Торога (Г4): Раньше это был храм, посвящённый Торогу, но сейчас он служит Кровавым Пожирателям загоном для рабов. Работорговцы уже продали жертв гриммержульским дуэргарам, так что сейчас здесь нет рабов. Здесь спит прирученный Крандом жуткий волк, а два хобгоблина готовят комнату для следующей партии рабов.

11. Секретные проходы: За храмом идут два секретных прохода. Один идёт на север из кладовки в зоне 9 до лестницы, ведущей к секретному люку в зоне 10. Второй проход ведёт из зоны 8 на юг, в зону 10.

Общие особенности

Если в описании сцены не сказано иначе, то нижеследующая информация относится ко всем местам в Зале Глаз.

Освещение: Вся область освещена фонарями, дающими яркий свет.

Кровати: Кровать может предоставить укрытие любому, кто находится в соседней клетке. Запрыгивание на кровать стоит 1 дополнительную клетку перемещения.

Потолок: 4,5 метра высотой.

Бочки и ящики: Эти загромождённые клетки считаются труднопроходимой местностью и у существ в этих клетках есть укрытие. В бочках находится мука, сушёные яблоки и слабый эль. В ящиках находятся бутыли с ламповым маслом.

Двери: Двери сделаны из дерева и не заперты.

Огонь: Огонь обогревает комнаты. Любое существо, начинающее ход в клетке с огнём получает 1к8 единиц урона огнём.

Секретные двери: ИП обнаруживает секретную дверь проверкой Внимательности со Сл 25. Двери легко открываются и они не заперты. Для нахождения выходов из секретных проходов не требуются никакие проверки.

Статуи: Вход в клетку со статуей стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж, находящийся в пространстве со статуей, получает укрытие.

Столы: Столы и подобные предметы меблировки достаточно высоки, чтобы под них могло войти существо Маленького размера и получить от этого укрытие. Запрыгивание на стол стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть стол, после чего стоящее существо получает укрытие, а лежащее существо получает отличное укрытие.

Сцена Г1: Притвор

Уровень сцены 1 (500 опыта)

Обстановка

Этот зал когда-то был притвором храма Торога, местом, где собирались верующие. Искателям приключений нужно пройти через эту комнату в остальную часть комплекса.

Когда сюда входят искатели приключений, покажите им «на подходе к Зале Глаз» со страницы 27 *Первой книги приключения* и прочтите:
Это большой вестибюль. Две жуткие статуи крылатых демонов сидят на корточках по обеим сторонам от лестницы, ведущей к двустворчатым дверям. На дверях изображён большой глаз с многочисленными глазами на стебельках, а также круг с выходящей из него вниз линией. По полу рассыпаны кучи обломков, а на севере над комнатой возвышается балкон.

Вход

Первым испытанием ИП станет то, как они проникнут в остальную часть комплекса. Есть три способа сделать это:

- Использовать Воровство, чтобы вскрыть замок на дверях или выломать их проверкой Силы.
- Залезть на балкон и открыть незапертую дверь.
- Убедить гоблинов в зоне 3 (сцена Г2) открыть двери.

Проверка Внимательности
Сл 10: *За двойной дверью вы слышите громкие резкие голоса, шаги нескольких существ.*
Сл 15 (и слушающий понимает Гоблинский язык): *Ты разобрал несколько слов на Гоблинском:*
«Как думаешь, когда Кранд поделит добычу?»
«Заткнись! Мы вообще-то на страже», — отвечает второй.

Разговор с гоблинами

Если ИП пытаются постучать или поговорить через закрытую дверь, они привлекают внимание гоблинов с той стороны. ИП могут убедить гоблинов открыть двери, если они приведут убедительные аргументы. Для этого пригодится Запугивание, Обман и Переговоры.

Чтобы убедить гоблинов отпереть дверь, ИП должны преуспеть в испытании навыков со сложностью 1 (требуется 4 успеха до 2 провалов). ИП, пытающийся льстить или подкупать гоблинов, совершает проверку Переговоров со Сл 15. ИП, пытающийся убедить гоблинов, что им не причинят вреда, совершает проверку Обмана со Сл 20. ИП, пытающийся напугать или угрожать гоблинам, совершает проверку Запугивания со Сл 15.

После каждого успеха гоблины всё больше попадают под влияние. Гоблины наверняка будут задавать следующие вопросы. Гоблины говорят на Общем, если только к ним не обращаются на Гоблинском. Между собой они общаются на Гоблинском.

«Кто вы? Мы никого не ждём».
«Что вы принесли Кровавым Пожирателям?»
«Сколько вас там?»
«Вы знаете Кранда? »

Если ИП проваливают испытание навыков, один из Гоблинов говорит на Гоблинском: «Иди, предупреди остальных; у нас чужаки!»

Особенности местности

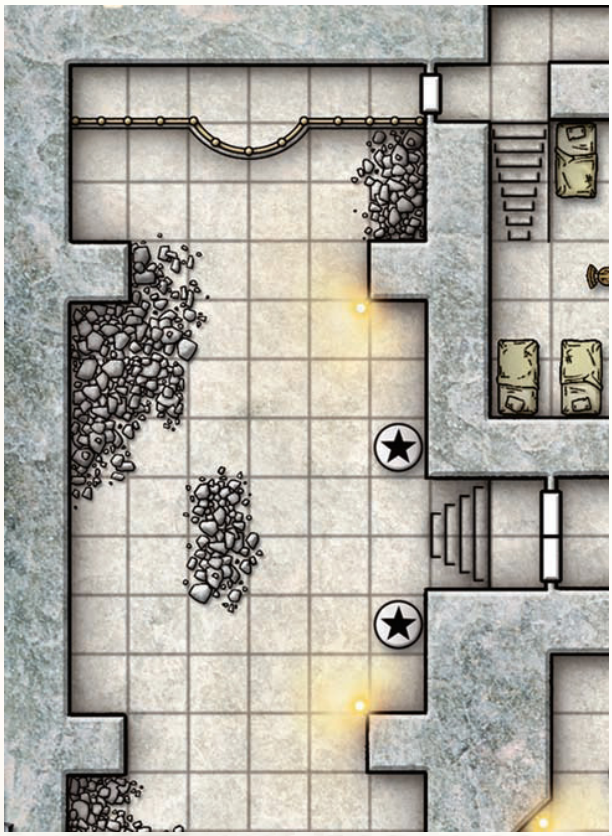
Балкон: Балкон находится в 4,5 метрах над полом. Лазание по стене, чтобы достичь балкона, требует проверки Атлетики со Сл 20. Дверь на балконе не заперта.

Потолок: 7,5 метров высотой.

Запертые двери: Двустворчатая дверь, ведущая в область Г2, заперта с другой стороны. Осторожное нажатие на дверь не вспугивает гоблинов, но сильный нажим, такой как при попытке войти, не проверив на замок, предупреждает гоблинов о чужаках.

ИП может взломать замок проверкой Воровства со Сл 20 или выломать дверь проверкой Силы со Сл 20.

Булыжники: Эти клетки считаются труднопроходимой местностью.



СЦЕНА Г2: КОМНАТА СТРАЖЕЙ

Уровень сцены 3 (800 опыта)

Обстановка

4 гоблина разбивателя черепов (G)
1 багбир воин (B)

Здесь стоит на страже багбир и четыре гоблина под его командованием. Багбир тупоголовый и ленивый; он исполняет свою обязанность, выгнав пару гоблинов в коридор, а сам дремлет. Два других гоблина стараются не попадаться ему на глаза.

Если ИП входят через двустворчатую дверь, прочтите:
Дверь ведёт в коридор шириной 3 метра. Проём слева ведёт в другую комнату, а справа находится закрытая дверь. Дальше по коридору находится каменная двустворчатая дверь с какими-то символами. В коридоре стоят два гоблина.

Если ИП входят через дверь на балконе, прочтите:
Справа каменные ступени спускаются в комнату с несколькими грубыми предметами меблировки. Два усталых гоблина чистят своё снаряжение, а на койке громко храпит массивное, похожее на гоблина существо.

Если искатели приключений входят через двустворчатую дверь, вне зависимости от того как они войдут, гоблины признают в них врагов и нападают.

Если гоблины предупреждены о присутствии ИП, или из-за провала испытания навыков, или из-за открытия двери силой, два других гоблина выходят на балкон и атакуют дальнобойным оружием.

Если ИП приходят с балкона и не попадаются никому на глаза, то они получают раунд неожиданности.

4 Гоблина разбивателя черепов (G) — **Громила 3 уровня**
Маленький природный гуманоид — Опыт 150 за каждого

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 53; **Ранен** 26; смотрите также *кровавое безумие*
КД 16; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 5; смотрите также *тактику гоблинов*

Боевой топор (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1к10 + 5, или 2к10 + 5 в раненом состоянии.

Ручной арбалет (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1к6 + 2.

Кровавое безумие (в раненом состоянии)

Гоблин разбиватель черепов теряет способность использовать *тактику гоблинов* и не может использовать ничего кроме атаки ближайшего врага, по возможности в броске.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченно)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +9, Скрытность +9
Сил 18 (+5) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 13 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 8 (+0) **Хар** 8 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой топор, ручной арбалет, 10 арбалетных болтов

Тактика

Гоблины используют *тактику гоблинов*, чтобы держаться вне досягаемости и для заманивания ИП вниз по коридору, а багбир ждёт удобного момента для включения в сражение, ища возможность получить боевое превосходство. Если багбир умирает, то оставшиеся гоблины убегают в зону 8, чтобы предупредить Кранда (смотрите сцену Г4).

Особенности местности

Жаровня: Жаровня полна раскалённых углей. Существо, начинающее ход в этой клетке, получает 1к4 единиц урона огнём.

Сокровище: Багбир носит *пояс жертвы*, а у одного из гоблинов есть ключ от двустворчатой двери.

Пояс жертвы: Этот пояс (стоимостью 2 600 зм) описан в *Книге игрока*.

Багбир воин — **Громила 5 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 200

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 76; **Ранен** 38
КД 18; **Стойкость** 17, **Реакция** 15, **Воля** 14
Скорость 6

Моргенштерн (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1к12 + 6.

Удар по черепу (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

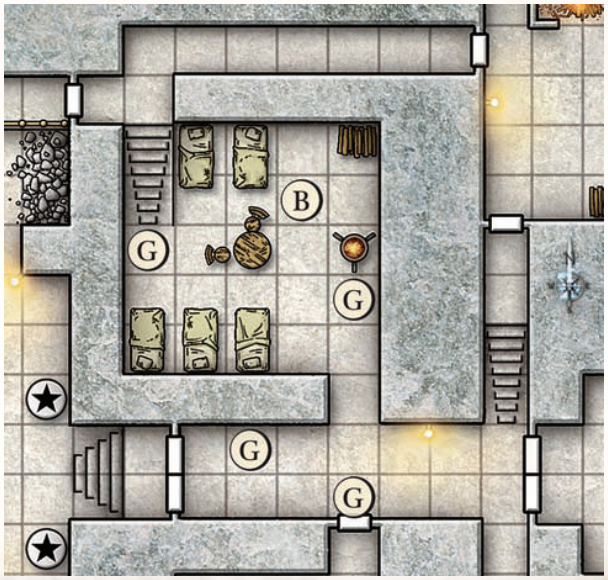
Требуется моргенштерн и боевое превосходство; +5 против Стойкости; урон 1к12 + 6 и цель сбивается с ног и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Хищный взгляд (малое; на сцену)

Багбир воин причиняет дополнительно 1к6 урона следующей атакой, которую он совершит с боевым превосходством. Он должен применить этот бонус до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Запугивание +9, Скрытность +11
Сил 20 (+7) **Лов** 16 (+5) **Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 10 (+2) **Хар** 10 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, моргенштерн



СЦЕНА Г3: ТРАПЕЗНАЯ

Уровень сцены 5 (950 опыта)

Обстановка

3 хобгоблина солдата (H)
2 гоблина снайпера (S)
2 человека разбойника (B)

Когда сюда приходят ИП, здесь находится множество хобгоблинов, гоблинов и людей, отдыхающих в этой импровизированной кухне и обеденном зале. Между приёмами пищи работорговцы проводят время за игрой в кости или карты, обмениваясь награбленным, выпивая дешёвый эль и ссорясь.

Дверь в западной части комнаты закрыта. ИП могут совершить проверку Внимательности, чтобы получить информацию о том, что происходит с другой стороны.

Проверка Внимательности
Сл 10: *Ты слышишь тихий стук, после чего следует вспышка грубого смеха и злобного бормотания. Через пару секунд ты слышишь ещё стук и низкие гортанные голоса.*

Слушатель, понимающий Гоблинский слышит достаточно, чтобы понять, что там кто-то играет в азартные игры.

Если ИП узнали об обитателях комнаты заранее, то они получают раунд неожиданности. Однако если ИП производят шум, например, постучав в дверь или заговорив, то обитатели совершают проверку Внимательности со Сл 10. Если работорговцы слышат ИП, они хватают оружие и занимают защитную позицию. Если ИП так ничего и не предприняли, позвольте им совершить ещё одну проверку Внимательности со Сл 10, чтобы заметить, что в комнате наступила тишина.

Если обитатели комнаты захвачены врасплох, прочтите:
Комната выглядит сочетанием кухни, кладовки и столовой. В районе кухни, где горит большой очаг, находится несколько бочек и охапок дров. За старыми столами сгрудились хобгоблины, гоблины и пара людей. Обитатели комнаты с опаской смотрят на вас и достают оружие.

Если обитатели комнаты не захвачены врасплох, прочтите:
Комната выглядит сочетанием кухни, кладовки и столовой. В районе кухни, где горит большой очаг, находится несколько бочек и охапок дров. В комнате с оружием наготове стоят хобгоблины, гоблины и пара людей.

3 Хобгоблина солдата (H) — **Солдат 3 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 150 каждый

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 47; **Ранен** 23
КД 20 (22 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 5

Цеп (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+7 против КД; урон 1к10 + 4 цель становится отмеченной и замедленной до конца следующего хода хобгоблина солдата.

Строевой удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Требуется цеп; +7 против КД; урон 1к10 + 4 и хобгоблин солдат совершает шаг на 1 клетку, если этот шаг заканчивается в соседней с другим хобгоблином клетке.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин солдат находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)
Хобгоблин солдат совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги
Хобгоблин солдат получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, История +8
Сил 19 (+5) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3) **Инт** 11 (+1) **Хар** 10 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, цеп, тяжёлый щит

2 Гоблина снайпера (S) — **Артиллерия 2 уровня**
Маленький природный гуманоид — Опыт 125 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 31; **Ранен** 15
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 11
Скорость 6; смотрите также *тактика гоблинов*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+6 против КД; урон 1к6 + 2.

Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 10/20; +9 против КД; урон 1к6 + 4.

Снайпер
Когда гоблин снайпер совершает дальнобойную атаку из укрытия и при этом промахивается, то он остаётся скрытым.

Боевое превосходство
Гоблин снайпер причиняет дополнительно 1к6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)
Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +12, Скрытность +12
Сил 14 (+3) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 13 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 8 (+0) **Хар** 8 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов

2 Человека разбойника (В)	Налётчик 2 уровня
Средний природный гуманоид	Опыт 125 каждый

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +1
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 6

Булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+4 против КД; урон 1к8 + 1 и человек разбойник совершает шаг на 1 клетку.

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +6 против КД; урон 1к4 + 3.

Изумляющий удар (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Требуется булава; +4 против КД; урон 1к8 + 1, цель становится изумлённой до конца следующего хода человека разбойника и человек разбойник совершает шаг на 1 клетку.

Боевое превосходство

Человек разбойник причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 1к6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Воровство +9, Знание Улиц +7, Скрытность +9
Сил 12 (+2) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 11 (+1)
Тел 13 (+2) **Инт** 10 (+1) **Хар** 12 (+2)

Снаряжение кожаный доспех, булава, 4 кинжала

Альтернативное появление

ИП могут войти в эту комнату уже после того как разберутся с другими Кровавыми Пожирателями. Обитатели трапезной пьяны и ведут себя шумно, так что звуков сражения они не слышали. Если ИП пройдут сцену Г4, они могут обнаружить люк в Зоне 10 и войти в трапезную через кладовку. Основная часть сцены останется такой же, существа будут использовать ту же тактику, но только они будут более склонны к отступлению. Один из разбойников тут же убегает, чтобы предупредить Кранда, возвращаясь через 4 раунда, чтобы сообщить союзникам, что все остальные Кровавые Пожиратели мертвы. Эта новость охладит пыл даже хобгоблинов, и все существа бегут.

Тактика

Даже будучи захваченной врасплох, эта группа Кровавых Пожирателей сражается смело и умело. Хобгоблины чрезвычайно дисциплинированы, и они быстро выстраиваются против любого нападения. Несмотря на опьянение, это грозные противники. Они выстраиваются в линию в западной части комнаты. Они охраняют фланги друг друга и предоставляют союзникам безопасное пространство, откуда можно будет совершать дальнобойные атаки.

Два гоблина снайпера перемещаются в ближайшие клетки с бочками, получают укрытие и используют Скрытность, чтобы спрятаться. Отсюда гоблины стреляют из арбалетов, получая боевое превосходство над персонажами, провалившими проверку Внимательности для их обнаружения.

Люди разбойники двигаются возле хобгоблинов и вдоль стен, пытаясь получить боевое превосходство над врагами, пойманными в узком входе. Они используют *изумляющий удар*, чтобы ударить врага и быстро отступить, иногда используя действие движения, чтобы отступить за хобгоблинов в случае очень большой опасности. Если у них нет возможности получить боевое превосходство посредством окружения, они переворачивают один из столов и используют его как укрытие.

Все сбежавшие существа убегают в зону 8 и предупреждают Кранда о вторжении (смотрите сцену Г4).

Особенности местности

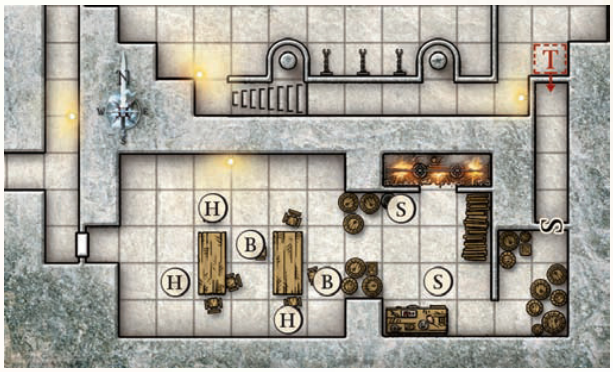
Секретная дверь: Любой персонаж, перешедший из кухни в кладовку, может совершить проверку Внимательности со Сл 25, чтобы заметить секретную дверь. Дверь ведёт в зону 10.

Сокровище: Большая часть ценностей существ лежит на столе в качестве ставок на игре. В сокровище входит *пьющий жизнь скимитар +1*, *зелье исцеления*, три драгоценных камня, стоимостью 100 зм каждый, и 11 зм.

Пьющий жизнь скимитар +1: Этот скимитар (стоимостью 1 000 зм) описан в *Книге игрока*.

Заключение

ИП могут взять пленников и допросить их о пленных ир Ривердауна (смотрите зацепку «Спасение рабов» на странице 4 *Первой книги приключения*). Выжившие Кровавые Пожиратели расскажут, что они продали рабов дуэргарам. Поскольку дуэргары сами пришли за рабами, работорговцы не знают, куда увели рабов новые хозяева.



СЦЕНА Г4: ХРАМ ТОРОГА

Уровень сцены 6 (1 350 опыта)

Обстановка

3 хобгоблина лучника (A)
2 дуэргара стража (G)
1 жуткий волк (D)
1 хобгоблин заклинатель (W)
Кранд, вождь хобгоблинов (K)

Кровавые Пожиратели используют заброшенный храм Торога в качестве загона для рабов. Однако к приходу ИП Кранд уже отослал последнюю партию рабов дуэргарам.

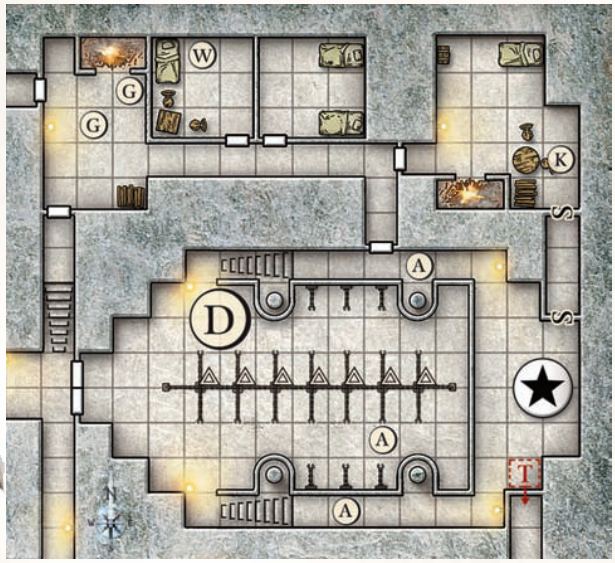
Когда ИП достигнут зоны 6 или 10, положите на стол карту.

В эту сцену входит три группы существ. Группа 1 находится в зоне 10 (храм), группа 2 находится в зонах 7 (комната служителей) и 8 (жилище верховного жреца), а группа 3 находится в зоне 6 (кабинет). Если какие-либо существа из предыдущих сцен сбежали из боя, добавьте их к группе 2. Сражение с одной из этих трёх групп вскоре привлечёт и две другие группы, в зависимости от развёртывания событий.

Группа 1: Зала Глаз

Зона 10: Три хобгоблина готовят залу для новых рабов, а жуткий волк дремлет в углу.

Когда входят ИП, покажите им «вид Залы Глаз» со страницы 28 *Первой книги приключения*.



3 Хобгоблина лучника (A)	**Артиллерия 3 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 150 каждый

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 39; **Ранен** 19
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 6

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1к8 + 2.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +9 против КД; урон 1к10 + 4 и хобгоблин лучник предоставляет союзнику в пределах 5 клеток от себя бонус +2 к следующему броску дальнобойной атаки по той же самой цели.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин лучник находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин лучник совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +5, История +6

Сил 14 (+3)	**Лов** 19 (+5)	**Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3)	**Инт** 11 (+1)	**Хар** 10 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

Жуткий волк (D)	**Налётчик 5 уровня**
Большой природный зверь (скакун)	Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение
Хиты 67; **Ранен** 33
КД 19; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 16
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 1к8 + 4 или 2к8 + 4 сбитой с ног цели.

Боевое превосходство

Жуткий волк получает боевое превосходство над целью, если в соседних с целью клетках есть хотя бы один союзник жуткого волка. Если жуткий волк обладает боевым превосходством над целью, то при попадании цель сбивается с ног.

Стайный охотник (когда на волке едет верхом дружественный всадник как минимум 5 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Всадник жуткого волка получает боевое превосходство над врагом если в соседних с целью клетках есть как минимум один его союзник кроме его скакуна.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 19 (+6)	**Лов** 16 (+5)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 19 (+6)	**Инт** 5 (-1)	**Хар** 11 (+2)

Прочтите или перескажите игрокам:
Стены, пол и потолок этой зал покрывают резные глаза. Над всем этим возвышается идол, изображающий ужасное, похожее на жабу существо. В центре комнаты к полу приделаны цепи, хотя пленников нет. Недалеко от вас лежит огромный чёрный волк, а хобгоблины смазывают цепи маслом.

Группа 2: Жилища жрецов

Кранд (зона 8) планирует следующий набег, а заклинатель (зона 7) медитирует.

Кранд, вождь хобгоблинов (K) **Солдат 5 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 21 (23 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 21, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 5

Копьё (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1к8 + 5; смотрите также *вести вперёд*. Если Кранд попадает провоцированной атакой, он совершает шаг на 1 клетку.

Тактическое развёртывание (малое; перезарядка ⚁ ⚀)

Ближняя вспышка 5; союзники в области вспышки совершают шаг на 3 клетки.

Вести вперёд

Когда рукопашная атака Кранда попадает по врагу, союзники получают бонус +2 к броскам атаки и урона по этому врагу до конца следующего хода Кранда.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда Кранд находится под действием эффекта, который прекращается спасением; на сцену)

Кранд может совершить немедленный спасбросок против эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Кранд получает бонус +2 к КД, если, по крайней мере, один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +12, Запугивание +7, История +10
Сил 20 (+7) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 16 (+5)
Тел 16 (+5) **Инт** 12 (+3) **Хар** 10 (+2)

Снаряжение чешуйчатый доспех, тяжёлый щит, копьё

Хобгоблин заклинатель (W) **Контроллер (лидер) 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 14
Скорость 6

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1к8 + 1.

Электрошок посохом (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Требуется посох; +8 против КД; урон электричеством 2к10 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода хобгоблина заклинателя.

Силовая приманка (стандартное; перезарядка ⚂ ⚀) ✦ **Силовое поле**

Дальнобойный 5; +7 против Стойкости; урон силовым полем 2к6 + 4 и цель сдвигается на 3 клетки.

Вибрация силы (стандартное; перезарядка ⚀) ✦ **Силовое поле**

Ближняя волна 5; +7 против Реакции; урон силовым полем 2к8 + 4, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель не толкается и не сбивается с ног.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин заклинатель находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин заклинатель совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +4, История +12, Магия +10
Сил 13 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 16 (+4)
Тел 14 (+3) **Инт** 19 (+5) **Хар** 13 (+2)

Снаряжение мантия, посох

Группа 3: Кабинет

Зона 6: Здесь отдыхают два дуэргара из клана Гриммержуль, только что оплатившие рабов из Ривердауна.

Когда ИП входят в зону 6, прочтите:
Два свирепых дварфа с серой кожей и жёсткой бородой из ржаво-красной щетины греются у огня. Увидев вас, они вскакивают на ноги и достают оружие.

2 Дуэргара стража (G) **Солдат 4 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 175 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1к10 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**

Дальнобойный 3; +11 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Дьявольский гнев (малое; перезарядка ⚂ ⚀) ✦ **Огонь**

До начала следующего хода дуэргара он причиняет дополнительно 4 единицы урона огнём при попадании рукопашными атаками, и если в этот период соседний враг движется или совершает шаг, дуэргар страж может совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 17 (+5) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7) **Инт** 10 (+2) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Тактика

Если ИП вначале входят в зону 10: Они встречаются с группой 1. Хобгоблин, находящийся у северной двери, бежит, чтобы предупредить Кранда. Группа 2 проверяет инициативу, когда к ним прибегает хобгоблин. Группа 3 проверяет инициативу, когда хобгоблин добегает до них.

Если ИП вначале входят в зону 6: Они встречают группу 3, и дуэргары сражаются, криком призывая помощь. Группа 2 проверяет инициативу после успешной проверки Внимательности со Сл 10, но группа 1 остаётся в зоне 10.

Особенности местности

Цепи: К большой цепи в середине зоны 10 прикреплены наручники. Эти клетки считаются труднопроходимой местностью.

Балкон: Балкон в зоне 10 находится в 3 метрах над полом.

Статуя: Этот идол изображает экзарха Торога.

Сокровище: В сундуке в зоне 8 хранится всё сокровище Кровавых Пожирателей. Сундук заперт (проверка Воровства со Сл 25, чтобы открыть); ключ хранится у Кранда. В сундуке лежит *кольчуга искателя +2*, одно *зелье исцеления*, пять драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый, 450 зм и 500 см.

Если ИП обыщут жилище Кранда, они обнаружат письмо. Письмо написано на Общем, это контракт на приобретение рабов из Ривердауна на 1 000 зм; оно подписано Муркельмором Гриммержулем, и датировано позавчерашним днём.

Интерлюдия 1: Где Рогатая Крепость?

После победы над Кровавыми Пожирателями в Зале Глаз ИП обнаружат, что рабы из Ривердауна уже проданы. Три подсказки из Залы Глаз могут помочь им понять, чем заняться дальше.

Письмо Кранда: Письмо от Муркельмора в комнате Кранда описывает приобретение дуэргарами рабов, хотя и не сообщает, где они были захвачены.

Дуэргары: Наличие двух дуэргаров в Зале Глаз может навести на мысль о том, что они как-то связаны с торговлей рабами.

Кровавые Пожиратели: Любой схваченный Кровавый Пожиратель расскажет ИП, что они продали рабов дуэргарам.

Игроки зашли в тупик?

Если ваши игроки не знают что делать дальше, можете слегка подтолкнуть их. Скажите игрокам что-нибудь вроде этого:

Когда вы отдыхали в «Полумесяце», к вам подсел Рэндил. «Я тут услышал нечто странное», — говорит он тихим голосом. «Дуэргары из клана Гриммержуль закупают у Дрескина целую кучу продуктов. Здесь, в Зале у дуэргаров есть фактория, но по слухам где-то в Лабиринте у них есть целая крепость».

Сцена А2—1: Гриммержульская фактория

Уровень сцены 4 (900 опыта)

Обстановка

4 дуэргара стража (G)
Кедира, дуэргар теург (T)

Игровые персонажи могут решить проверить факторию дуэргаров, чтобы подтвердить догадки, полученные в Зале Глаз. Местные дуэргары не желают сражаться, но в зависимости от действий ИП сражение всё же может произойти.

Когда ИП входят в гриммержульскую факторию, покажите им картинку «внутри гриммержульской фактории» со страницы 28 *Первой книги приключения* и прочтите:

Фактория представляет собой крепкое здание, построенное из серого камня и врезанное в стену пещеры. На эмблеме над дверью изображены молот и наручники. Первая дверь приводит к прилавку, где стоят два существа, похожих на дварфов. У них кожа черноватого оттенка, лысины и жёсткие бороды ржаво-оранжевого цвета. «Вы не похожи ни на торговцев, ни на магов», — говорит один из них на Общем с сильным акцентом. «Что у вас за дело?»

Пока ИП остаются в комнате 1, дуэргары будут скорее разговаривать, чем сражаться. Они не очень разговорчивы, и отвечают парой слов, при возможности уклоняясь от ответа на зондирующие вопросы.

Стражники приказывают ИП покинуть помещение, если те становятся враждебными, начинают оскорблять, или если персонажи начинают расспрашивать о торговле рабами. Если ИП отказываются уходить, или если они пытаются зайти дальше в факторию, дуэргары нападают.

Тактика

Если начинается сражение, дуэргары пытаются удержать комнату 1, призывая одновременно помощь.

Стражи в комнатах 2 и 4 проверяют инициативу в том же раунде, когда начинается сражение, приходя в комнату 1 через юго-западную дверь, как только дойдут сюда. Кедира проверяет инициативу в следующем раунде после начала сражения.

Когда в живых останется только два дуэргара, они попытаются убежать с намерением доложить обо всём в Рогатую Крепость. Они бегут в сторону подсобного помещения фактории, а оттуда на юг через дверь. Убежав, они устремляются на восток по Дороге Теней.

Особенности местности

Освещение: Яркий свет (фонари).

Кровати: Кровать может предоставлять укрытие тем, кто находится в соседних клетках. Запрыгивание на кровать требует 1 дополнительной клетки перемещения. Персонаж может стандартным действием перевернуть кровать, что предоставит отличное укрытие лежащему существу.

Потолок: 3 метра высотой.

Стулья: Стулья никак не мешают перемещению. Стул достаточно лёгкий, чтобы его можно было взять и использовать в качестве импровизированного оружия.

Прилавок: Прилавок может предоставлять укрытие тому, кто стоит в соседней клетке. Запрыгивание на прилавок стоит 1 дополнительную клетку перемещения.

Бочки и ящики: Эти клетки являются труднопроходимой местностью, и существо в одной из этих клеток получает укрытие.

Камин: Камин обогревает комнату. Любое существо, находящееся в клетке, занятой огнём, получает 1к8 единиц урона огнём.

Секретные двери: В фактории есть две секретные двери. ИП может обнаружить секретную дверь при успешной проверке Внимательности со Сл 25. Двери легко открываются и они не заперты.

Столы: Запрыгивание на стол стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть стол, после чего стоящее существо получает укрытие, а лежащее существо получает отличное укрытие.

Дрова: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Окна: Окна 30 сантиметров в ширину и 90 сантиметров в высоту, и они закрываются изнутри железными решётками. Действием движения можно открывать и закрывать решётки. Существо, атакующее через закрытую решётку, обладает отличным укрытием.

Сокровище: В металлическом сундуке под прилавком хранится восемь драгоценных камней, стоимостью 25 зм каждый, 20 зм и 100 см. В запертом сундучке в комнате Кедиры находится 50 зм и *магическая сфера +2*.

4 Дуэргара стража (G) — **Солдат 4 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1к10 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**

Дальнобойный 3; +11 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Дьявольский гнев (малое; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

До начала следующего хода дуэргара он причиняет дополнительно 4 единицы урона огнём при попадании рукопашными атаками, и если в этот период соседний враг движется или совершает шаг, дуэргар страж может совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 17 (+5) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7) **Инт** 10 (+2) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Обзор фактории

1. Прилавок: Здесь дуэргары демонстрируют свои товары, включая оружие, инструменты и утварь. Ночью главный вход запирается на замок и засов.

2. Столовая: Здесь дуэргары едят и ведут переговоры с важными покупателями.

3. Спальня: Здесь спят дуэргары стражи.

4. Подсобное помещение: Здесь есть небольшая печка и запасы продовольствия, и это место служит кухней и кладовкой. Дверь на юг заперта на засов изнутри.

5. Комната Кедиры: Это личная комната Кедиры, главы фактории.

Кедира, дуэргар теург (T) — **Контроллер 5 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1к10 + 1.

Огненный снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон огнём 1к10 + 4.

Волна отчаяния (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; +9 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 4, и цель становится замедленной и изумлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Мерзкие испарения (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Стойкости; урон ядом 1к8, и цель ослепляется до конца следующего хода теурга.

Серный дождь (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Реакции; урон огнём 1к8 + 4, и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 13 (+3) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 18 (+6) **Хар** 11 (+2)

Снаряжение боевой молот

Заключение

ИП должны узнать, где дуэргары держат своих рабов, и есть три способа сделать это.

Допрос схваченного дуэргара: Если ИП схватят дуэргара в плен, проверка Запугивания со Сл 25 убедит его разговаривать. Он расскажет про Рогатую Крепость, находящуюся в Лабиринте и неохотно рассказывает, как туда добраться.

Обыск фактории: В столе, находящемся в комнате Кедиры, находится грубая карта Лабиринта, указывающая местонахождение Рогатой Крепости, а также недавнее письмо от Муркельмора с указаниями Кедире приобрести дополнительный провиант для «нашего нового товара».

Сбор слухов в Зале: Если ИП начнут расспрашивать про дуэргаров, они узнают, что за такой информацией стоит обратиться к дроу Гендару, владельцу магазина диковинок. Гендар знает о Рогатой Крепости, и как её найти, но бесплатно он информацией не поделится. После расспроса о том, что произошло в Зале Глаз, он предлагает купить информацию за 200 зм или просит их выполнить для него задание (смотрите страницу 14 *Первой книги приключения*).

Вторая часть приключения происходит в Рогатой Крепости, заброшенной твердыне минотавров, которую захватил клан дуэргаров Гриммержуль.

Крепость состоит из трёх цитаделей, стоящих на разных сторонах большого разлома. Разлом примерно 90 метров в глубину. Внизу него течёт мелкий ручей, огибающий большие валуны. Потолок пещеры находится примерно в 7,5 метрах над крышей цитаделей.

Поиски крепости

Рогатая Крепость находится примерно в половине мили от Семиколонного Зала. Нужно пройти по Дороге Теней на юго-восток, пересечь северный конец разлома, после чего свернуть на юг во вспомогательный туннель. Этот путь идёт вдоль границы разлома на юг, вплоть до первой цитадели. Дуэргары держат этот путь в тайне, не освещая его фонарями и не отмечая никакими знаками. ИП могут найти путь сюда одним из трёх способов (смотрите интерлюдию 1 на странице 10 этой книги).

Гриммержуль

Дуэргары клана Гриммержуль пришли из небольшого города дуэргаров из глубин Подземья. Дорога до этого города требует четыре дня путешествий по опасным туннелям. Вследствие этого клан Гриммержуль получил передовые торговые связи, и решил основать базу недалеко от Семиколонного Зала, где они ведут торговлю с Магами Саруна и Кровавыми Пожирателями. В руинах Саруун Келя они нашли Рогатую Крепость.

Кланом Гриммержуль руководит Муркельмор, паладин Асмодея. Муркельмор обитает в Рогатой Крепости и очень редко приходит в Семиколонный Зал. Его заместителями является Кедира, дуэргар теург, ответственная за факторию в Семиколонном Зале; Рундарр, командующий второй цитаделью Рогатой Крепости; и Урвол, главный кузнец крепости. В Крепости обитают стражи и разведчики дуэргаров, а также порабощённые орки.

Если ИП нападут на Рогатую Крепость и покинут её до убийства Муркельмора, то предводитель дуэргаров запросит пополнение из своего города. Через шесть дней в Рогатую Крепость придёт достаточно большое подкрепление дуэргаров, способное заменить тех, что были убиты. После этого вы можете на своё усмотрение либо использовать старые сцены, либо создать новые.

Обзор Рогатой Крепости

Дуэргары навели в Рогатой Крепости порядок, хотя некоторые комнаты всё ещё нуждаются в починке. Во многих комнатах осыпалась штукатурка, проявив старую каменную кладку. Пол и потолок гладкие, но пыль и трещины выдают их возраст.

Северная цитадель

1. Край обрыва: Путь, ведущий на юг от Дороги Теней, заканчивается здесь. Невысокая каменная стена очерчивает границу пропасти.

2. Решётка (P1): Основные ворота крепости защищены крепкой решёткой и отрядом стражников орков.

3. Арсенал: В этой комнате находится несколько оружейных стоек и шесть манекенов с доспехами. Из ценных вещей можно найти три комплекта чешуйчатых доспехов, три кольчуги, пять арбалетов, десять копий, пять боевых топоров и пять коротких мечей.

4. Казармы орков: Орки из зон 2 и 7 спят по очереди здесь.

5. Спальня дуэргаров (P2): Здесь спят дуэргары, работающие в зоне 7.

6. Колодец: Здесь находится колодец, поставляющий в эту часть крепости питьевую воду.

7. Мастерская (P2): Здесь выделяется огромный горн, огонь в котором поддерживается порабощёнными орками. Здесь работает несколько кузнецов дуэргаров под руководством главного кузнеца, Урвола.

8. Комната Урвола: Это спальня Урвола.

9. Северный мост: У этого узкого моста с обеих сторон крепкие перила. Дверь, ведущая в зону 18, заперта и требует проверку Воровства со Сл 20 для взлома замка или проверку Силы со Сл 20 для выламывания двери.

Южная цитадель

10. Южный зал: Дверь, ведущая на север, очень прочна, и её можно запереть на засов с южной стороны, но обычно она стоит открытой. Бойницы вдоль западной стены направлены в сторону зоны 9.

11. Кладовка: Эта комната забита бочками и ящиками с продовольствием, включая муку, копчёное мясо, головки сыра и эль. Это безопасное место для отдыха искателей приключений, потому что обитатели Крепости редко посещают это место.

12. Жилище рабов: Здесь спят три человеческих раба, работающих на кухне (зона 14).

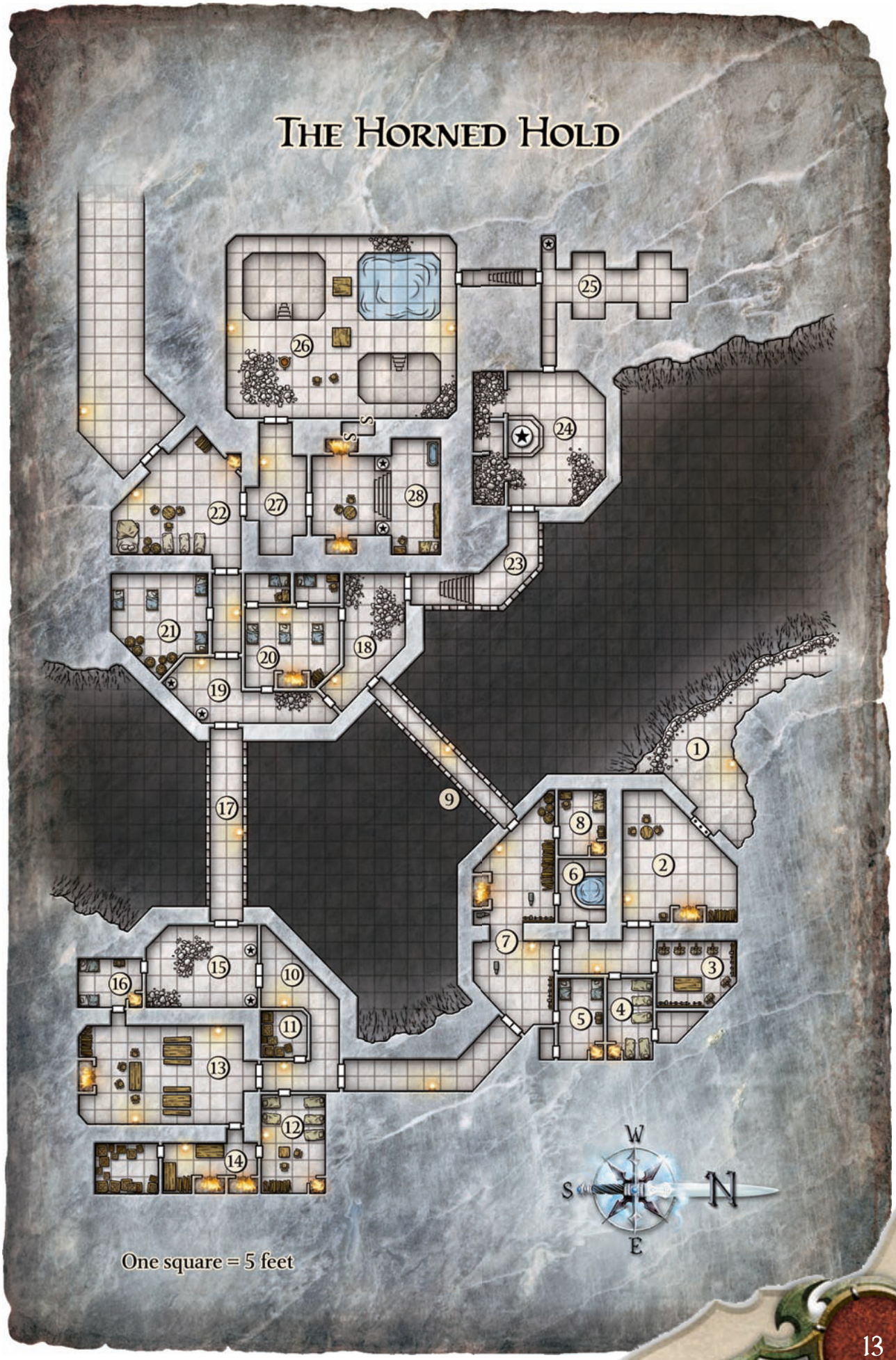
13. Большой зал (P3): Этот зал служит дуэргарам трапезной и местом сбора. Здесь или в близкой спальне находится несколько дуэргаров, включая Рундарра, командующим южной цитаделью.

14. Кухня: Большую часть времени рабы из зоны 12 проводят здесь своё время в работе. Комната на юге служит большой кладовой для продуктов.

15. Разрушенная комната трофеев (P3): Здесь находится несколько старых чучел опасных тварей из Подземья, на которых охотилась знать минотавров задолго до пришествия дуэргаров.

16. Казармы дуэргаров: В этой комнате спит стража из зоны 15. Здесь есть камин, кровати и личные сундуки.

The Horned Hold



17. Южный мост (P4): Так же как и у северного моста, этот мост тоже снабжён перилами с обеих сторон. За этим мостом следит стража из зоны 19, они будут стрелять по приближающимся врагам.

Западная цитадель

18. Запечатанный зал: Этим старым залом редко пользуются. Дверь, ведущая на северный мост (зона 9) заперта.

19. Пост охранников (P4): Здесь на страже стоят дуэргары и арбалестеры.

20. Северные казармы (P4): Дуэргары из этой комнаты находятся достаточно близко к зоне 19, чтобы услышать звуки сражения или крики о помощи. С этой комнатой соединены ещё две комнаты. Северная принадлежит Рундарру, а южная принадлежит теургу. В большой комнате есть камин, кровати и индивидуальные сундуки.

21. Южные казармы: В этой комнате спят дуэргары, стоящие на страже в комнате Муркельмора (зона 28) и у рабов (зона 26). Две бойницы, закрытые железными ставнями, направлены в зону 22. Если искатели приключений откроют ставни, они увидят существ из той области. Как и в других казармах, у каждого живущего здесь дуэргара есть своя собственная кровать и сундук.

22. Южные ворота (P5): Несколько орков и огров стоят здесь на страже, защищая южный вход в крепость.

23. Стена с бойницами: Этот балкон защищает зубчатая стена. Отсюда лучники легко могут обстреливать путь в зону 1, но обычно дуэргары не держат здесь стражи. Однако в случае объявленной тревоги здесь будут охранники.

24. Разрушенный храм (P6): Когда-то это был храм, посвящённый Бафомету, демоническому повелителю минотавров, но это место давным-давно заброшено. Это место населено умертвиями и духами, так что дуэргары избегают его.

25. Склепы: В погребальных нишах вдоль стен покоятся останки примерно двух дюжин воинов минотавров. В южном проходе стоит зловещая статуя скелета минотавра с секирой — смерть с косой на манер минотавров. Железная дверь, ведущая на юг, заперта. Её можно отпереть успешной проверкой Воровства со Сл 20 или выломать успешной проверкой Силы со Сл 25.

26. Ямы рабов (P7): Когда-то в этой большой комнате было три бассейна с водой. Один и сейчас заполнен водой, а два других осушили и превратили в загон для рабов, включая и тех, что были захвачены в Ривердауне и которых могут искать наши герои.

Секретная дверь (проверка Внимательности со Сл 25 чтобы заметить) ведёт в комнату Муркельмора (зона 28), но об этом знает только сам Муркельмор.

27. Фойе: Барельефы на стенах этой небольшой комнаты изображают минотавров и демонов, уничтожающих армию дварфов и грабящих их цитадель. На бронзовых дверях, ведущих на север, изображена голова минотавра.

28. Комната Муркельмора (P8): В это комнате живёт Муркельмор, предводитель гриммержульских дуэргаров. В двух огромных очагах в противоположных стенах горит магическое пламя. Секретная дверь в очаге ведёт в зону 26, но об этом знает только Муркельмор. Одна часть комнаты находится выше, к ней ведёт небольшой лестничный пролёт.

Общие особенности

Если в описании сцены не сказано иначе, то нижеследующая информация относится ко всем местам в Рогатой Крепости.

Освещение: Зоны 3, 5, 6, 11, 21, 23, 24 и 25 погружены во тьму. Остальные места освещаются фонарями или очагами, дающими яркий свет.

Кровати: Кровать может предоставить укрытие любому, кто находится в соседней клетке. Запрыгивание на кровать стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть кровать, после чего лежащее существо получает отличное укрытие.

Потолок: 4,5 метра высотой.

Стулья: Стулья никак не мешают перемещению. Стул достаточно лёгкий, чтобы его можно было взять и использовать в качестве импровизированного оружия.

Бочки и ящики: Эти клетки являются труднопроходимой местностью, и существо в одной из этих клеток получает укрытие.

Обломки и булыжники: Многие части Рогатой Крепости заброшены, и в них лежат обломки, упавшие со стен или потолка, или принесённые дуэргарами из других мест. Клетки с обломками и булыжниками считаются труднопроходимой местностью.

Двери: Двери не заперты и сделаны из дерева, обитого железом.

Очаги: Огонь обогревает комнаты. Любое существо, начинающее ход в клетке с огнём, получает 1к8 урона огнём.

Статуи: Вход в клетку со статуей стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж, находящийся в пространстве со статуей, получает укрытие.

Столы: Столы и подобные предметы меблировки достаточно высоки, чтобы под них могло войти существо Маленького размера и получить от этого укрытие. Запрыгивание на стол стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть стол, после чего стоящее существо получает укрытие, а лежащее существо получает отличное укрытие.

Охапки дров: Эти клетки считаются труднопроходимой местностью.

Сцена P1: Решётка

Уровень сцены 4 (875 опыта)

Обстановка

5 орков берсерков (О)

В этой комнате на страже стоят пять орков. Дверь, когда-то охранявшая вход, давно уничтожена, и дуэргары поставили временную решётку из дерева и железа.

Когда сюда придут ИП, покажите им «вид Рогатой Крепости» со страницы 29 *Первой книги приключения* и прочтите:

Путь идёт вдоль границы большого разлома несколько десятков метров, и, выйдя из-за угла, вы обнаруживаете большую крепость, расположенную по краям пропасти. Над бездной, соединяя цитадели, протянулось два моста. Дорога заканчивается у ближайшей крепости, и путь обрывает решётка. Через решётку видно несколько орков, несущих стражу.

Обычно здесь находится пять орков, и минимум трое из них наблюдают за дорогой (зона 1). Если дуэргары из гриммержульской фактории Семиколонного Зала убегут от ИП (смотрите сцену A2—1 на странице 10 этой книги), то здесь будут и орки из сцены P2. Орки замечают приближение ИП, если те не совершают проверку Скрытности со Сл 13.

5 Орков берсерков (О)	**Громила 4 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 175 каждый
Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение **Хиты** 66; **Ранен** 33; смотрите также *импульс воина* **КД** 15; **Стойкость** 17, **Реакция** 13, **Воля** 12 **Скорость** 6 (8 во время атаки в броске)	
Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
+8 против КД; урон 1к12 + 5 (критический 1к12 + 17).	
Арбалет (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 15/30; +8 против КД; урон 1к8 + 3.	
Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**	
Орк берсерк совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 16 хитов.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий **Навыки** Выносливость +10, Запугивание +6 **Сил** 20 (+7) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 10 (+2) **Тел** 16 (+5) **Инт** 8 (+1) **Хар** 9 (+1)	
Снаряжение кожаный доспех, длинное копьё, арбалет, 10 арбалетных болтов	

Тактика

Орки подходят к решётке и атакуют или арбалетами, или длинными копьями, получая укрытие и игнорируя укрытие врагов.

Если падут трое орков, то двое оставшихся убегут в зону 7 и предупредят дуэргаров.

Особенности местности

Потолок: 7,5 метров в высоту (только зоны 1 и 9).

Крутой откос: Персонаж может лезть (проверка Атлетики со Сл 10) за невысокой стеной, идущей вдоль дороги в зоне 1, но при этом он входит в клетки откоса. Любой персонаж, входящий в одну из этих клеток, срывается, падая на 30 футов в раунд. Поверхность откоса очень жёсткая, и сорвавшийся персонаж получает 1к10 урона за каждые 10 футов падения; глубина разлома 300 футов. Через каждые 30 футов персонаж может совершать проверку Атлетики со Сл 20, чтобы зацепиться и остановить падение.

Решётка: Вместо того чтобы подниматься или опускаться, решётка открывается наружу. Эти ворота заперты изнутри, и чтобы их открыть, нужно, чтобы соседствующий с решёткой персонаж совершил успешную проверку Воровства со Сл 22. Решётка предоставляет укрытие; однако существа, находящиеся по соседству с решёткой и совершающие дальнобойные атаки или использующие копья или древковое оружие по существам, находящимся с другой стороны решётки, могут игнорировать это укрытие. Существо может выломать решётку успешной проверкой Силы со Сл 25 или разломать, причинив ей 60 единиц урона.

Заключение

Если искатели приключений покинут Рогатую Крепость до уничтожения всех дуэргаров, то по возвращении решётка будет восстановлена, и здесь будут находиться два дуэргара разведчика и два сокрушительных солдата дуэргаров.

Сцена P2: Мастерская дуэргаров

Уровень сцены 4 (900 опыта)

Обстановка

2 орка берсерка (O)
2 дуэргара разведчика (D)
Урвол, главный кузнец (U)

Эта большая комната оборудована как кузница. Здесь работает главный кузнец Крепости, создавая оружие и доспехи для своего клана и на продажу в Семиколонном Зале, а также выполняя особые заказы Магов Саруулна. Кроме него здесь работают два других дуэргара, а два порабощённых орка поддерживают огонь.

Когда ИП приближаются к двери, ведущей в эту область, прочтите:
Из следующей комнаты раздаётся звон молотов, бьющих по наковальням и рычание пламени.

Когда ИП откроют дверь, прочтите:
В одной части комнаты ярится большой горн, пламя в котором раздувает мехами орк. За наковальней поблизости дварф с угольно-чёрной кожей и жёсткой бородой ржавого цвета, придаёт раскалённому клинку форму. Вдоль стен стоят стойки, полные готового оружия.

Если орки из сцены P1 пришли сюда и предупредили дуэргаров, то обитатели комнаты не будут захвачены искателями приключений врасплох. Точно так же, если дуэргары из гриммержульской фактории убежали от ИП, то орков берсерков здесь не будет (они уйдут в зону 2), а бежавшие дуэргары будут здесь.

Если орки из зоны 2 не предупредили дуэргаров в этой комнате, то дуэргаров и их рабов можно захватить врасплох, так как они заняты работой. Однако вы должны описать наличие только тех дуэргаров, которые видны ИП при входе. В зависимости от того, через какую дверь войдут персонажи, они могут кого-то и не видеть.

Отыгрыш Урвола

Главный кузнец тщеславен, самонадеян, и он действительно мастер своего дела. Это здоровяк, управляющий кузницей железным кулаком. Он приказывает оркам и дуэргарам защищать мастерскую, повелевая защищать честь и собственность дуэргаров. Он любит приговаривать «не разочаруйте меня» и «если подведёшь, вместо наковальни возьму твой череп».

Урвол терпеть не может помех. Он считает, что работа его чрезвычайно важна, и остановки неприемлемы. Он ненавидит существ с поверхности, и всю свою ярость он выместит на тех, кто пришёл в его кузницу. В частности, он нацеливает свои атаки и оскорбления на дварфов в отряде искателей приключений.

Несмотря на то, что Урволу не нравятся существа с поверхности, он терпит Магов Саруулна и склоняется перед их великой силой — главным образом благодаря тому, что маги исправно платят и заказывают интересные вещицы, которые может создать Урвол и его помощники.

2 Орка берсерка (O) — **Громила 4 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 175 каждый

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 66; **Ранен** 33; смотрите также *импульс воина*
КД 15; **Стойкость** 17, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+8 против КД; урон 1к12 + 5 (критический 1к12 + 17).

Арбалет (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 15/30; +8 против КД; урон 1к8 + 3.

Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**
Орк берсерк совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 16 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Выносливость +10, Запугивание +6
Сил 20 (+7) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 10 (+2)
Тел 16 (+5) **Инт** 8 (+1) **Хар** 9 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, длинное копьё, арбалет, 10 арбалетных болтов

2 Дуэргара разведчика (D) — **Соглядатай 4 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175 каждый

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 48; **Ранен** 24
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 17, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+8 против КД; урон 1к10 + 2.

Арбалет (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к8 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +9 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Боевое превосходство
Когда у дуэргара разведчика есть боевое превосходство, его рукопашные и дальнобойные атаки причиняют дополнительно 2к6 урона при попадании.

Невидимость (малое; перезарядка ⚁ ⚂ ⚃)
Дуэргар разведчик может стать невидимым до конца его следующего хода. Он становится видимым, если совершает стандартное действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11, Скрытность +10
Сил 15 (+4) **Лов** 17 (+5) **Мдр** 14 (+4)
Тел 18 (+6) **Инт** 10 (+2) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, арбалет, 10 болтов

Урвол, главный кузнец (U) **Контроллер 5 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1к10 + 1.

Огненный снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон огнём 1к10 + 4.

Мерзкие испарения (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂) ✦ **Яд**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Стойкости; урон ядом 1к8, и цель ослепляется до конца следующего хода теурга.

Серный дождь (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Реакции; урон огнём 1к8 + 4, и цель сбивается с ног.

Пламя горна (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; нацеливается на 1—3 существа, находящихся в пределах 5 клеток друг от друга и держащих в руках рукопашное оружие; +9 против Стойкости; урон огнём 2к6 + 2, и цель получает продолжительный урон огнём 5 и штраф -2 к броскам рукопашной атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Железная буря (стандартное; поддержание стандартным; неограниченно)

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +9 против КД; урон 1к10 + 3, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Когда Урвол использует стандартное действие для поддержания зоны, он повторяет атаки частью этого стандартного действия. Урвол может действием движения переместить зону в новое место в пределах дальности.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 13 (+3) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 18 (+6) **Хар** 11 (+2)

Снаряжение боевой молот

Тактика

Урвол и орки яростно защищают мастерскую; орки идут в рукопашный бой, а Урвол остаётся сзади и использует дальнобойные и зональные таланты. Сражение он начинает с *пламени горна*, а затем при возможности использует *серный дождь* и *железную бурю*.

Разведчики дуэргаров используют *невидимость* при первой же возможности, пробираясь в позицию, откуда они смогут получать боевое превосходство.

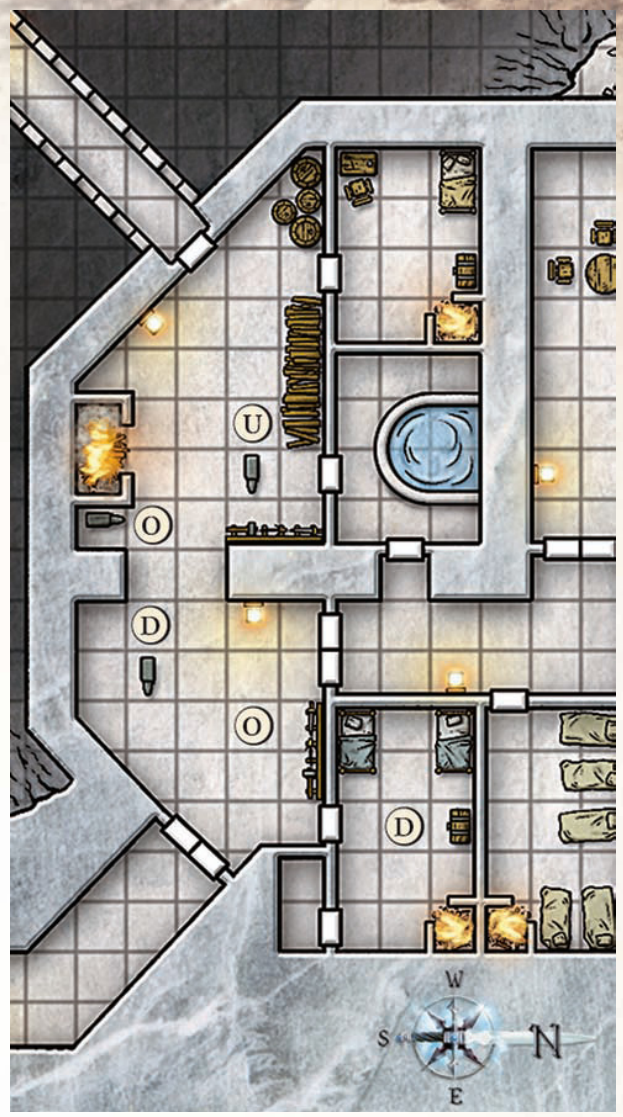
Если победить дуэргаров, то орки пытаются бежать в зону 2, намереваясь покинуть Крепость. Урвол сражается до смерти, и в случае его поражения разведчики дуэргаров пытаются выйти из боя и направляются на юг, в зону 13, где объединятся с бойцами из сцены Р3. Дуэргары и орки знают, что дверь, ведущая из зоны 9 в зону 18, заперта, и туда они не пойдут.

Особенности местности

Наковальня: Все три наковальни 1 метр в высоту. Эти клетки считаются труднопроходимой местностью.

Бочки: В бочках находится песок, бруски металла, медная проволока, минеральное мало, уксус и прочие приспособления кузнецов.

Горн: Существо, вошедшее в клетку горна, мгновенно получает 1к12 единиц урона огнём и получает 1к12 урона огнём в начале хода, если оно продолжает находиться здесь.



Оружейные стойки: Здесь стоят алебарды и боевые молоты. Если существо находится в соседней с оружейной стойкой клетке, оно может схватить оружие малым действием.

Колодец: В зоне 6 есть колодец с водой глубиной 1,5 метра. Край колодца находится на одном уровне с полом.

Сокровище: Комната на северо-западе (зона 8) принадлежит Урволу. Там в сундуке хранится 206 см и 196 зм. На стене над кроватью висит скипетр с черепом — реликвия, которую может попросить принести Гендар (смотрите страницу 14 *Первой книги приключения*).

На стойках с оружием в главной комнате стоит десять боевых молотов и десять алебард.

Спальня на северо-востоке (зона 5) принадлежит разведчикам дуэргарам, работающим в кузнице. В сундуках у кровати находится одежда и другие обычные предметы. Однако персонаж, совершивший успешную проверку Внимательности со Сл 25, замечает выступающий камень в камине, за которым разведчики припрятали небольшую сумку с ценностями, включая 93 см, 13 зм и четыре маленьких изумруда, каждый стоимостью 10 зм.

Сцена P3: Большой зал

Уровень сцены 5 (1 200 опыта)

Обстановка

2 дуэргара разведчика (S)
2 дуэргара стража (G)
Рундарр, герой дуэргаров (R)

Эта комната служит обеденным залом и местом встреч дуэргаров Рогатой Крепости. Здесь командующий южной цитаделью Рундарр следит за кухонными рабами (T) и за бдительностью своих солдат.

В эту сцену входит пост охранников, находящийся к западу от большого зала (зона 15) и казармы между двумя этими комнатами (зона 16). Любое сражение, начавшееся в одном из этих мест, скорее всего, повлечёт за собой другие.

Когда ИП войдут в зону 13, прочтите:
Эта большая комната служит обеденным залом. Здесь стоят три больших стола, а в противоположной стене горит огонь в большом камине. Здесь находятся два дварфа с серой кожей, заканчивающие обедать. Рядом с небольшой дверью, ведущей на восток, стоит человек в лохмотьях, несущий гору грязной посуды.

Когда ИП войдут в зону 15, прочтите:
Этот большой разрушенный зал когда-то мог быть комнатой трофеев. С одной стороны от северной двери стоит чучело существа с головой осьминога в чёрных одеждах. С другой стороны стоит чучело рептилии с восемью ногами и большими золотистыми глазами. На трофеях видны признаки разложения. Среди обломков на полу лежит несколько других, более обычных трофеев. Здесь стоят на страже два дварфа с серой кожей.

Сцена начинается, когда ИП войдут в зону 13 или 15.

Вне зависимости от того, где начнётся сражение, дуэргар разведчик из казарм (зона 16) слышит крики и звуки сражения. Он идёт узнать, в чём дело, выглядывая из-за двери. ИП могут заметить это проверкой Внимательности со Сл 17. После этого он убегает за помощью в другие комнаты.

Дуэргары из другой комнаты выбегают на север и проходят через южный зал, надеясь зайти нападающим в тыл. Они совершают проверку инициативы и присоединяются к сражению сразу после оповещения.

Если дуэргары из зоны 7 бежали, чтобы предупредить союзников из южной цитадели, то все пять дуэргаров, плюс все выжившие соберутся в зоне 13.

Через приоткрытую дверь один из разведчиков наблюдает за северным проходом, отслеживая приближение ИП. Если ИП не входят в зону 13, то дуэргары перемещаются в зону 16, а затем в зону 15, чтобы перехватить врагов. ИП, пришедшие с севера, могут обнаружить следящих дуэргаров проверкой Внимательности со Сл 22.

Человек из зоны 13 бежит, уходя на кухню (зона 14), чтобы присоединиться к другим рабам. После этого они бегут в своё жилище (зона 12), где пытаются скрыться.

2 Дуэргара стража (G) — Солдат 4 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+11 против КД; урон 1к10 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +11 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Дьявольский гнев (малое; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Огонь**
До начала следующего хода дуэргара он причиняет дополнительно 4 единицы урона огнём при попадании рукопашными атаками, и если в этот период соседний враг движется или совершает шаг, дуэргар страж может совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11

Сил 17 (+5)	**Лов** 13 (+3)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

2 Дуэргара разведчика (S) — Соглядатай 4 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175 каждый

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 48; **Ранен** 24
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 17, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+8 против КД; урон 1к10 + 2.

Арбалет (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к8 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +9 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Боевое превосходство
Когда у дуэргара разведчика есть боевое превосходство, его рукопашные и дальнобойные атаки причиняют дополнительно 2к6 урона при попадании.

Невидимость (малое; перезарядка ⚀ ⚁ ⚃)
Дуэргар разведчик может стать невидимым до конца его следующего хода. Он становится видимым, если совершает стандартное действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11, Скрытность +10

Сил 15 (+4)	**Лов** 17 (+5)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 18 (+6)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, арбалет, 10 болтов

Рундарр, герой дуэргаров (R)	Элитный громила 6 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол)	Опыт 500

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 180; **Ранен** 90
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 16, **Воля** 18
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5
Единицы действия 1

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1к10 + 4.

Двойная атака (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Рундарр совершает две атаки боевым молотом

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**

Дальнобойный 3; +9 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Наголенники дварфов (немедленное прерывание, когда попадает под действие толкающего, тянущего или смещающего эффекта; на сцену)

Рундарр нейтрализует вынужденное перемещение и становится обездвиженным до конца своего следующего хода

Увеличение (когда первый раз стал раненым; на сцену) ✦ **Превращение**

Рундарр становится Большим, занимая 4 клетки вместо 1. Все существа в клетках, которые Рундарр стремится занять, толкаются на 1 клетку. Рундарр также получает досягаемость 2 и бонус +5 к броскам урона рукопашными атаками. Он остаётся Большим до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +12

Сил 19 (+7)	**Лов** 11 (+3)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 20 (+8)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 7 (+1)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, *наголенники дварфов*

Особенности местности

Бочки и ящики: Здесь находится солёное мясо, галеты, мука, эль, копчёная рыба и сухофрукты.

Потолок: 7,5 метров высотой (только зона 13).

Трофеи: Перемещение в клетку с трофеем стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Находясь в пространстве трофея, персонаж получает укрытие.

Сокровище: На Рундарре надеты *наголенники дварфов*. Персонаж, осматривающий его тело, может увидеть, что наголенники имеют большую ценность. Рундарр также несёт маленький железный ключик, отпирающий сундук, находящийся в зоне 20.

Тактика

Стражи дуэргаров используют *дьявольский гнев* как можно раньше в бою и снова сразу после перезарядки. Они атакуют в броске и пытаются задержать врагов, создавая разведчикам благоприятную возможность для использования *невидимости* и получения боевого

превосходства. Разведчики пытаются атаковать уязвимых атакующих и контролёров.

Характер Рундарра стал легендарным даже среди клана Гриммержуль, известного своими скверными нравами. Он кидается в бой и пытается стереть в порошок первого врага, причинившего ему боль. Он постоянно выкрикивает клятвы и оскорбляет врагов.

Дуэргары не собираются отступать, если только не падёт Рундарр. Рундарр же, в свою очередь, сражается насмерть. Все выжившие дуэргары отступают в зону 19, где и соединяются со своими союзниками.

Заключение

Человеческие рабы по имени Арум, Бесса и Калдер родом из Фолкреста, города, находящегося на западе от Громового Шпиля. Кровавые Пожиратели схватили их шесть месяцев назад и продали дуэргарам. Всё это время они работают здесь. Это не их похитили в Ривердауне, но они знают, что рабов держат в западной крепости (зона 26), потому что раз в день они носят им еду. Рабы хотят лишь свободы, и они умоляют ИП сопроводить их до Семиколонного Зала. Они могут пойти и без ИП, если им дать оружие.

Сцена P4: Западный пост охранников

Уровень сцены 5 (1 075 опыта)

Обстановка

2 арбалестер (A)
3 дуэргара стража (G)
1 дуэргар теург (T)

Этот пост защищает путь от одной цитадели до другой. Сцена включает две группы существ: теурга со стражем в ближайших казармах (зона 20) и два стража дуэргаров с двумя арбалестерами на посту (зона 19).

Если ИП приходят из запечатанного зала (зона 18), то сцена начинается, когда они открывают дверь, ведущую в казармы (зона 20) или на пост (зона 19). Дуэргары, находящиеся в комнате, замечают открывающуюся дверь.

Если ИП идут с южного моста (зона 17), то дуэргары видят их через смотровые щели в двустворчатых воротах сразу после выхода ИП из зоны 15. Дуэргары позволяют арбалестерам переместиться в клетки по соседству с дверьми и стрелять через отверстия в дверях (обратите внимание, что при такой стрельбе арбалестеры имеют отличное укрытие). Пока арбалестеры обстреливают ИП, дуэргары призывают союзников из зоны 20.

Если ИП каким-то образом пересекают мост незамеченными или под маскировкой, то они доходят до дверей, ведущих в зону 19 без проблем. Однако они всё ещё должны пройти через запертую на засов дверь либо убедив стражу открыть ворота (пусть персонаж, разговаривающий с дуэргарами, совершит проверку Обмана против проверки Проницательности дуэргаров) или используя другие методы (смотрите «особенности местности»).

Если один из дуэргаров из сцены P3 убежал сюда, то все дуэргары собираются в зоне 19.

Если ИП входят в зону 20 из запечатанного зала (зона 18), прочтите:
В этой большой комнате стоят три двухэтажных кровати и камин. Две двери ведут на запад, а третья на восток. Здесь стоят два дварфа с серой кожей; Один смазывает кинжал, а другой читает книгу.

Если ИП входят в зону 19 из зоны 18 или 20, прочтите:
Проход идёт вдоль внешней стены цитадели и на юге переходит в фойе. В юго-восточном углу комнаты стоят две статуи, изображающие суровых самок минотавров в богатых платьях. Возле двустворчатой двери стоят два дуэргара в сопровождении двух странных механизмов, похожих на арбалеты на шарнирных ногах.

Если ИП подходят к зоне 19 с моста, прочтите:
На другой стороне моста стоит другая цитадель. Мост оканчивается у деревянных двустворчатых дверей, обитых железными полосами.

Если ИП идут с южного моста, то их можно застать врасплох, если они не совершают успешную проверку Внимательности.

Проверка Внимательности
Сл 15: *Через небольшие отверстия в двустворчатых дверях видно движение. На свету виден силуэт, поднимающий арбалет и целящийся в вас.*

2 Арбалестера (A) — Артиллерия 4 уровня
Средний природный оживлённый (механизм, гомункул) — Опыт 175 каждый

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 43; **Ранен** 21
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 18, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд
Скорость 6

Удар (стандартное; неограниченно)
+11 против КД; урон 1к4 + 2.

Болт (стандартное; неограниченно)
Дальнобойный 20/40; +11 против КД; урон 1к8 + 4.

Двойной выстрел (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚃); смотрите также *охраняемая область*)
Арбалестер совершает атаку болтом по двум разным целям, находящимся в пределах 5 клеток друг от друга.

Охраняемая область
Если в начале хода арбалестера в охраняемой области находится какой-нибудь враг (смотрите «тактика»), то арбалестер перезаряжает *двойной выстрел*.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+4) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 12 (+3)
Тел 13 (+3) **Инт** 5 (-1) **Хар** 8 (-1)

3 Дуэргара стража (G) — Солдат 4 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+11 против КД; урон 1к10 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +11 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Дьявольский гнев (малое; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Огонь**
До начала следующего хода дуэргара он причиняет дополнительно 4 единицы урона огнём при попадании рукопашными атаками, и если в этот период соседний враг движется или совершает шаг, дуэргар страж может совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 17 (+5) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7) **Инт** 10 (+2) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Дуэргар теург Контроллер 5 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1к10 + 1.

Огненный снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон огнём 1к10 + 4.

Волна отчаяния (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; +9 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 4, и цель становится замедленной и изумлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Мерзкие испарения (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂) ✦ **Яд**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Стойкости; урон ядом 1к8, и цель ослепляется до конца следующего хода теурга.

Серный дождь (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Реакции; урон огнём 1к8 + 4, и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 13 (+3) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 18 (+6) **Хар** 11 (+2)

Снаряжение боевой молот

Тактика

Дуэргары из зон 19 и 20 отлично слышат друг друга. С какой бы группой не начали сражение ИП, вторая присоединяется к бою, бросая инициативу, когда она услышит звуки сражения или крики о помощи.

Западная часть моста и зона 19 является охраняемой областью арбалестеров, так что пока ИП находятся здесь, арбалестеры получают преимущество от *двойного выстрела*. Первое время дуэргары стоят за арбалестерами, а когда войдут ИП, арбалестеры отступают, а стражи выходят вперёд и навязывают ИП рукопашное сражение.

Дуэргар теург держится позади и полагается на дальнобойные атаки, пока несколько ИП не обойдут стражей, после чего он использует *волну отчаяния*. Арбалестеры продолжают стрелять, пока ИП остаются в зоне 17 или 19. Они не преследуют ИП в другие области.

Когда в живых останется только один дуэргар, он пытается бежать, направляясь зону 22, чтобы предупредить орков и огров. После этого дуэргар присоединяется к Муркельмору в зоне 28.

Особенности области

Запертая двустворчатая дверь: Обитая железом двустворчатая дверь между зонами 17 и 19 заперта на засов со стороны зоны 19. Для выбивания дверей требуется проверка Силы со Сл 20, а для открывания требуется проверка Воровства со Сл 25.

В каждой из створок есть бойницы для стрельбы. Существа с одной стороны обладают отличным укрытием от атак с другой стороны. Тот, кто стоит в соседней с дверью клетке, может закрыть бойницу, подняв щит, рюкзак или другой предмет подобной формы.

Потолок: 7,5 метра высотой (только в зоне 17).

Камин: Камин обогревает комнату. Любое существо, находящееся в клетке, занятой огнём, получает 1к8 единиц урона огнём.

Сокровище: Одна из небольших комнат, соединённых с зоной 20, принадлежит Рундарру (смотрите сцену Р3), а другая принадлежит теургу. Рундарр держит в своей комнате запертый железный сундук. Сундук можно открыть ключом, находящимся у Рундарра, или проверкой Воровства со Сл 20. Внутри сундука находится 40 зм и три рубина стоимостью 100 зм каждый.

Сцена P5: Южные ворота

Уровень сцены 4 (950 опыта)

Обстановка

1 огр дикарь (O)
4 орка налётчика (R)

Проход из зоны 22 ведёт на запад, в Лабиринт. Обычно для входа и выхода из Крепости дуэргары используют Дорогу Теней, поэтому через эти ворота проходит не очень много народу. Однако иногда сюда забредают опасные чудовища, поэтому у дуэргаров здесь стоит сторожевой пост. Для этого клан выделил четырёх орков и одного огра.

Стены и двери, отделяющие зону 22 от других зон, толстые, так что огр с орками не знают о вторжении. Однако если из сцены P4 бежал дуэргар, то он проходит через эту комнату. В этом случае огр и орки будут готовы к сражению.

Сцена начинается, когда персонажи открывают дверь, ведущую в зону 22. Если персонаж прислушается у двери, то позвольте ему совершить проверку Внимательности.

Проверка Внимательности
Сл 15: *Ты слышишь грубые голоса, разговаривающие на гортанном языке. Говорящего прерывает грохочущий голос; раздаётся вспышка смеха, после чего продолжает говорить первый голос.*

Если слушающий понимает Великаний язык, то он поймёт, что двое разговаривают о разорении города. Некто третий что-то понял неправильно.

Когда ИП откроют дверь, прочтите:
В юго-западном углу комнаты стоят высокие двустворчатые железные двери. Возле них ходят четыре воина орков, разговаривая, но находясь на чеку. Кроме орков в углу на корточках сидит громадный огр с железным ошейником.

Огр дикарь (O) — **Громила 8 уровня**
Большой природный гуманоид — Опыт 350

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 111; **Ранен** 55
КД 19; **Стойкость** 21, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 8

Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +11 против КД; урон 2к10 + 5.

Сердитый взмах (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Оружие**
Огр дикарь совершает атаку палицей, но совершает два броска атаки и выбирает лучший результат.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Сил 21 (+9) **Лов** 11 (+4) **Мдр** 11 (+4)
Тел 21 (+9) **Инт** 4 (+1) **Хар** 6 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, палица

4 Огра налётчика (R) — **Налётчик 8 уровня**
Большой природный гуманоид — Опыт 350 каждый

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 91; **Ранен** 45
КД 22; **Стойкость** 22, **Реакция** 20, **Воля** 18
Скорость 8

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +13 против КД; урон 1к8 + 4; смотрите также *налётчик*.

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 10/20; +13 против КД; урон 1к8 + 4; смотрите также *налётчик*.

Сильный бросок (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**
Огр налётчик совершает атаку метательным копьём, после чего совершает атаку в броске.

Налётчик +1к8
Если огр налётчик в свой ход закончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от исходной, то до начала своего следующего хода он причиняет рукопашными атаками дополнительно 1к8 единиц урона.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Сил 18 (+8) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 11 (+4)
Тел 19 (+8) **Инт** 4 (+1) **Хар** 6 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, дубинка, колчан и 6 метательных копий

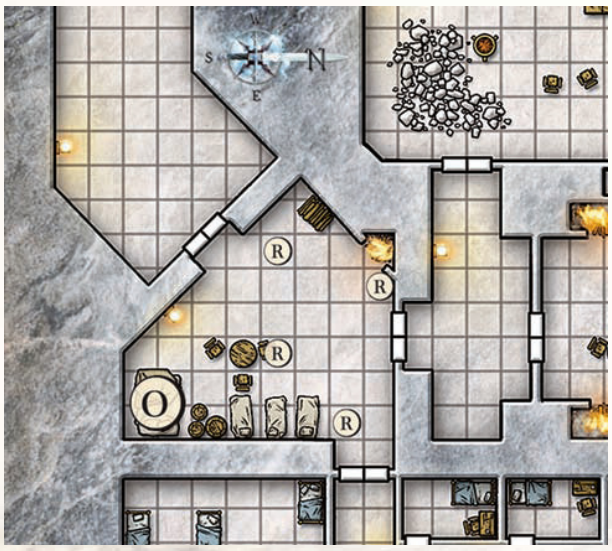
Тактика

Орки налётчики позволяют огру начать сражение, а сами отходят и мечут ручные топоры, беря в руки секиры, когда им покажется, что появился шанс кого-нибудь убить.

У огра нет тактики. Огр атакует соседнего врага, ударившего его в предыдущем раунде. Если огр падёт, то один выживший орк устремляется в зону 28, чтобы предупредить Муркельмора о том, что на Рогатую Крепость напали.

Особенности местности

Железная двустворчатая дверь: Эта крепкая дверь из железных пластин запирается на засов со стороны комнаты.



Сцена P6: Разрушенный храм

Уровень сцены 5 (1 000 опыта)

Обстановка

5 умертвий (W)

Это место населено злыми существами, убитыми здесь в давние времена. Дуэргары избегают старого храма и склепов, предоставив нежить самой себе.

В комнате находится пять умертвий. Они лежат на полу среди обломков. На первый взгляд умертвия выглядят как старые трупы воинов. Мусор на полу предоставляет укрытие, так что их тела трудно разглядеть. Когда искатель приключений перемещается в клетку, из которой он может чётко увидеть умертвие, умертвие совершает проверку Скрытности, противопоставленную пассивной проверке Внимательности ИП. Если ИП не может заметить умертвие, то это существо застаёт его при нападении врасплох. После раунда неожиданности к сражению присоединяются другие умертвия, привлечённые звуками боя.

Из-за того, что дуэргары избегают этого места, ИП могут отдыхать здесь после того как они уничтожат нежить.

Когда ИП откроют дверь, прочтите:

Этот давно разрушенный храм выглядит словно бы облепленным тенями. В центре комнаты стоит повреждённая статуя, изображающая ярящегося демонического минотавра. Одна из его рук оторвана и лежит разбитая у ног статуи. Часть потолка обрушилась, частично заполнив небольшие комнатки за статуей. В западной стене видна ржавая железная дверь.

Когда умертвие атакует, прочтите:

Из обломков встаёт тело убитого человеческого воина в разорванном чёрном доспехе. С его костей свисает иссохшая плоть, а его губы обнажают чёрные зубы. Он поднимает гниющую руку, показав когти, и атакует, что-то прошипев.

5 Умертвий (W)	Налётчик 5 уровня
Средний природный гуманоид (нежить)	Опыт 200 за каждое

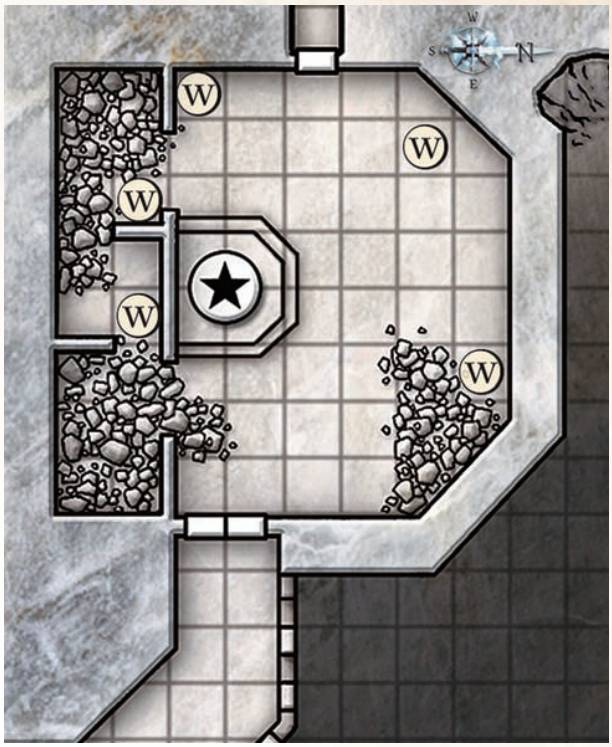
Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 62; **Ранен** 31
КД 19; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 16
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 7

Коготь (стандартное; неограниченно) ✦ **Некротическая энергия**

+10 против КД; урон некротической энергией 1к6 + 4, цель теряет 1 исцеление, и умертвие совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +10

Сил 18 (+6)	**Лов** 16 (+5)	**Мдр** 6 (+0)
Тел 14 (+4)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 15 (+4)



Тактика

Первое умертвие пытается получить раунд неожиданности. После этого раунда остальные умертвия присоединяются к битве, перемещаясь так, чтобы атаковать ближайшее живое существо. Если искатели приключений отступят из этой комнаты, умертвия не будут их преследовать.

Особенности местности

Освещение: Нет.

Потолок: 6 метров высотой.

Железная дверь: Западная дверь заперта и заклинена. Персонаж может совершить проверку Воровства со Сл 20, чтобы отпереть замок, но для того, чтобы открыть её, всё равно потребуется проверка Силы со Сл 20.

Обломки: Эти клетки считаются труднопроходимой местностью. Некоторые обломки достигают в высоту нескольких десятков сантиметров, так что лежащее за ними существо получает укрытие.

Сцена P7: Ямы рабов

Уровень сцены 6 (1 250 опыта)

Обстановка

2 дуэргара стража (G)
2 шипастых дьявола (D)
Фрамарт, дуэргар теург (F)

Когда-то здесь было три больших водохранилища, основных источников воды в Рогатой Крепости. Сейчас два из них пусты, и превращены в ямы для рабов, в которых дуэргары держат своих пленников. За пленными присматривает теург Фрамарт, два стража и пара шипастых дьяволов. Здесь находится 14 пленников, 8 в северном бассейне и 6 в южном.

Разложите большую карту, показав только часть с зоной 26.

Дуэргары, стоя на страже, сохраняют молчание. Пленники тоже научились вести себя тихо, чтобы избежать ненужных неприятностей.

Если существа из сцен P4 и P5 выжили и предупредили Муркельмора о вторжении, то местные существа будут готовы к сражению. Однако вне зависимости от такого предупреждения, существ в этой сцене вряд ли получится застать врасплох. Если существа в этой комнате не получили предупреждение, то ИП могут услышать, как дьяволы издеваются над пленниками, если они прислушаются у двери.

Проверка Внимательности
Сл 10: *Ты слышишь грубый шипящий смешок. «Смотри, Дурккель, — говорит один голос, — Я ему не нравлюсь! Стоит мне бояться?»*

«Нужно научить его уважению, Маршк, — отвечает второй голос, — Может, если я выколю ему один глаз, он подумает дважды, прежде чем пыриться на тебя».

Дьяволы говорят на Небесном языке, так что слышащие слышат слова на своём родном языке.

Когда ИП входят в комнату, прочтите:
В этой комнате находятся три больших бассейна. В одном находится вода, но два другие пусты и в них спущены лестницы. Рядом с большой кучей обломков в юго-восточном углу комнаты стоит большая жаровня с углями. Здесь находятся три дварфа с серой кожей, а также два гуманоидных существа с длинными хвостами и телами, покрытыми острыми шипами.

Пленники из Ривердауна

Двенадцать пленников приведены из деревни Ривердаун, входящей в селение Харкенволд во время последнего набега Кровавых Пожирателей. Это фермеры без боевого опыта и талантов.

Если ИП выполняют задание «спасение рабов», то именно этих людей и нужно освободить. Однако, даже не зная об этом задании, персонажи могут получить опыт и хорошую репутацию, вернув свободу невинным селянам.

2 Дуэргара стража (G) — Солдат 4 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+11 против КД; урон 1к10 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +11 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Дьявольский гнев (малое; перезарядка ⚁ ⚅) ✦ **Огонь**
До начала следующего хода дуэргара он причиняет дополнительно 4 единицы урона огнём при попадании рукопашными атаками, и если в этот период соседний враг движется или совершает шаг, дуэргар страж может совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11

Сил 17 (+5)	**Лов** 13 (+3)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Фрамарт, дуэргар теург (F) — Элитный контроллер 5 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 400

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 128; **Ранен** 64
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5
Единицы действия 1

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+10 против КД; урон 1к10 + 1.

Огненный снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон огнём 1к10 + 4.

Волна отчаяния (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**
Ближняя волна 5; +9 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 4, и цель становится замедленной и изумлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Мерзкие испарения (стандартное; перезарядка ⚁ ⚅) ✦ **Яд**
Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Стойкости; урон ядом 1к8, и цель ослепляется до конца следующего хода теурга.

Серный дождь (стандартное; перезарядка ⚁ ⚅) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Реакции; урон огнём 1к8 + 4, и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11

Сил 13 (+3)	**Лов** 15 (+4)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5)	**Инт** 18 (+6)	**Хар** 11 (+2)

Снаряжение боевой молот

2 Шипастых дьявола (спинагона) (D)	Налётчик 6 уровня
Средний бессмертный гуманоид (дьявол)	Опыт 250 каждый

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 16
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 5, летая 7 (парение)

Когти (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 2к6 + 4.

Ливень колючек (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Яд**

Шипастый дьявол кидает шипы, вспыхивающие на воздухе. Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон 1к10 плюс урон огнём 1к6, и шипастый дьявол совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +9 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 18 (+7)	**Лов** 15 (+5)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 14 (+5)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 11 (+3)

Тактика

Дуэргары стражи используют *иглы из бороды*, а затем затевают рукопашный бой с ИП, а Фрамарт поливает искателей приключений *серным дождём* и *мерзкими испарениями*. Теург ходит по краю бассейна, используя его для того, чтобы держаться подальше от ИП. Фрамарт использует *серный дождь,* даже если под него попадут дьяволы или дуэргары, потому что он знает об их сопротивляемости огню.

Шипастые дьяволы избегают рукопашного сражения, предпочитая использовать *ливень колючек*. Так же как и Фрамарт, они используют ямы как препятствия на пути ИП; но дьяволы могут летать, так что получают ещё большее преимущество.

Когда умирают оба шипастых дьявола, или если из всех дуэргаров в живых останется только один, выжившие пытаются убежать, устремляясь через зону 27 в зону 28, чтобы предупредить Муркельмора.

Особенности местности

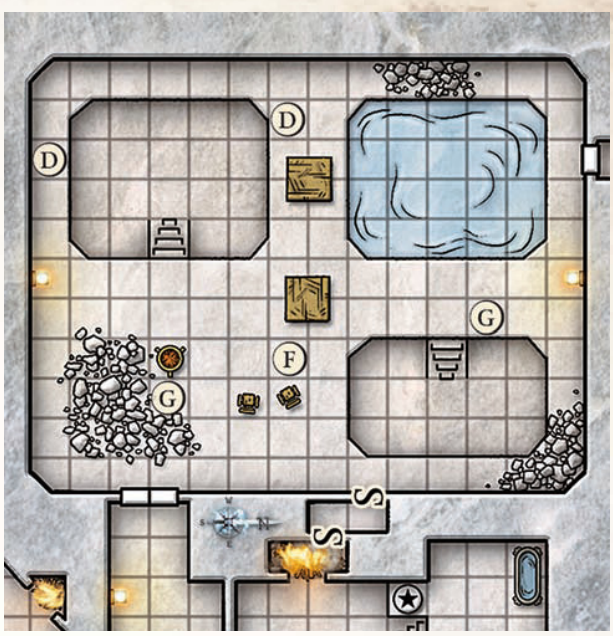
Жаровня: В жаровне много горячих углей. Существо, вошедшее в её пространство, получает 1к4 единиц урона огнём.

Потолок: 6 метров высотой.

Железная дверь: Железная дверь в северной стене заперта. Персонаж может отпереть её проверкой Воровства со Сл 20 или выломать проверкой Силы со Сл 25.

Железные лестницы: В каждую яму с рабами спускается по одной крутой железной лестнице. Существа перемещаются по лестнице с уменьшенной вдвое скоростью.

Ямы с рабами: Обе ямы глубиной 4,5 метра; пол у них из спрессованного песка. Падение в яму причиняет 1к10 единиц урона. Пленники прикованы



к стенам; оковы требуют для вскрытия проверку Воровства со Сл 20 или проверку Силы со Сл 22, чтобы оторвать их от стены. Наручники можно также сломать, атаковав их (КД 8, Стойкость 8, Реакция 8; хиты 30).

В ямах находится 14 пленников.

Секретная дверь: Персонаж может обнаружить секретную дверь в восточной стене проверкой Внимательности со Сл 20. Этот проход ведёт в камин комнаты Муркельмора.

Бассейн с водой: Эта яма глубиной 6 метров, но воды на дне лишь 1,5 метра. Стены скользкие от плесени, и чтобы выбраться оттуда, требуется проверка Атлетики со Сл 20.

Заключение

У каждого стража дуэргаров есть ключ, отпирающий оковы рабов. Среди 14 рабов присутствуют 10 из 12, пленённых в Ривердауне. Ещё двух пленных продали гноллам Черноклыкам, которые увели их в Колодец Демонов. Заложники знают лишь то, что гноллы пришли и забрали отсутствующую пару.

Из оставшихся четырёх рабов трое являются шахтёрами, схваченными в Лабиринте патрулём дуэргаров. Последнего зовут Гру, это гоблин, которого продали дуэргарам его же приятели из Кровавых Пожирателей. Он постоянно жалуется, что Кровавые Пожиратели продали его в рабство. Он не может предоставить полезной информации о Рогатой Крепости и о судьбе двух оставшихся рабов, но он может лгать, если посчитает, что в данной ситуации это будет выгодно.

СЦЕНА P8: КОМНАТА МУРКЕЛЬМОРА

Уровень сцены 6 (1 300 опыта)

Обстановка

2 дуэргара сокрушительных солдата (D)
1 дуэргар теург (T)
Муркельмор (M)

Лидер клана Гриммержуль и ответственный за Рогатую Крепость — дуэргар по имени Муркельмор, паладин Асмодея. Его личной комнатой является зона 28. У него есть два верных охранника и личный обслуживающий теург.

Разложите большую карту, показав только часть с этой комнатой.

Если существа из сцен P4, P5 или P7 выжили и предупредили Муркельмора о нападении, то эти существа будут в этой комнате, и её обитатели будут готовы к сражению. Если Муркельмор не был предупреждён, то прислушавшиеся у двери искатели приключений могут услышать лидера дуэргаров.

Проверка Внимательности
Сл 10: *Ты слышишь гудение пламени и треск горящих дров*[1].

Сл 15: *Сквозь звуки огня слышен злобный гортанный голос.*

Если слушающий понимает Дварфский, то он может разобрать слова Муркельмора. Он отчитывает кого-то, используя такие слова как «ленивый», «негодный» и «слабый». Он заявляет, что если бы клан не был охвачен сомнениями и слабостью, они бы не были так сильно зависимы от Магов Саруруна.

Когда ИП войдут в комнату, покажите им «встречу Муркельмора» со страницы 29 *Первой книги приключения* и прочтите:
С обеих сторон комнаты находится по большому очагу — в каждом горит жаркое пламя. Короткий лестничный пролёт ведёт в место, оформленное как спальня. По краям лестницы стоят статуи похожих на горгулий чудовищ.

Несколько угрюмых дварфов с серой кожей и щетинистыми оранжевыми бородами уставились на вас. Один стоит наверху лестницы, на нём надеты чёрные латы, а в руках он держит громадную кувалду.

«Так вы вздумали потягаться с Гриммержулями?», — рычит он. «Это ваша последняя ошибка, глупцы! Думаю, стоит продать вас иллитидам и считать деньги, пока они лакомятся вашими мозгами».

1 (прим. переводчика) Не думаю, что нужно вставлять треск дров, потому что дров-то как раз и нету, огонь ведь магический.

2 Дуэргара сокрушительных солдата (D) — Громила 6 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 250 каждый

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 16, **Воля** 18
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к10 + 4.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +9 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Увеличение (когда первый раз стал раненым; на сцену) ✦ **Превращение**
Дуэргар сокрушительный солдат становится Большим, занимая 4 клетки вместо 1. Все существа в клетках, которые солдат стремится занять, толкаются на 1 клетку. Сокрушительный солдат также получает досягаемость 2 и бонус +5 к броскам урона рукопашными атаками. Он остаётся Большим до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +12
Сил 19 (+7) **Лов** 11 (+3) **Мдр** 14 (+5)
Тел 20 (+8) **Инт** 10 (+3) **Хар** 7 (+1)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Дуэргар теург (T) — Контроллер 5 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+10 против КД; урон 1к10 + 1.

Огненный снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон огнём 1к10 + 4.

Волна отчаяния (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**
Ближняя волна 5; +9 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 4, и цель становится замедленной и изумлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Мерзкие испарения (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Яд**
Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Стойкости; урон ядом 1к8, и цель ослепляется до конца следующего хода теурга.

Серный дождь (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Реакции; урон огнём 1к8 + 4, и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11
Сил 13 (+3) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 18 (+6) **Хар** 11 (+2)

Снаряжение боевой молот

Муркельмор (М) Элитный солдат 7 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 600

Требование дуэргаров аура 5; союзники в ауре получают бонус +2 к броскам урона.
Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 168; **Ранен** 84
КД 23; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5
Спасброски +2
Единицы действия 1

Кувалда (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+14 против КД; урон огнём 2к6 + 6.

Устрашающий удар (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+14 против КД; урон огнём 2к6 + 6, и цель толкается на 2 клетки. После этого Муркельмор может совершить шаг на 2 клетки, чтобы остаться в соседней с целью клетке.

Пламенный удар (стандартное; перезарядка ⚁ ⚅) ✦ **Оружие**

+12 против Стойкости; урон огнём 2к6 + 6, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Цель падает ничком.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**

Дальнобойный 3; +12 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Исцеление огнём (малое; перезарядка ⚅) ✦ **Исцеление**, **Огонь**

Муркельмор или его союзник, находящийся в смежной клетке, восстанавливает 25 хитов. До конца следующего хода этого существа, все, кто атакуют его, получат урон огнём 5.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +13, Религия +11
Сил 19 (+7) **Лов** 13 (+4) **Мдр** 17 (+6)
Тел 20 (+8) **Инт** 15 (+5) **Хар** 13 (+4)

Снаряжение латный доспех, *пламенная кувалда +2*

Тактика

Муркельмор приказывает сокрушительным солдатам сражаться у основания лестницы. Солдаты не уходят со своего места и отбиваются от всех ИП, вознамерившихся напасть на них. Теург, всё ещё обиженный на выговор, поднимается по лестнице, откуда и использует дальнобойные атаки. Вначале он использует *серный дождь* и *мерзкие испарения*, пытаясь зацепить как можно больше врагов, прежде чем те рассеются.

Муркельмор ищет возможность использовать *устрашающий удар*, чтобы затолкать врага в один из каминов. У него есть сопротивляемость к огню, так что он последует за врагом в пламя, пытаясь отрезать пути отступления. Если в живых останется только один союзник Муркельмора, или если Муркельмор станет раненым, то он отступает в западный камин, в котором спрятана секретная дверь. Он убегает в зону 26, надеясь получить помощь от союзников, находящихся здесь. Если эти союзники уже побеждены, то он уходит в зону 27 и на юг в зону 22, надеясь присоединиться к огру и оркам. Если они тоже уже мертвы, то Муркельмор уходит на восток, ища союзников в других комнатах.

Особенности местности

Освещение: Нижняя часть комнаты освещена ярким светом от каминов. В верхней части комнаты тусклое освещение.

Ванна: Ванна является труднопроходимой местностью. В ней много воды, и существо, окончившее ход в клетке с ванной, получает дополнительный спасбросок от продолжительного урона огнём.

Камины: В двух больших каминах горит постоянное пламя, поддерживаемое магией. Любое существо, вошедшее в камин или окончившее в нём свой ход, получает урон огнём 2к10.

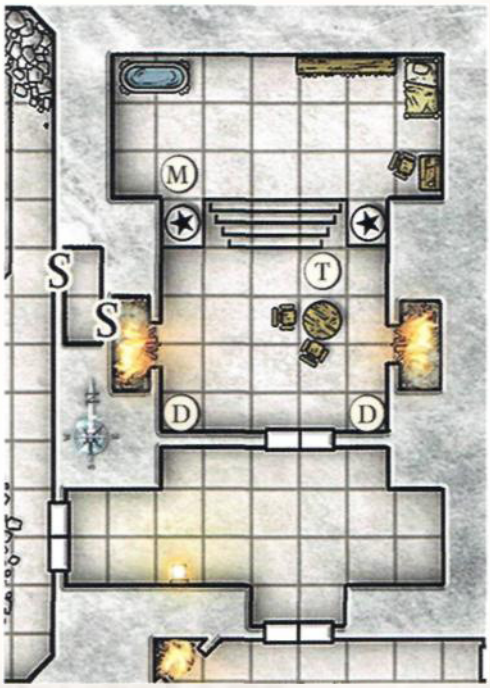
Секретные двери: Секретные двери требуют для обнаружения проверки Внимательности со Сл 25. Проход за первой дверью ведёт в зону 26.

Сокровище: Муркельмор любит изящные вещицы, такие как идол, хранящийся в железном ящике под его кроватью. Коробку можно открыть ключом, хранящимся в его кармане или проверкой Воровства со Сл 25. В ящике находится 261 зм, ониксовый идол, изображающий демона с рубиновыми глазами, стоящий 250 зм и *амулет здоровья +2*. Муркельмор сражается *пламенной кувалдой +2*.

Заключение

После смерти Муркельмора все выжившие дуэргары на несколько часов уходят из Рогатой Крепости в свой город в Подземье. Если искатели приключений ещё не освободили пленных из зоны 26, то дуэргары просто оставляют их, так как не хотят, чтобы те замедляли их.

После победы над Муркельмором и захвата Рогатой Крепости, ИП, скорее всего, придётся сопроводить толпу народа в Семиколонный Зал. После этого они должны найти гноллов Черноклыков, чтобы спасти оставшихся похищенных из Ривердауна.



ИНТЕРЛЮДИЯ 2: ЗАСАДА

Уровень сцены 5 (1 100 опыта)

Семиколонный Зал

Когда искатели приключений вернутся в Семиколонный Зал после исследования Залы Глаз и Рогатой Крепости, об их деяниях быстро начнут расходиться слухи. Эти слухи доходят до Пальдемара, пропавшего представителя Магов Саруруна, и он решает, что искатели приключений могут представлять опасность его планам по захвату власти. Он отправляет на их уничтожение двух слуг тифлингов и бронзового сторожа.

Тифлинги передают искателям приключений сообщение через кобольда Чаррака (смотрите страницу 17 *Первой книги приключения*). Чаррак ничего не знает ни о Пальдемаре, ни о плане тифлингов; он знает только то, что неясная фигура в плаще дала ему 5 см, за то, чтобы он передал сообщение.

В этом сообщении без подписи сказано следующее: *То, как вы разобрались с дуэргарами, заслуживает похвалы. У меня есть власть в злой организации, стоящей за действиями дуэргаров, и я хочу помочь вам уничтожить моих коллег, сошедших с истинного пути. Я хочу выйти из этой организации, и думаю, что вы мне поможете. Следуйте прилагающейся карте, и мы встретимся в тайном месте.*

Карта ведёт до небольшой пещеры на Дороге Теней, находящейся сразу за Семиколонным Залом. Там затаились агенты Пальдемара.

2 Тифлинга еретика (H) — **Артиллерия 6 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 250 каждый

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 18
Сопротивляемость 11 огонь
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД (+11 по раненой цели); урон 1к4 + 2.

Погребальный огонь (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +9 против Реакции (+10 по раненой цели); урон огнём 1к8 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Проклятье змеи (стандартное; на сцену) ✦ **Иллюзия, Психическая энергия**

Дальнобойный 10; иллюзорные змеи появляются и нападают на цель; +9 против Воли (+10 по раненой цели); урон психической энергией 1к6 + 5 и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Покров побега (немедленный ответ, когда по тифлингу еретику попадут рукопашной атакой; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Тифлинг еретик телепортируется на 5 клеток.

Дьявольская ярость (малое; на сцену)

Тифлинг еретик получает бонус таланта +1 к следующему броску атаки по врагу, который попал по нему после предыдущего хода тифлинга еретика. Если атака попадает и причиняет урон, то тифлинг еретик причиняет на 5 единиц урона больше.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Обман +15, Проницательность +11, Скрытность +15
Сил 15 (+5) **Лов** 20 (+8) **Мдр** 16 (+6)
Тел 18 (+7) **Инт** 13 (+4) **Хар** 20 (+8)

Снаряжение кинжал

Обстановка

1 бронзовый сторож (W)
2 тифлинга еретика (H)

Тифлинги еретики затаились в пещере на выступе, а бронзовый сторож прячется за валуном. ИП должны совершить проверку Внимательности со Сл 25, чтобы заметить тифлингов и проверку Внимательности со Сл 20, чтобы заметить бронзового сторожа. Если ИП не заметили засаду, то враги получают раунд неожиданности.

Когда искатели приключений подойдут к пещере, прочтите:

Вы пришли в место, указанное на карте. Это естественная пещера с 3-метровым возвышением, идущим по внутреннему периметру. Здесь находится несколько валунов. На первый взгляд вас никто не встречает, но внезапно выскакивают существа и атакуют вас. Это засада!

Бронзовый сторож (W) — Элитный солдат 7 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) — Опыт 600

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 168; **Ранен** 84
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21
Иммунитет очарование, страх, яд; **Сопротивляемость** 5 ко всему
Спасброски +2
Скорость 5; смотрите также *неумолимое перемещение* и *громоздкий*
Единицы действий 1

Секира (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1к12 + 5.

Буйство (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃)

Бронзовый сторож может переместиться на 3 клетки, и все существа, меньшие его по размеру, в чьё пространство входит сторож, толкаются на 1 клетку и сбиваются с ног. После перемещения бронзовый сторож может использовать *взмах топором*.

Взмах топором (свободное, используется только после *буйства*; неограниченно) ✦ **Оружие**

Ближняя вспышка 1; +14 против КД; урон 1к12 + 5, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Громоздкий

Бронзовый сторож не может совершать шаг.

Неумолимое перемещение

Бронзовый сторож может перемещаться через пространство существ, меньших его по размеру, но он не может окончить перемещение в занятом пространстве.

Охрана (немедленный ответ, когда хозяин бронзового сторожа находится от него в пределах 2 клеток и ударен атакой; перезарядка ⚁ ⚃)

Половину урона от атаки получает бронзовый сторож, а вторую половину получает хозяин.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 9 (+2) **Мдр** 8 (+2)
Тел 20 (+8) **Инт** 3 (-1) **Хар** 3 (-1)

Тактика

Бронзовый сторож пытается докатить валун до входа, чтобы, во-первых раздавить ИП, а во-вторых запечатать комнату. Тем временем еретики используют свои таланты для нападения на ИП с расстояния. Бронзовый сторож не даёт к ним подойти, связывая рукопашным боем как можно больше персонажей.

Еретики и бронзовый сторож сражаются до смерти, ибо, если они не смогут остановить ИП, их будет ждать куда более незавидная участь от рук Пальдемара.

Особенности местности

Валуны: Эти три валуна примерно 2,5 метра высотой. Существо может совершить стандартным действием проверку Силы со Сл 17, чтобы переместить валун на половину своей скорости. Существо должно перемещаться вместе с валуном, оставаясь относительно него в одном и том же положении. Любой персонаж, пойманный между валуном и стеной, получает 2к6+6 единиц урона и становится удерживаемым, пока не совершит проверку Силы со Сл 17 для перемещения валуна или проверку Акробатики со Сл 15, чтобы высвободиться.

Выступ: Выступ на 3 метра выше пола и на него можно взобраться, совершив проверку Атлетики со Сл 15.

Осыпавшиеся камни: Это место считается труднопроходимой местностью.

Сокровище: Когда ИП победят налётчиков, они обнаружат на одном из тифлингов небольшую сумку. В сумке хранится тубус с тремя свитками. На первом написано:

Мне плевать, как вы это сделаете, но этих «героев» надо остановить. Если нужно, возьмите одного из бронзовых сторожей. Если они останутся в Лабиринте, то смогут помешать моим планам. Когда разберётесь с ними, принесите их тела вместе со вторым свитком нашим друзьям гноллам.

Пальдемар

На втором свитке стоит восковая печать с витиеватой буквой «П». На свитке написано следующее:

Малдрику Шрамоделу, Великому Вождю Черноклыков и Избранному Йеногу: Пальдемар предлагает тебе трупы этих героев в знак нашей взаимной дружбы, и с надеждой на продолжение взаимовыгодных отношений. Можете взять их кровь.

Ваш друг и союзник, Пальдемар

На последнем свитке находится карта Лабиринта с указанием направления к Колодцу Демонов, который отмечен кругом и подписью «Черноклыки».

На одного из тифлингов надёт *управляющий амулет*. Даже если бронзовый сторож каким-то образом выжил в этой сцене, то ИП, одевший амулет, должен знать правильное слово, чтобы получить контроль над сторожем, а это знает только Пальдемар и его доверенные слуги.

Назад в Семиколонный Зал

После покушения на их жизни, ИП могут вернуться в Семиколонный Зал, чтобы найти ответы на вопросы, возникшие после прочтения свитков. Отыграйте социальное взаимодействие с МП как вам захочется. Вот примеры вопросов и ответов.

Кто такой Пальдемар?

«Пальдемар это представитель Магов Саруна. Он перестал поддерживать связь с остальными Магами много недель назад».

В настоящее время в Зале из Магов присутствует только Оронтор. Он предлагает награду за информацию о Пальдемаре и за то, чтобы кто-нибудь остановил его неправомерную деятельность.

Кто такие Черноклыки?

«А, это отряд мерзких гноллов, которые шныряют в самых дальних частях Лабиринта. Стоит держаться от них подальше. Они часто захватывают шахтёров и исследователей, и, так как они поклоняются демонам, я боюсь представить те ужасы, что ожидают их пленников».

Есть какая-нибудь связь межу Пальдемаром и гноллами?

«Гноллы появились в Лабиринте не так уж давно, и Пальдемар исчез несколько недель назад. Не могу понять, какая между ними может быть связь, но и отрицать её существование не буду».

Вы слышали о Малдрике Шрамоделе?

«Нет, ничего не слышал, но если это гнолл (а тем более вождь), то он наверняка опасен».

Колодец Демонов раньше был храмом Бафомета, демонического повелителя берсерков, разрушения и бессмысленной ярости. Минотавры Лабиринта почитали Бафомета превыше всех остальных богов, дьяволов и демонов. Колодец Демонов был изолированным комплексом, который жрецы Бафомета использовали для проверки тех, кто хотел получить наивысшее благословение демонического повелителя.

Раньше это была череда залов, созданных для испытания желающих. Тот, кто выживал в испытаниях, посвящался во внутренние тайны Бафомета. Здесь жило множество верховных жрецов Бафомета, а на территории внутреннего святилища было собрано много сокровищ.

Когда Лабиринт стал руинами, Колодец Демонов ещё долгие десятилетия оставался центром поклонения Бафомету. В конечном счёте, сюда пришла с набегом банда поклонников Демогоргона, которая выгнала служителей Бафомета, хотя во внутреннем святилище остались нетронутыми многие сокровища.

В настоящее время в Колодце обитает Малдрик Шрамодел, гнолл, служащий Йеногу, и его гноллы Черноклыки, ищущие для Пальдемара артефакты и прочие предметы. Некоторым гноллам удалось преодолеть испытания Бафомета и получить доступ к внутреннему святилищу.

Если искатели приключений хотят остановить гноллов и спасти двух оставшихся пленных из Ривердауна, они должны преодолеть испытания Бафомета и получить доступ к внутреннему святилищу. Здесь они могут встретить Малдрика Шрамодела и остановить его попытки передать святилище Йеногу. ИП также смогут узнать о планах Пальдемара, спасти двух оставшихся пленных из Ривердауна, и найти *серебряный ключ*, необходимый для входа в Башню Тайн, приютившую Пальдемара.

Задача

Искатели приключений узнают, что они должны найти четыре предмета (*Книгу Разоблачённого Гнева*, *Лик Бафомета*, *Кровавый Рог* и *Колокол Призыва Ярости*), если они хотят открыть дверь во внутреннее святилище.

Три этих предмета находятся в комнатах, ранее принадлежавших избранным верующим Бафомета. Вместе все предметы могут сотворить ритуал, выпускающий Стража — зелёного дракона. После преодоления Стража персонажи смогут войти в святилище.

Гноллы Черноклыки

Колодец Демонов заселяют гноллы Черноклыки и их демонические союзники. Малдрик отделён от своих приверженцев, так что ими никто не управляет. Если ИП войдут в Колодец Демонов, убьют несколько гноллов и уйдут отсюда, вы должны определить ответную реакцию оставшихся гноллов. Этим существам не хватает дисциплины, и, несмотря на то, что они могут попробовать выставить стражу, им не хватает организованности.

Ритуал Малдрика по передаче внутреннего святилища Йеногу близок к завершению. Если ИП не будут медлить, то Малдрик останется во внутреннем святилище, а пленники из Ривердауна, предназначенные для жертвоприношения, останутся в живых. Если ритуал закончить, то Малдрик выйдет из святилища и организует гноллов, устроив ИП серьёзный бой. В этом случае вам стоит определить дальнейшее развитие событий, включая и эффекты от перехода святилища другому покровителю. В любом случае Малдрик хранит *серебряный ключ* у себя и лично охотится за ИП.

Обзор Колодца Демонов

Раньше Колодец Демонов был монастырём, посвящённым Бафомету, так что на его стенах изображены рисунки и символы культа этого демонического повелителя.

1. Зала колодца (К1): Гноллы позволяют охранять эту залу, являющуюся входом в Колодец Демонов, нескольким хищникам Подземья.

2. Казармы гноллов (К2): Здесь обитают гноллы и их гиены.

3. Тренировочный зал (К3): Зал предназначен для тренировки лучников. Здесь можно найти охотников Малдрика.

4. Храм Бафомета (К4): Раньше это был храм Бафомета. Гноллы сделали это место штаб-квартирой. Здесь находится *Книга Разоблачённого Гнева*.

5. Вестибюль области испытаний (К5): Эта измазанная кровью комната ведёт в область испытаний. Здесь ИП встречают духов нескольких искателей приключений, которые могут предоставить полезные подсказки.

6. Зал Насильного Самонаблюдения (К6): Ловушки в этой странной комнате были созданы для испытания ментальной стойкости и веры служителей Бафомета. ИП должны преодолеть испытания этой комнаты для того чтобы завладеть маской, называемой *Ликом Бафомета*.

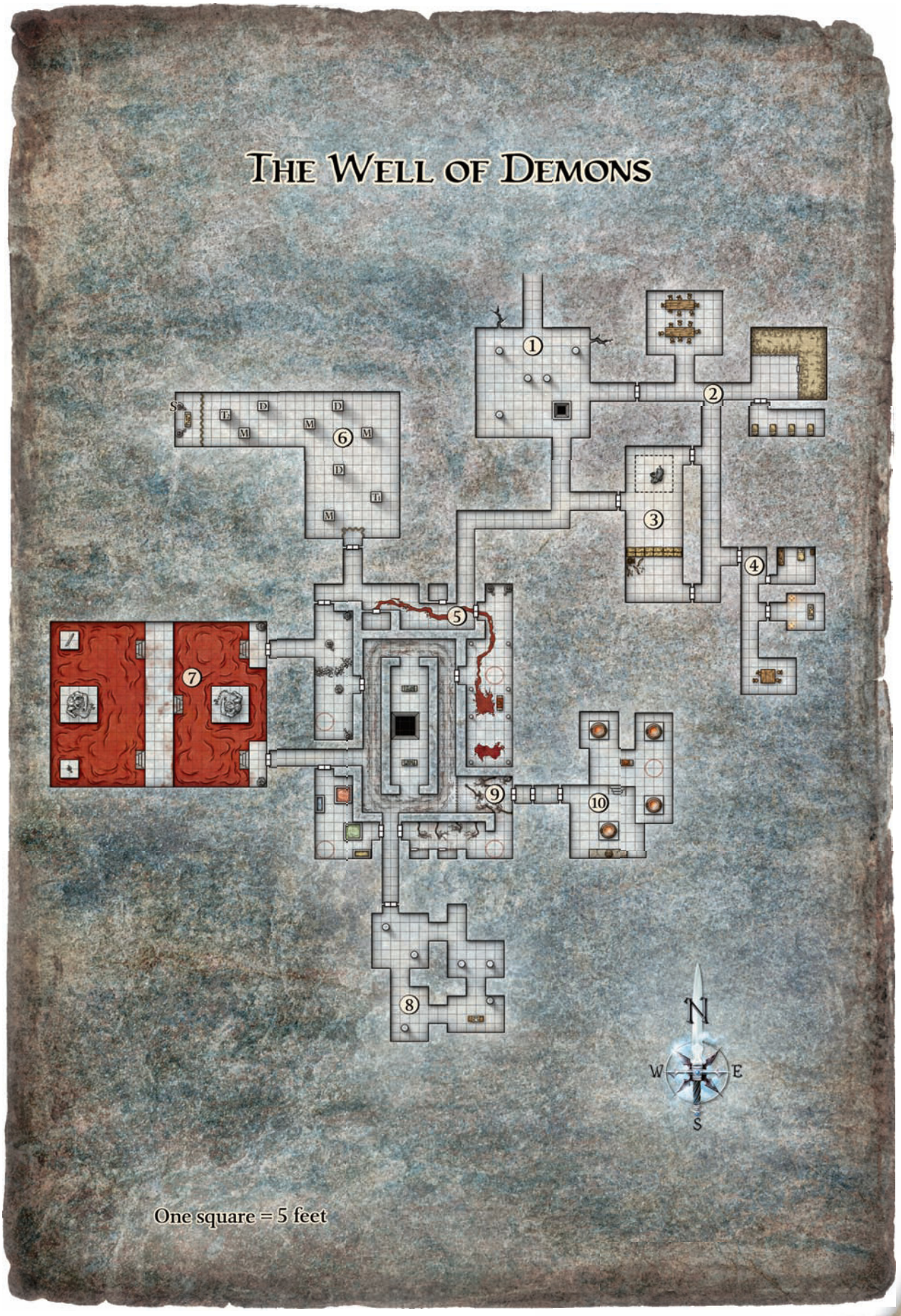
7. Зал алого кнута (К7): Две одержимые демонами статуи предназначены для испытания физической силы последователей Бафомета. ИП должны преодолеть препятствия и овладеть клинком *Кровавый Рог*.

8. Зал стонущих колонн (К8): Здесь странными колоннами, созданными из душ проклятых, охраняется *Колокол Призыва Ярости*, который нужен ИП.

9. Область испытаний (К9): Имея на руках четыре искомых предмета, ИП должны вернуться в область испытаний, чтобы совершить ритуал. Ритуал открывает двери во внутреннее святилище, а также призывает Стража и активирует ловушки.

10. Внутреннее святилище (К10): Здесь находится Малдрик, его демонические союзники и пленники из Ривердауна, необходимые Малдрику для захвата храма.

The Well of Demons



Случайные события

В Колодце Демонов очень тонкая граница между миром природы и Бездной. Каждый раз, когда искатели приключений совершают здесь привал или продолжительный отдых, бросьте 1к20 и смотрите нижеприведённую таблицу:

1—10	Ничего не происходит
11—12	Призрак прошлого
13—14	Мстящий мертвец
15—16	Нападение демона
17—18	Видение Бездны
19—20	Эмиссар

Если ничего не происходит, то к следующему броску добавьте 2. Этот эффект копится до наступления какого-нибудь события.

Каждое событие происходит только раз. Если выпало событие, которое уже произошло, перебросьте результат (не перебрасывайте результат 1—10). Событие прерывает отдых искателей приключений, так что они не получат преимущества от отдыха.

Призрак прошлого

Когда верующие Бафомета были выгнаны из Колодца Демонов, они бежали в Лабиринт, где умерли от рук троглодитов, обитающих там. После смерти души жрецов Бафомета вернулись в монастырь и продолжают бродить по его залам.

Среди ИП возникает призрачная фигура минотавра и испускает вопль гнева и тоски. Если ИП отдыхали в пределах 10 клеток от следующей сцены, то существа из этой зоны отправляются исследовать источник звука.

Мстящий мертвец

Беспокойный дух жреца минотавра пытается овладеть ИП, чтобы сеять хаос. Дух слишком слаб, чтобы захватить контроль над персонажем, так что он ждёт, чтобы захватить контроль в критический момент. ИП с наименьшей защитой Воли (выберите в случае ничьи одного случайным образом) попадает под атаку жреца. Дух совершает атаку +7 против Воли персонажа. Если дух попадает, то в следующий раз, когда персонаж станет раненым, он в свой ход совершает стандартную атаку против случайным образом выбранного союзника.

Когда по персонажу попадает атака духа, не сообщайте игроку, что произошло. Вместо этого, когда жрец заставляет персонажа напасть на союзника, персонаж испускает боевой крик на языке Великанов, восхваляя Бафомета. Дух слишком слаб, чтобы совершать через персонажа новые действия, и он незримо исчезает после принуждения к одной-единственной атаке.

Нападение демона

Граница между Колодцем Демонов и Бездной ломается, позволяя барлгуре прийти из Бездны в этот мир. Барлгура появляется среди ИП, находясь в соседней клетке со случайным образом выбранным персонажем и нападает. Барлгура сражается до смерти.

Барлгура — **Громила 8 уровня**
Большой стихийный зверь (демон) — Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 108; **Ранен** 54; смотрите также *дикий вой*
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 17
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите словарь)
Скорость 8, лазая 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2, +10 против КД; урон 1к8 + 6 или 2к8 + 6, если барлгура ранен.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Барлгура совершает две атаки ударом.

Дикий вой (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Барлгура и все союзники в пределах 5 клеток от него получают бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода барлгуры.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Атлетика +15

Сил 22 (+10)	**Лов** 16 (+7)	**Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8)	**Инт** 6 (+2)	**Хар** 12 (+5)

Видение Бездны

На какой-то миг ткань мироздания истончается, и ИП видят ужасы Бездны. Все персонажи становятся целью атаки +8 против Воли. При попадании персонаж получает штраф -2 к Воле до следующего привала.

Эмиссар

Перед ИП появляется дух квазита, небольшого демона. Это посланник от Демогоргона. Надеясь увидеть страдания и Йеногу и Бафомета, квазит предлагает ИП советы, но за определённую цену.

Квазит предлагает ответы на три вопроса о Колодце Демонов. ИП должны для этого дать ему 100 зм или потратить исцеление. При ответе квазит даёт как можно меньше информации, и выдаёт её так, чтобы ИП шли вперед, несмотря на опасность.

Тело квазита неосязаемо, и если на него напасть, он не получает урона и исчезает из виду. Отданные существу монеты исчезают. ИП, отдавший исцеление, чувствует, как чужеродная сила высасывает из него жизнь. Когда переговоры будут завершены и квазит ответит на три вопроса, он исчезает.

СЦЕНА K1: ЗАЛА КОЛОДЦА

Уровень сцены 5 (1 050 опыта)

Обстановка

2 пещерных душителя (C)
1 упырь(G)
1 фалагар (P)

Не выставляйте чудовищ, когда ИП впервые прибудут в это место. Все существа начинают, находясь в укрытии, как описано ниже.

Когда-то это место было залой для тех, кто хотел стать посвящённым в культ Бафомета. Сейчас Малдрик и Черноклыки доверили охрану входа нескольким хищникам из Подземья.

В колодце этой комнаты скрывается фалагар, похожее на осьминога существо, ползающее под землёй и использующее щупальца для захватывания и раздирания добычи. Обычно фалагар остаётся в колодце, потому что гноллы подкармливают его, но если в залу входит добыча, то он быстро подкапывается под неё и нападает из-под пола.

Одинокий упырь скрывается за колоннами, ожидая объедков от жертвы фалагара. Фалагар игнорирует упыря, предпочитая живую пищу.

Два душителя скрываются под потолком, рядом с вершинами двух колонн, тоже ожидая объедков со стола фалагара. Все хищники привыкли считать гноллов кормильцами, но они нападают на всех остальных.

Колонны в этой комнате наделены магией, заставляющей лица минотавров, изображённые на их поверхности, приветствовать вошедших. Чудовища используют это для отвлечения внимания, чтобы устроить засаду.

Когда ИП входят в эту местность, прочтите:
Перед вами большая квадратная зала. Пять колонн, три в углах и две по центру, уходят вверх на 4,5 метра до самого потолка. На каждой колонне изображены лица злобных клыкастых минотавров. В юго-восточном углу комнаты виден колодец. Из залы ведут два прохода: один на восток, а второй на юг.

После входа в комнату существ колонны несколько секунд говорят приветствие. Слушатели слышат послание на их родном языке, произнесённое низким голосом сильного минотавра:

Приветствую, искатели безграничной славы Бафомета.
Те, кто окажутся недостойными его внимания,
Станут навечно рабами его.
Чтобы доказать полезность,
Получите силы, недоступные смертным.
Маска, колокол, клинок и книга.

Чудовища атакуют во время последней фразы. ИП должны совершить проверки Внимательности, чтобы избежать раунда неожиданности.

Проверка Внимательности

Сл 21: *За одной из колонн вы замечаете сгорбленную фигуру. Увидев, что его заметили, существо нападает.*

Сл 27: *Пара существ с длинными руками, цепляющимися за потолок, скрывается в узких трещинах наверху колонн и пристально за вами наблюдает. Увидев, что вы их заметили, они нападают.*

2 Пещерных душителя (C) — **Соглядатай 4 уровня**
Маленький природный гуманоид — Опыт 175 каждый

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 42; **Ранен** 21
КД 17 (смотрите также *шкура хамелеона*); **Стойкость** 15, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)

Коготь на щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +9 против КД; урон 1к8 + 3 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Цель, пытающаяся высвободиться от захвата, получает штраф -4 к проверке.

Удушение (стандартное; неограниченный)

Только против захваченной цели; +9 против Стойкости; урон 1к8 + 3.

Прикрыться телом (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки против Реакции или КД; перезаряжается, когда пещерный душитель совершает успешную атаку *когтём на щупальце* или *удушением*)

Пещерный душитель делает целью захваченную жертву. Душитель не может использовать этот талант для перенаправления атак, совершённых самой жертвой.

Шкура хамелеона (малое; неограниченный)

Пещерный душитель получает покров до начала своего следующего хода. Он не может использовать этот талант во время захватывания существа или находясь в чужом захвате.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Скрытность +10
Сил 17 (+5) **Лов** 17 (+5) **Мдр** 13 (+3)
Тел 12 (+3) **Инт** 6 (+0) **Хар** 6 (+0)

Упырь (G) — **Солдат 5 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) — **Опыт 200**

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 63; **Ранен** 31
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 20, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8, лазая 4

Когти (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 1к6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Укус упыря (стандартное; неограниченный)

Цель должна быть обездвижена, ошеломлена или без сознания; +10 против КД; урон 3к6 + 4 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +11
Сил 14 (+4) **Лов** 19 (+6) **Мдр** 11 (+2)
Тел 15 (+4) **Инт** 10 (+2) **Хар** 12 (+3)

Фалагар (Р)	Элитный контроллер 6 уровня
Большой природный магический зверь	Опыт 500

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +9; Чувство вибрации 10
Хиты 142; **Ранен** 71
КД 19; **Стойкость** 19, **Реакция** 17, **Воля** 15
Спасброски +2
Скорость 6, копая 6
Единицы действия 1

Щупальце (стандартное; неограниченно)

Досягаемость 4; +11 против КД; урон 2к6 + 5, и цель становится захваченной (пока не высвободится).

Шквал щупалец (стандартное; перезарядка ⚁ ⚅)

Ближняя вспышка 2; +11 против КД; урон 2к6 + 5, и цель становится захваченной (пока не высвободится).

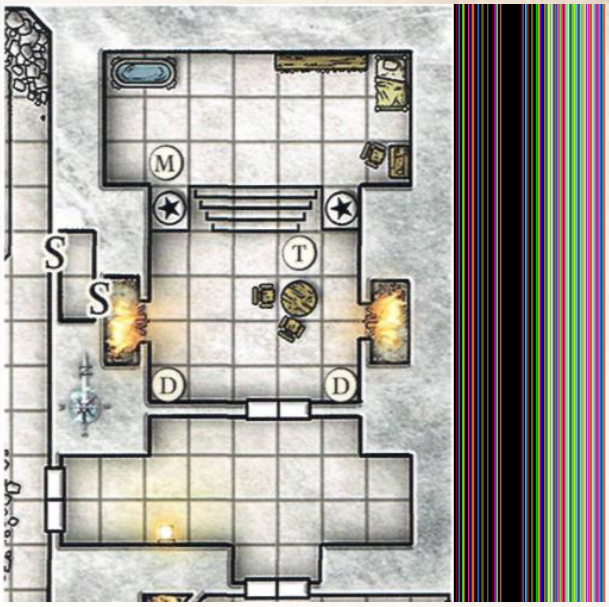
Переваривающие щупальца ✦ Кислота

Все существа, захваченные фалагаром, в начале его хода получают урон кислотой 1к8 + 2.

Угрожающая досягаемость

Фалагар может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досягаемости (4 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +10
Сил 20 (+8) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 13 (+4)
Тел 15 (+5) **Инт** 8 (+2) **Хар** 10 (+3)



Тактика

Чудовища сражаются как слаженная команда, но это случайное совпадение их тактики и целей.

Когда фалагар чувствует приближение ИП своим чувством вибрации, он начинает копать в их сторону. Когда голос начинает говорить, фалагар нападает, пытаясь схватить ближайшего ИП. Несмотря на то, что пол каменный, щупальца фалагара с лёгкостью проходят сквозь узкие щели между камнями. Фалагар остаётся под землёй, но его можно бить по щупальцам, как если бы существо находилось над поверхностью земли.

Упырь прячется за юго-западной колонной. Если искатели приключений не заметят его, то он ждёт нападения фалагара, после чего выпрыгивает и нападает на ближайшего ИП.

Душители тоже нападают при удобном случае. Они прячутся в трещинах потолка у верхнего конца северных колонн, а когда колонны начинают говорить, они выходят из трещин и спускаются по колоннам. Они нападают одновременно с фалагаром, надеясь застать противника врасплох. Если ИП заметят их раньше времени, душители тут же нападают. Во время рукопашного боя они пытаются использовать столбы как препятствия, получая укрытие, но атакуя длинными щупальцами.

Так как у душителей есть большая досягаемость, они остаются под потолком, что означает, что до них достанет только дальнобойная атака и рукопашная атака с досягаемостью. Став ранеными, они пытаются убежать в одну из трещин в потолке. Во время перемещений по трещинам они считаются протискивающимися.

Особенности местности

Освещение: Нет. К приходу ИП эта зала погружена во тьму.

Потолок: 4,5 метра высотой.

Трещины: Эти трещины в потолке идут несколько десятков метров, после чего соединяются с разнообразными местами в Лабиринте за пределами Колодца Демонов. Душители перемещаются в них, охотясь по всей горе.

Существо Среднего размера или меньше может войти в одну из этих трещин и перемещаться по ней (с половиной скорости или используя скорость лазания существа), а извилистый маршрут означает, что у существа будет линия обзора до цели, только если цель находится в пределах 4 клеток.

Колодец: Колодец 3 метра в ширину и 9 метров в глубину. Раньше он выходил в подземный ручей, но источник воды давно высох. Стенки колодца вытесаны из камня, и для лазания по ним требуется проверка Атлетики со Сл 15.

СЦЕНА К2: КАЗАРМЫ ГНОЛЛОВ

Уровень сцены 6 (1 200 опыта)

Обстановка

4 гиены (H)
1 гнолл знаток охоты (G)
2 гнолла мародёра (M)

Три комнаты этой сцены служат казармами для воинов гноллов из Колодца Тьмы. Область сцены включает столовую, где гноллы пьют и проводят время, когда они не на дежурстве, загон с несколькими гиенами и спальню.

Гноллы в этой зоне не готовы встретить нападение. Положившись на силу охранников из зоны 1 и дурную репутацию Колодца Демонов, они не ожидают, что кто-то зайдёт на их территорию.

Гиен намеренно держат полуголодными. Они всегда хотят есть. Гиены зорко следят за коридором, и при первых признаках появления существ, не являющихся гноллами, они начинаю лаять, выть и бегать по загону. После этого они только и ждут, чтобы их выпустили, и они могли напасть на чужаков.

В начале этой сцены гнолл знаток охоты отдыхает на западной койке в спальне. Гноллы мародёры сидят в столовой, выпивая и планируя будущие набеги. Гиены наблюдают из загона. Услышав гиен, гноллы бегут узнать причины суматохи.

Когда искатели приключений придут в эту область, прочтите:
По коридору струится вонь от гнилой пищи и чего-то ещё более противного. Зал освещён несколькими факелами, и как только вы проходите немного вперёд, откуда-то из темноты раздаётся лай, похожий на смех.

4 Гиены (H) — **Налётчик 2 уровня**
Средний природный зверь — Опыт 125 каждая

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный)
+7 против КД; урон 1к6 + 3; смотрите также *нападение стаей*.

Нападение стаей
Гиена причиняет дополнительно 1к6 урона врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками гиены.

Гончая
Если гиена находится в соседней с врагом клетке, то все другие существа получают боевое превосходство над этим врагом при совершении рукопашных атак.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 12 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 2 (-3) **Хар** 5 (-2)

Когда начнётся сражение, прочтите:
Из темноты впереди на вас несутся скачками большие тела с красными глазами и блестящими клыками. Когти на всех четырёх ногах скребут каменный пол. Лай этих существ похож на смех, но этот звук одновременно забавен и полон безумия.

Когда нападёт знаток охоты, прочтите:
Позади гиен появляется большое похожее на собаку существо, натягивающее тетиву большого лука. После того как он выстрелил в вас, он выкрикивает голосом с всё теми же нотками лая и смеха: «Разорвите их! Фас! Гав! Фас! Разорвите им кишки, мои собачки!»

Гнолл знаток охоты (G) — **Артиллерия 5 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 50; **Ранен** 25
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 17, **Воля** 14
Скорость 7

Ручной топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к6 + 3 или 1к6 + 5 в раненом состоянии; смотрите также *нападение стаей*.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 20/40; +10 против КД; урон 1к10 + 4 или 1к10 + 6 в раненом состоянии; смотрите также нападение стаей.

Нападение стаей
Гнолл знаток охоты причиняет дополнительно 5 урона рукопашными и дальнобойными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками знатока охоты.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +7, Скрытность +11
Сил 16 (+5) **Лов** 19 (+6) **Мдр** 14 (+4)
Тел 14 (+4) **Инт** 8 (+1) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, ручной топор, длинный лук, колчан и 30 стрел

2 Гнолла мародёра (M) — **Громила 6 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 250 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 84; **Ранен** 42
КД 18; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 15
Скорость 7

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+10 против КД; урон 1к8 + 6 или 1к8 + 8 в раненом состоянии; смотрите также *быстрый укус* и *нападение стаей*.

Быстрый укус (свободное, когда гнолл мародёр попадает по раненому врагу рукопашной атакой; неограниченный)
Гнолл мародёр кусает ту же цель; +7 против КД; урон 1к6 + 2 или 1к6 + 4 в раненом состоянии.

Нападение стаей
Гнолл мародёр причиняет дополнительно 5 урона рукопашными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками мародёра.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +8, Скрытность +10
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 14 (+5)
Тел 14 (+5) **Инт** 9 (+2) **Хар** 7 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, копьё, лёгкий щит

Тактика

У гноллов нет добротной тактики, но они хорошие воины. Знаток охоты отдыхает в спальне, но дверь в эту комнату открыта, чтобы он мог присматривать за гиенами. При малейших признаках тревоги он хватает оружие, идёт в загон и открывает дверь гиенам. Гиены медлят, пока не смогут совершить атаку в броске. Знаток охоты держится за ними, используя их как препятствие, а сам стреляет из лука по врагам, вошедшим на территорию гноллов.

Мародёры сражаются рядом с гиенами, они уже делали это раньше. Мародёры и гиены пытаются поймать искателей приключений в одном из перекрёстков между комнатами, чтобы они могли получить преимущество от *нападения стаей*.

Знаток охоты заготавливает выстрел на то, чтобы выстрелить тогда, когда искатели приключений окажутся в ситуации, в которой он сможет нанести дополнительный урон от *нападения стаей*. В противном случае он сосредотачивает атаки на волшебниках и других заклинателях.

Мародёры и гиены сражаются до смерти. Знаток охоты пытается убежать в зону 3, когда он становится раненым или если у него останется в живых лишь один союзник (или гнолл или гиена).

Особенности местности

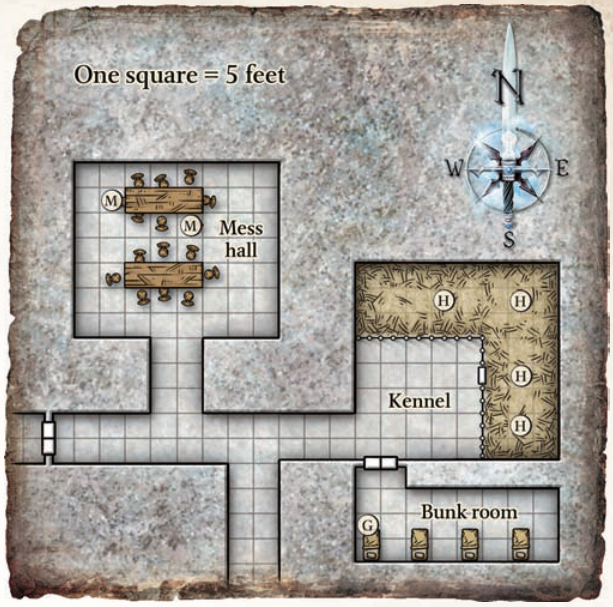
Освещение: Яркий свет в коридоре и столовой, предоставляемый тремя вечногорящими факелами, вмонтированными в стены. В загоне темно.

Кровати: Кровать может предоставить укрытие любому, кто находится в соседней клетке. Запрыгивание на кровать стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть кровать, после чего лежащее существо получает отличное укрытие.

Стулья: Стулья никак не мешают перемещению. Стул достаточно лёгкий, чтобы его можно было взять и использовать в качестве импровизированного оружия.

Загон: В загоне из железных прутьев содержат гиен. Дверь загона закрыта, но не заперта. Открывается малым действием.

Столы: Столы достаточно высоки, чтобы под них могло войти существо Маленького размера и получить от этого укрытие. Запрыгивание на стол стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть стол, после чего стоящее существо получает укрытие, а лежащее существо получает отличное укрытие.



Мусор: По полу загона для гиен разбросаны объедки и прочий вонючий мусор. Эти клетки не влияют на перемещение, но вошедший в загон персонаж получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает). Гноллы и гиены обладают иммунитетом к этому эффекту.

Сокровище: В обеденном зале кроме двух кубиков на столе лежит три стопки монет, в сумме составляя 42 зм. Успешная проверка Внимательности со Сл 20 в спальне позволяет заметить небольшой тайник под самой западной кроватью. В тайнике находится 76 зм и топаз, стоящий 150 зм. Поиски в загоне (проверка Внимательности со Сл 25) позволяют найти *плащ сопротивления +2*, спрятанный в соломе.

Сцена К3: Тренировочный зал

Уровень сцены 6 (1 300 опыта)

Обстановка

4 гиены (H)
4 гнолла знатока охоты (G)
1 жуткий кабан (D)

Раньше в этой комнате минотавры-последователи Бафомета изучали злобные боевые искусства. Монахи во время тренировочных занятий бились до смерти, оттачивая навыки и удаляя из своих рядов слабейших. Павших в бою бальзамировали и превращали в мумии, охранявшие могилы верховных жрецов Бафомета. Эти могилы лежат где-то в Лабиринте, текущие обитатели Громового Шпиля их ещё не нашли.

Гноллы в этой комнате используют схваченного жуткого кабана в качестве мишени. Вокруг загона крутятся гиены, изводящие кабана и будящие в нём ярость.

Если гнолл из зоны 2 бежал, то он приходит в эту комнату. В этом случае гноллы будут знать о вторжении и будут готовы к бою. Они спрячутся за тюками с сеном и заготовят стрельбу по любому, кто войдёт в комнату. ИП, вошедший через одну из северных дверей, должен преуспеть в проверке Внимательности со Сл 21, чтобы заметить гноллов, или он будет захвачен врасплох, а гноллы получат раунд неожиданности. ИП, вошедший через южную дверь, автоматически замечает гноллов.

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

Стены этой комнаты покрыты полустёртыми фресками, изображающими сражающихся минотавров. Минотавры сражаются друг с другом, а также с демонами, дварфами, людьми и драконорождёнными. На всех рисунках у минотавров нет ни оружия, ни доспехов. Они используют рога, зубы и голые руки для раздирания врагов от макушки до пяток.

Комнату делят на две части тюки сена. В северной части комнаты в загоне к полу привязан огромный кабан. Из бедного существа торчат стрелы, а пол вокруг покрыт пятнами крови. Вокруг загона ходят гиены, пытаясь укусить кабана. Одна за другой гиены узнают о вашем присутствии, и они переводят внимание на вас.

4 Гиены (H) — **Налётчик 2 уровня**
Средний природный зверь — Опыт 125 каждая

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный)
+7 против КД; урон 1к6 + 3; смотрите также *нападение стаей*.

Нападение стаей
Гиена причиняет дополнительно 1к6 урона врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками гиены.

Гончая
Если гиена находится в соседней с врагом клетке, то все другие существа получают боевое превосходство над этим врагом при совершении рукопашных атак.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 12 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 2 (-3) **Хар** 5 (-2)

4 Гнолла знатока охоты (G) — **Артиллерия 5 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 200 каждый

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 50; **Ранен** 25
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 17, **Воля** 14
Скорость 7

Ручной топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к6 + 3 или 1к6 + 5 в раненом состоянии; смотрите также *нападение стаей*.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 20/40; +10 против КД; урон 1к10 + 4 или 1к10 + 6 в раненом состоянии; смотрите также нападение стаей.

Нападение стаей
Гнолл знаток охоты причиняет дополнительно 5 урона рукопашными и дальнобойными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками знатока охоты.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +7, Скрытность +11
Сил 16 (+5) **Лов** 19 (+6) **Мдр** 14 (+4)
Тел 14 (+4) **Инт** 8 (+1) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, ручной топор, длинный лук, колчан и 30 стрел

Жуткий кабан

Жуткий кабан — ручной любимчик Ультанда Дипгема. Он был схвачен гноллами, совершившими набег на рудокопов дварфов. Если кабана выпустить, то он станет или врагом или союзником искателей приключений, в зависимости от действий последних.

Когда в комнату входят искатели приключений, хиты кабана уменьшены до 42. Если кабана выпустить из загона, то он нападёт на ближайшее существо, будь то гнолл, гиена или игровой персонаж. Однако персонаж может начать испытание навыков (смотрите ниже), чтобы кабан принял ИП за друзей.

Персонаж может стандартным действием совершить проверку Силы со Сл 15, чтобы вырвать цепь, приковывающую кабана к полу. Цепь можно также уничтожить (КД 8, Реакция 8, Стойкость 8; хиты 30). Спущенный с цепи кабан легко сбивает стены загона. Стену загона можно ломать самому проверкой Силы со Сл 18.

После того как кабан окажется на свободе, он будет сражаться до смерти, если только его не успокоить. Используйте для этого то же самое испытание навыков, если игровые персонажи хотят спасти зверя и сохранить ему жизнь.

ИП не получают опыта за убийство или другую победу над жутким кабаном. Если они выполняют задание для Ультанда Дипгема (смотрите страницу 12 *Первой книги приключения*), то они получают опыт за спасение животного и его возвращение в Семиколонный Зал.

Жуткий кабан (D)	**Громила 6 уровня**
Большой природный зверь (скакун)	Опыт 250

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2
Хиты 85; **Ранен** 42; смотрите также *предсмертный удар*
КД 17; **Стойкость** 21, **Реакция** 17, **Воля** 16
Скорость 8

Клыки (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1к10 + 4 или 1к10 + 9 лежащей цели.

Предсмертный удар (когда хиты уменьшены до 0)

Жуткий кабан совершает атаку клыками.

Бешеный бросок (когда на кабане едет дружественный всадник не ниже 6 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

При атаке в броске кроме атаки в броске всадника жуткий кабан совершает атаку клыками; смотрите также *яростный бросок*.

Яростный бросок

Когда жуткий кабан совершает атаку в броске, его атака клыками при попадании причиняет дополнительно 5 урона, толкает цель на 2 клетки и сбивает цель с ног.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 19 (+7)	**Лов** 10 (+3)	**Мдр** 9 (+2)
Тел 15 (+5)	**Инт** 2 (-1)	**Хар** 8 (+2)

Тактика

Гноллы используют разную тактику в зависимости от того, как ИП войдут в комнату. Если ИП войдут через одну из северных дверей, то знатоки охоты используют укрытие от тюков и начнут стрелять. Гиены отходят от загона с кабаном (отмечен пунктирной линией) и нападают на чужаков, замедляя продвижение ИП к гноллам.

Если ИП входят с юга, то гноллы перепрыгивают через тюки и приказывают гиенам напасть.

Если ИП нападают и с севера и с юга, то гноллы будут стрелять по ним, отступая на запад, где у них будет больше шансов на выживание.

Испытание навыков по успокаиванию дикого зверя

ИП могут попытаться успокоить жуткого кабана и стать его друзьями. Так как жуткий кабан — тренированное существо, он предрасположен к дружбе с невраждебными людьми и дварфами. К несчастью жестокое обращение гноллов напугало его и делало злым.

ИП должны получить четыре успеха до того как они получат два провала, чтобы убедить кабана в том, что они ему не враги.

Успешное завершение испытания навыков означает, что кабан будет сражаться против гиен и гноллов вместе с ИП. Он будет следовать за ними, если его будут кормить и хорошо обращаться, но ему явно хочется покинуть это место и вернуться к своему хозяину. Пока жуткий кабан следует за ИП, его можно использовать как скакуна или вьючное животное, но он не будет сражаться нигде кроме как в этой сцене, если только вражеское существо не нападёт на него.

Неудача означает, что жуткий кабан нападает на всех, кто стоит рядом, будь то друг или враг. Он пытается убежать из Колодца Демонов при первой же возможности.

Проверки Природы со Сл 22: Вы используете свои знания животных для успокаивания и убеждения зверя в благих намерениях.

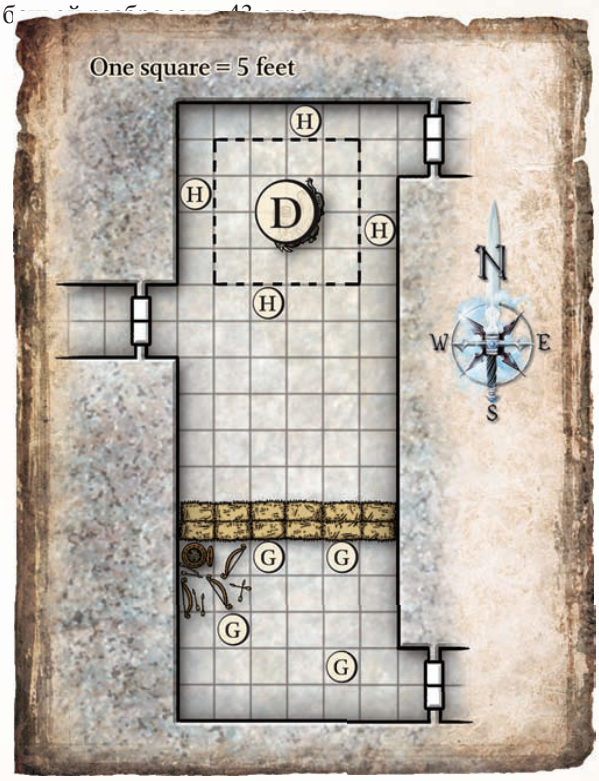
Проверки Целительства со Сл 17: Вы пытаетесь облегчить боль существа. Для победы в испытании навыков засчитывается только одна успешная проверка этого навыка.

Особенности местности

Освещение: Яркий свет. На стенах висят четыре фонаря.

Тюки сена: Комнату разделяет грубый барьер, выложенный из тюков плесневелого сена. Тюки примерно 120 сантиметров в высоту. Эти клетки считаются труднопроходимой местностью, и они предоставляют укрытие существам, стоящим за тюками и отличное укрытие лежащему за тюком существу.

Оружие: В бочке находится шесть копий, а на полу валяется три длинных лука. На полу рядом с б



СЦЕНА К4: ХРАМ БАФОМЕТА

Уровень сцены 6 (1 300 опыта)

Обстановка

1 гнолл демонический бич (S)
1 барлгура (B)
2 тифлинга тёмных клинка (D)

Эти три комнаты раньше были храмом Бафомета. Гноллы сделали это место штаб-квартирой. Не помещайте на карту никаких существ, когда ИП войдут в коридор; барлгура ещё не появился, а гнолл и тифлинги пока ещё не виды.

Гнолл демонический бич сейчас разбирается с парочкой тифлингов, стремящихся обмануть гноллов и завладеть предметами и знаниями этого места. Это братья по имени Азкелак и Катал. Оба одеты в чёрное одеяние и носят наборы искателей приключений.

Демонический бич отдыхает в своей комнате, якобы обдумывая предложение тифлингов, но на самом деле решая, как с ними лучше всего разобраться. Она хочет принести их в жертву Йеногу, но её беспокоит то, что у них может быть полезная информация, которой они ещё не поделились. Она подозревает, что её хотят обмануть, и всегда держит под рукой оружие и носит доспехи.

Тифлинги находятся в комнате стражи, ожидая ответа на их предложение сотрудничества. Барлгуры пока нет, но он появится позже, это описано в разделе «Тактика».

Когда ИП войдут в коридор, соединяющий все комнаты, прочтите:
Коридор, вытесанный из чёрного камня, соединяет три разные комнаты. Одна комната находится дальше по коридору, а в восточной стене видны две другие двери. Двери сделаны из чёрного дерева и на каждой есть дверной молоток, вырезанный в форме сердитого лица минотавра. Одна дверь одностворчатая, а другая двустворчатая. На всех плитках, которыми выложен пол, есть символ рогатого черепа быка, вырезанного из красного камня.

Когда появится барлгура, прочтите:
Перед алтарём Бафомета со звуком щелчка кнута в облаке серы появляется громоздкое существо, покрытое мехом. Оно рычит, шевеля страшными когтями, и показывает острые клыки, после чего устремляет кроваво-красные глаза на вас.

Гнолл демонический бич (S) — **Громила (лидер) 8 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 350

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Вожак стаи аура 5; союзники в ауре получают бонус +1 к броскам атаки. Когда это существо ранено, бонус увеличивается до +2.
Хиты 106; **Ранен** 53
КД 20; **Стойкость** 21, **Реакция** 18, **Воля** 18
Скорость 5

Тяжёлый цеп (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+13 против КД; урон 2к6 + 5 или 2к6 + 7 в раненом состоянии; раненого врага эта атака сбивает с ног; смотрите также *нападение стаей*.

Кровожадность
Если гнолл демонический бич делает рукопашной атакой врага раненым, то соседний с врагом союзник может совершить рукопашную атаку по этому врагу немедленным ответом.

Сметающая атака (свободное; на сцену)
Гнолл демонический бич применяет *кровожадность* к двум союзникам, а не одному.

Нападение стаей
Гнолл демонический бич причиняет дополнительно 5 урона рукопашными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками демонического бича.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +13, Проницательность +10, Религия +10
Сил 20 (+9) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 12 (+5)
Тел 16 (+7) **Инт** 13 (+5) **Хар** 15 (+6)

Снаряжение доспех из шкуры, тяжёлый цеп

2 Тифлинга тёмных клинка (D) — **Соглядатай 7 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 300 каждый

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 19, **Воля** 17
Сопротивляемость 12 огонь
Скорость 6; смотрите также *покров скрытности*

Отравленный короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**
+12 против КД (+13 по раненой цели); урон 1к6 + 5 и тифлинг тёмный клинок совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +10 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Покров скрытности (движение; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Телепортация**
Тифлинг тёмный клинок телепортируется на 5 клеток и становится невидимым до конца своего следующего хода.

Дявольская ярость (малое; на сцену)
Тифлинг тёмный клинок получает бонус таланта +1 к следующему броску атаки по врагу, который попал по нему после предыдущего хода тифлинга тёмного клинка. Если атака попадает и причиняет урон, то тифлинг тёмный клинок причиняет на 3 единицы урона больше.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Обман +13, Скрытность +15
Сил 13 (+4) **Лов** 20 (+8) **Мдр** 14 (+5)
Тел 16 (+6) **Инт** 13 (+4) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный короткий меч

Барлгура (B)	**Громила 8 уровня**
Большой стихийный зверь (демон)	Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 108; **Ранен** 54; смотрите также *дикий вой*
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 17
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите словарь)
Скорость 8, лазая 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2, +10 против КД; урон 1к8 + 6 или 2к8 + 6, если барлгура ранен.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Барлгура совершает две атаки ударом.

Дикий вой (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Барлгура и все союзники в пределах 5 клеток от него получают бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода барлгуры.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Атлетика +15

Сил 22 (+10)	**Лов** 16 (+7)	**Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8)	**Инт** 6 (+2)	**Хар** 12 (+5)

Тактика

Если ИП входят в комнату бича, она нападёт, выкрикивая молитву Йеногу. В начале её следующего хода у алтаря появляется барлгура. Существо тут же идёт и нападает на ИП.

Когда ИП начинают сцену, тифлинги пытаются спрятаться в комнате стражи. Они понимают, что если ИП проникли так глубоко в комплекс гноллов, то они могут перебить всех гноллов. Азкелак и Катал наблюдают из своей комнаты. Если два или более ИП становятся ранеными, то они бегут и нападают, чтобы заслужить уважение бича. В противном случае они продолжают наблюдать. Когда сражение окончится, они поприветствуют ИП.

Если ИП пройдут мимо комнаты бича и храма и сразу войдут в комнату стражи, то тифлинги откажутся от мысли стать союзниками гноллов и сразу попробуют подружиться с ИП.

Тифлинги

Исход этой сцены во многом зависит от того, как ИП отреагируют на тифлингов. Азкелак пытается выдать себя и своего брата за простых искателей приключений, которые забрели в Колодец Демонов в поисков сокровищ. Он безжалостно использует в свою пользу симпатии добрых и законно-добрых ИП. Он уклоняется от ответов на вопросы о себе и пытается опровергнуть заявления, выставляющие его с братом в невыгодном свете. Он утверждает, что если ИП нападут на них, они будут убийцами.

Катал большую часть времени молчит. Если вопрос задают непосредственно ему, то он отвечает короткой фразой.

Если тифлинги не нападают на ИП во время сцены, то они пытаются стать союзниками ИП. Если ИП отказываются от их помощи, то тифлинги затаятся возле зоны 1 и нападут на ИП после того как отряд вынесет сокровища из подземелья.

Если ИП возьмут с собой тифлингов, то Азкелак и Катал будут активно принимать участие во всех сценах. Однако на следующей же ночёвке оба нападут на спящий отряд. Если кого-нибудь из них ранят до одной четвёртой от их максимальных хитов (16), то оба убегают и пытаются устроить засаду на ИП позже.

Особенности местности

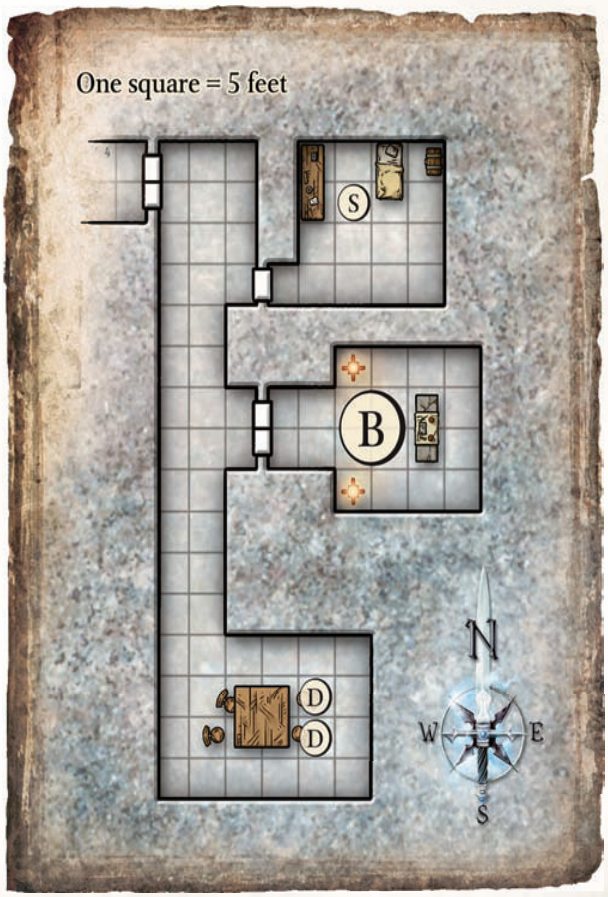
Освещение: Яркий свет. Местность освещена вечногорящими факелами.

Стулья: Стулья никак не мешают перемещению. Стул достаточно лёгкий, чтобы его можно было взять и использовать в качестве импровизированного оружия.

Столы: Столы достаточно высоки, чтобы под них могло войти существо Маленького размера и получить от этого укрытие. Запрыгивание на стол стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть стол, после чего стоящее существо получает укрытие, а лежащее существо получает отличное укрытие.

Алтарь: По бокам от входа в эту комнату стоят два высоких подсвечника с чёрными свечами. Алтарь создан из костей гуманоидов, выложенных в форме четырёхногого стола. Кости соединены проволокой. На алтаре находится небольшая книга в чёрном кожаном переплёте: *Книга Разоблачённого Гнева*, трактат культа Бафомета. Этот предмет необходим для входа во внутреннее святилище, что подробно описано в следующих сценах.

Сокровище: В комнате демонического бича находится запертый сундук. Открывание сундука требует проверку Воровства со Сл 25 или ключа, который находится у самого бича. В сундуке находятся *перчатки Царства Теней* (героический этап), золотое ожерелье с бриллиантами и рубинами, стоящее 400 зм, нефритовый браслет, стоящий 100 зм и 62 зм.



Сцена К5: Беспокойные мертвецы

Уровень сцены 5 (1 000 опыта)

Обстановка

В этом испытании навыков принимают участие духи трёх искателей приключений, убитых много лет тому назад при попытке избавить это место от демонического влияния Бафомета. Они собрали предметы, необходимые для открытия двери во внутреннее святилище, но были убиты Стражем (сцена К9).

Духи могут говорить, но они больше никак не могут влиять на этот мир. В присутствии гноллов они прячутся, но когда в зону 5 входят ИП, они проявляются и пытаются определить намерения ИП. Если их убедить, что ИП не злые, то духи предоставят информацию о том, как можно достичь внутреннего святилища. В противном случае ИП предстоит пройти все испытания в последующих сценах без чужой помощи.

Когда ИП войдут сюда, прочтите:

На полу находится большое кровавое пятно. Кровавый след ведёт от двустворчатых дверей на востоке до двери на западе. По спине внезапно пробегают мурашки. Холод стремится проникнуть в ваше тело, вызывая дрожь. Перед вами появляются три призрачные фигуры, встающие из кровавых пятен. Фигуры поднимают руки в знаке приветствия.

Убитые искатели приключений

Отряд встречают духи трёх убитых искателей приключений: волшебник, жрец и паладин.

Мендара «Мистик»: Волшебник отряда. Мендара — эльфийка, умершая от дыхания дракона. На ней зелёное одеяние и посох в руке.

Мендара хочет помочь умным и ловким, способным преодолеть испытания в сценах К6, К7 и К8. Она лжёт ИП, надеясь выявить их жадность. Она надменна, но разговорчива.

Валдрог «Громила»: Валдрог выглядит как человек в кольчуге с густой чёрной бородой. Сейчас его доспех разорван, потому что Страж убил его, разорвав напополам.

Валдрог был жрецом Корда, и он говорит громким низким голосом. Он груб, агрессивен и он бросает вызов храбрости ИП; он уважает демонстрацию силы и будет помогать только достойному отряду.

Сэр Тэррис: Этот дварф был паладином Пелора и доблестным защитником отряда. На Тэррисе одеты латы, а забрало его шлема закрыто. Страж раздавил его череп одним укусом.

Сэр Тэррис мудрый и добрый, хотя он и любит критиковать. Он задаёт много вопросов, желая подловить ИП на лжи или противоречии. Он быстро обвиняет и медленно начинает доверять другим. Для получения его поддержки ИП должны доказать свои добрые намерения.

Общение с мёртвыми

В этом испытании навыков ИП пытаются узнать информацию у трёх духов. Когда персонажи войдут в зону 5, духи поприветствуют их на Общем и спросят, что им нужно в Колодце Демонов.

Чтобы неигровые персонажи предоставили помощь, ИП должны убедить духов, что им можно доверять и их дело правое.

Сложность: Двенадцать успехов до накопления шести провалов, хотя ИП узнают кое-какую информацию даже если испытание навыков будет провалено (смотрите ниже).

Основные навыки: Атлетика, Магия, Переговоры, Подземелья.

Магия или Подземелья: Персонажи могут впечатлить Мендару знаниями мистических тайн или устройства подземной жизни. Победа достигается проверкой любого из двух навыков со Сл 22, и этим способом можно получить любое количество побед.

Атлетика: Будучи жрецом Корда, Валдрог приветствует доказательства силы и атлетики. Успех достигается проверкой Атлетики со Сл 22, но этим способом можно заработать не более двух побед.

Переговоры: ИП могут использовать Переговоры для убеждения МП в том, что у них добрые намерения. Однако духи считают, что деяния говорят громче слов, так что для успеха нужна проверка Переговоров со Сл 26. Этим способом можно зарабатывать любое количество побед.

Прочие навыки: Запугивание, Обман, Проницательность.

Обман: Персонаж со злыми намерениями может вместо Переговоров использовать Обман, чтобы убедить духов в том, что и его намерения чисты.

Запугивание: Духов нельзя запугать, потому что им нельзя нанести вреда. Использование этого навыка приносит автоматический провал и совершивший проверку персонаж получает штраф -2 ко всем остальным проверкам навыков в этом испытании.

Проницательность: Во время беседы Мендара совершает невероятное заявление о деяниях своего отряда. Если персонаж преуспеет в проверке Проницательности со Сл 22, то он поймёт, что она врёт. Если персонаж спросит её и попытается узнать, почему она врёт, ИП заработает успех. Таким способом можно заработать только одну победу.

Заключение

ИП получают информацию в зависимости от количества достигнутых успехов. Вне зависимости от победы или поражения в испытании навыков, убитые искатели приключений наконец-то смогут упокоиться с миром. Они пытались помочь отряду отомстить их смерть. После окончания испытания МП прощаются (или насмехаются над ИП и предупреждают их о неминуемой смерти, если сцена была завершена неудачей) и исчезают из виду.

Награда: Если ИП получат 12 успехов, то былые искатели приключений расценивают их как союзников. Отряду предоставляют всю нижеописанную информацию.

Неудача: Если ИП получат 6 провалов, определите сумму их побед вплоть до настоящего момента. Духи предоставят информацию в зависимости от достигнутого количества успехов, как показано ниже.

Награды

Следующая информация представлена в виде текста для чтения вслух, который произносят духи после завершения испытания навыков.

0—1 успехов: *Это комнаты испытаний, в которых испытывали последователей демонического повелителя Бафомета. Вы должны найти четыре предмета: нож, маску, колокол и книгу. Нужно одновременно поместить все эти предметы на круги с рунами.*

2—3 успеха: *Три предмета находятся в комнатах, предназначенных для испытания последователей Бафомета. Эти комнаты находятся на севере, западе и юге от этого места, через восточную двустворчатую дверь, а потом на запад через другую двустворчатую дверь.*

4—5 успехов: *Четвёртый предмет, книга, находится на алтаре, на востоке.*

6—7 успехов: *На востоке от области испытаний находится внутреннее святилище. Дверь откроется только по завершению особой церемонии. Предметы, необходимые для церемонии исчезнут, если их вынести из Колодца Демонов, а после завершения церемонии они возвращаются на свои места.*

8—9 успехов: *Завершение этой церемонии вызывает ужасного Стража и активирует несколько ловушек. Страж — зелёный дракон. Он может пролетать над добычей и кусать с воздуха. Он появляется из большой ямы в центре комплекса.*

10—11 успехов: *Во всех комнатах этого комплекса есть магические ловушки, установленные для того чтобы помешать чужакам. Центральный коридор — самый короткий путь, но и у него есть своя ловушка: сокрушительный шар магической энергии, прокатывающийся по всей его длине.*

12 успехов: *В комплексе есть сокровище. Оно спрятано под алтарём в комнате на юге отсюда.*

Обзор области испытания

Когда искатели приключений приходят в область испытаний в первый раз, здесь стоит тишина. Когда ИП поместят четыре искомых предмета на четыре рунных круга, активируются ловушки и из ямы появится Страж. До этого момента ИП могут исследовать комплекс в относительной безопасности. Здесь приводится обзор того, что ИП могут найти в области испытания. Карта и детальное описание области приводятся в сцене К9.

Когда ИП начнут исследовать эту местность, разложите карту, чтобы они могли видеть своё окружение. У комнат, описанных здесь, нет обозначения на карте.

Освещение: Яркий свет. Область освещена при помощи магии.

9А. Центральная комната: В центральной комнате есть два алтаря и яма глубиной 30 метров.

9Б. Внутренний путь: Коридор вокруг центральной комнаты покрыт кровавыми пятнами, и выглядит так, будто что-то большое царапало пол и стены.

9В. Храм Бафомета: На востоке от центральной комнаты находится небольшой храм Бафомета. Под одним алтарём закопан небольшой металлический сундук с 600 зм и тремя драгоценными камнями стоимостью 200 зм каждый.

9Г. Статуи: На западе от центральной комнаты находится комната, в которой стоят несколько статуй минотавров воинов. Две статуи разрушены.

9Д. Жертвенные камеры: В юго-восточной части области испытания находятся камеры, в которых минотавры держали пленников, назначенных на принесение Бафомету в жертву. Скелеты некоторых жертв всё ещё прикованы к стене. Когда область испытания пробуждается, некоторые скелеты оживают и нападают на проходящих существ. Опускная решётка, когда-то запиравшая эту область, проржавела и через неё можно ходить.

9Е. Комната с бассейнами: На юго-западе от центра есть комната с бассейнами, предоставляющими разнообразные эффекты. Персонаж может определить эффекты от бассейна заранее успешной проверкой Магии со Сл 25. Если жидкость унести из Колодца Демонов, она теряет свой эффект.

Жёлтый: Персонаж, выпивший из этого бассейна, получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Зелёный: Персонаж, выпивший из этого бассейна, получает сопротивляемость яду 5 на 1 час.

Красный: Персонаж, выпивший из этого бассейна, в следующем бою впадает в ярость, получая бонус +1 к броскам атаки и штраф -2 к КД и Реакции.

Синий: Вода из этого бассейна не имеет эффекта.

Дверь во внутреннее святилище: Только помещение священных предметов на рунные круги откроет двустворчатую дверь, ведущую во внутреннее святилище.

Сцена K6: Зал насильного самонаблюдения

Уровень сцены 6 (1 250 опыта)

Обстановка

2 костепалых скелета (S)
3 набора высасывающих зеркал (D)
2 набора телепортирующих зеркал (T)
4 набора улавливающих зеркал (M)
1 гнолл мародёр (G)

В Зале Насильного Самонаблюдения раньше испытывали прислужников Бафомета, но он остаётся активным и поныне. Выполнение испытания требует комбинации воли, хитрости и стойкости. В зале стоят девять квадратных колонн, у каждой на всех четырёх сторонах висят зеркала. Взглянувший в зеркало получает его магический эффект.

Для того чтобы добыть *Лик Бафомета*, ИП должны пройти через завесу, потом между зеркалами и сразиться со скелетами, охраняющими лик по другую сторону второй завесы.

Когда ИП входят в эту комнату, прочтите:
За дверью видна крохотная комната шириной 3 метра. С крюков, вбитых в потолок, свисает угольно-чёрная завеса, формирующая перед вам фактически стену.

Тактика

Два костепалых скелета охраняют алтарь, укрывшись за второй завесой, отделяющей алтарь от остальной части комнаты. Они ждут, и атакуют только когда противник появится в их линии обзора. Они узнают о присутствии ИП как только те войдут в комнату, но медлят до тех пор, пока не увидят их.

Гнолл, взглянувший в одно из улавливающих зеркал, находится в Темнице Пустого Разума. Это существо сошло с ума от голода и изоляции. Оно нападёт на всех, кто тоже попадёт в темницу и сражается до смерти.

Лик Бафомета

Лик Бафомета это маска, вырезанная из чёрного дерева. Она находится на алтаре в западном конце комнаты.

Тот, кто носит маску, получает тёмное зрение. Если маску оденет не минотавр, и он станет раненым, то в бою он будет выбирать цели для рукопашных и дальнобойных атак случайным образом из всех союзников и друзей. Этот эффект длится до конца сцены или пока персонаж не перестанет быть раненым.

2 Костепалых скелета (S)	**Громила 5 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить)	Опыт 200 каждый

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 77; **Ранен** 38; смотрите также *веер костей*
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 16, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+9 против КД; урон 1к8 + 3 (критический 1к8 + 11) плюс урон некротической энергией 5.

Костяные пальцы (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

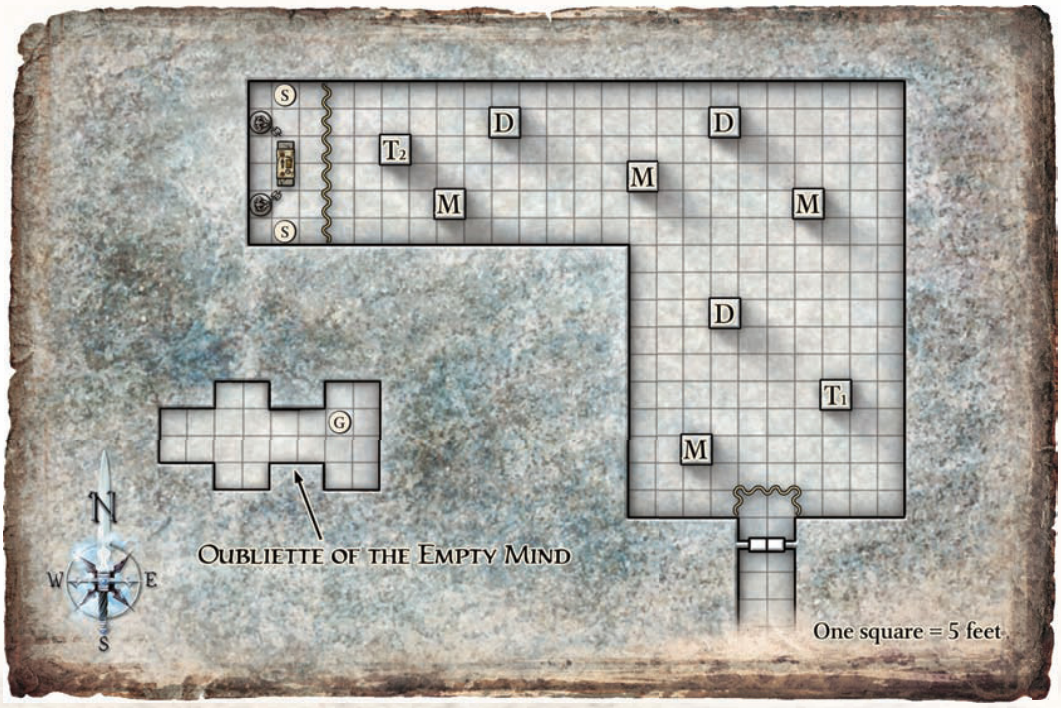
+9 против КД; урон 1к4 + 3 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Веер костей (когда впервые станет раненым и ещё раз перед тем как хиты упадут до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; +8 против Реакции; урон некротической энергией 2к6 + 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+5) **Лов** 16 (+5) **Мдр** 14 (+4)
Тел 17 (+5) **Инт** 3 (-2) **Хар** 3 (-2)

Снаряжение скимитар



Гнолл мародёр (М) **Громила 6 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 84; **Ранен** 42
КД 18; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 15
Скорость 7

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1к8 + 6 или 1к8 + 8 в раненом состоянии; смотрите также *быстрый укус* и *нападение стаей*.

Быстрый укус (свободное, когда гнолл мародёр попадает по раненому врагу рукопашной атакой; неограниченный)

Гнолл мародёр кусает ту же цель; +7 против КД; урон 1к6 + 2 или 1к6 + 4 в раненом состоянии.

Нападение стаей

Гнолл мародёр причиняет дополнительно 5 урона рукопашными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками мародёра.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +8, Скрытность +10
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 14 (+5)
Тел 14 (+5) **Инт** 9 (+2) **Хар** 7 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, копьё, лёгкий щит

Зеркала

На всех колоннах этой комнаты висят зеркала. Зеркала обладают эффектами; когда персонаж смотрит в одно из них, эффект активируется.

Триггер: Каждый ход персонажа, прежде чем он совершит какие-либо действия, определите ближайший столб в пределах 5 клеток, и пусть одно из зеркал этого столба атакует персонажа.

Персонаж может закрыть глаза, чтобы избежать атаки. При этом персонаж считается слепым.

Внешний вид: Зеркала заключены в рамки из латуни со злобными демоническими лицами.

Высасывающие зеркала делают изображение отражённого живого существа болезненным и скелетообразным.

Телепортирующие зеркала мерцают магической энергией. Они показывают вид, отражающийся в их парах.

Улавливающие зеркала показывают лишь тьму.

3 Набора высасывающих зеркал (D) Препятствие 5 уровня
Ловушка Опыт 200 за каждый

Триггер

У всех зеркал один триггер (смотрите «Зеркала»).

Атака ✦ Некротическая энергия

Свободное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: +11 против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 2к8 + 3.

Противодействие

- ✦ Зеркало автоматически промахивается по слепым целям и по нежити.
- ✦ Завеса и прочие преграды на зеркале блокируют его.
- ✦ Персонаж может атаковать зеркало (КД 5, Стойкость 10, Реакция 5; хиты 20), провоцируя от последнего атаки. Эта атака может ударить персонажа, даже если он слепой или является нежитью. Уничтожение зеркала обезвреживает остальные зеркала на той же самой колонне.

2 Набора телепортирующих зеркал (T) Препятствие 5 уровня
Ловушка Опыт 200 за каждый

Триггер

У всех зеркал один триггер (смотрите «Зеркала»).

Атака ✦ Телепортация

Свободное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: +13 против Воли
Попадание: Урон 1к8, и цель телепортируется в пространство рядом с другим телепортирующим зеркалом. Если других телепортирующих зеркал не осталось, то цель получает урон 2к8 и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Противодействие

- ✦ Зеркало автоматически промахивается по слепым целям и по нежити.
- ✦ Завеса и прочие преграды на зеркале блокируют его.
- ✦ Персонаж может атаковать зеркало (КД 5, Стойкость 10, Реакция 5; хиты 20), провоцируя от последнего атаки. Эта атака может ударить персонажа, даже если он слепой или является нежитью. Уничтожение зеркала обезвреживает остальные зеркала на той же самой колонне.

4 Набора улавливающих зеркал (M) Препятствие 5 уровня
Ловушка Опыт 200 за каждый

Триггер

У всех зеркал один триггер (смотрите «Зеркала»).

Атака ✦ Телепортация

Свободное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: +13 против Реакции
Попадание: Цель телепортируется в Темницу Пустого Разума.

Противодействие

- ✦ Зеркало автоматически промахивается по слепым целям и по нежити.
- ✦ Завеса и прочие преграды на зеркале блокируют его.
- ✦ Персонаж может атаковать зеркало (КД 5, Стойкость 10, Реакция 5; хиты 20), провоцируя от последнего атаки. Эта атака может ударить персонажа, даже если он слепой или является нежитью. Уничтожение зеркала обезвреживает остальные зеркала на той же самой колонне.

Особое

Если все ИП попадут в темницу, то им будет нужна надежда на спасение. Через несколько дней в Зал Насильного Самонаблюдения приходит отряд гноллов. Один из них смотрит в зеркало и телепортируется в темницу. Оставшиеся гноллы выпускают всех и хватают в плен. Гноллы, приободрённые возвращением Малдрика Шрамодела, хотят допросить пленных и принести их в жертву Йеногу.

Особенности местности

Освещение: Яркий свет. Эта область освещена при помощи магии.

Алтарь: Алтарь создан из латуни. По бокам от него стоят серые каменные статуи минотавров. Проверка Внимательности со Сл 15 позволяет увидеть на алтаре выемку в форме руки минотавра. Персонаж может поместить в углубление руку и выпустить существ, находящихся в Темнице Пустого Разума. Возвращённые существа появляются у входа в комнату или в ближайшем свободном пространстве.

Занавеси: Занавесь блокирует линию обзора, но не влияет на перемещение. Вторая завеса установлена перед алтарём, чтобы сторонникам Бафомета не мешали эффекты зеркал.

Сцена K7: Зал Алого Кнута

Уровень сцены 6 (1 250 опыта)

Обстановка

3 эвистро (демоны резни) (D)
2 статуи минотавров кровопийц

В Зале Алого Кнута раньше испытывали минотавров последователей Бафомета. Две статуи этой комнаты пропитаны сущностями захваченных демонов. Статуи нападают на тех, кто входит в комнату, испытывая их выносливость и храбрость.

Кроме того, в бассейне, наполненном до колена кровью, прячутся три эвистро, демона резни. Они лежат ничком, скрываясь под поверхностью крови. Находясь там, они получают бонус +5 к проверке Скрытности (это уже учтено в Сл проверки Внимательности для их обнаружения). И кровь и демоны — это остатки от магии этого места. Они уже долгие века заключены в этой комнате, и они страстно желают полакомиться свежей кровью.

Когда искатели приключений придут сюда, покажите им «вид Алого Кнута» со страницы 31 *Первой книги приключения* и прочтите:

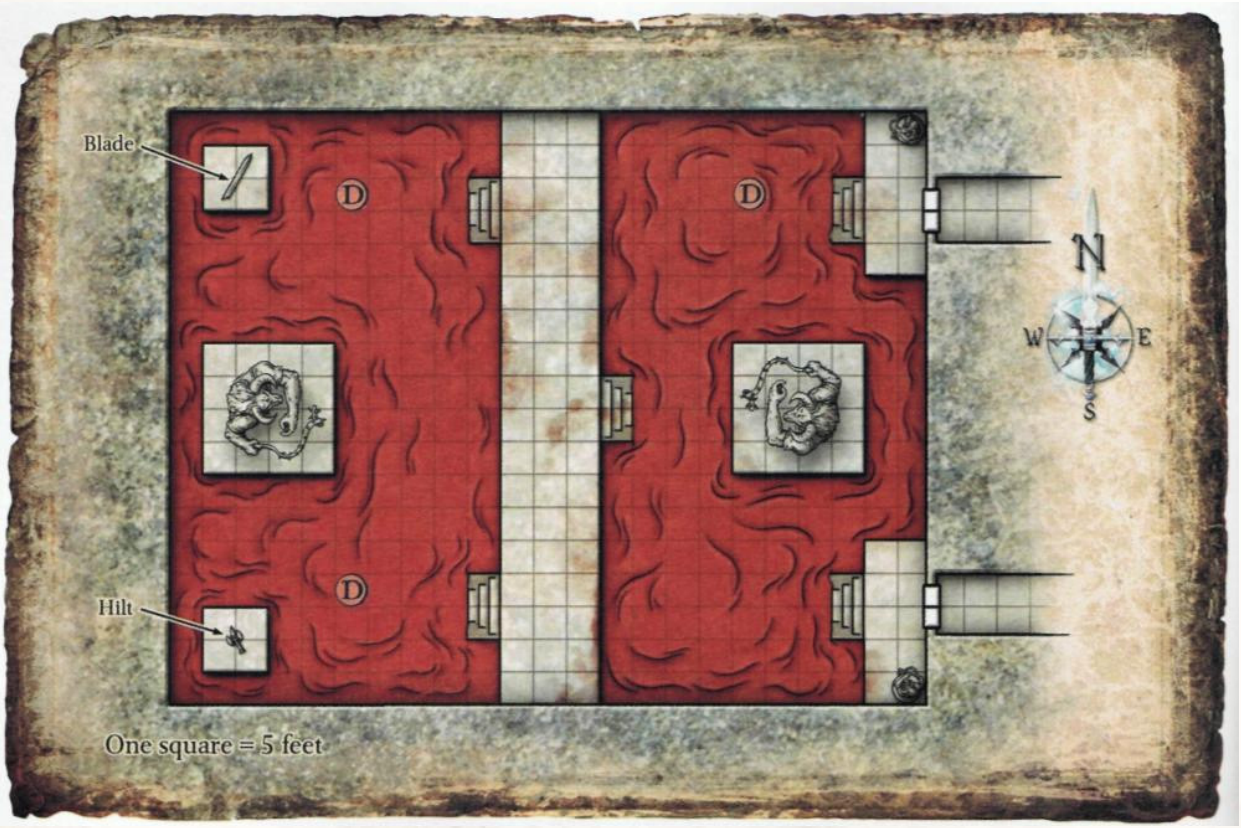
Перед вами вид, достойный самой Бездны. Вы стоите на маленькой каменной платформе, возвышающейся над двумя бассейнами крови. Каменный проход разделяет комнату и проходит как раз над поверхностью бассейнов. Друг напротив друга стоят две большие бронзовые статуи минотавров лицом друг к другу. У каждой статуи в руках кнут с колючками, занесённый над головой. Возле каждой двери стоят меньшие статуи минотавров. По бокам от большой статуи в дальнем конце комнаты стоят два пьедестала, возвышающиеся из крови. На одном пьедестале лежит серое лезвие размером с кинжал. На другом лежит подходящая рукоятка.

Проверка Внимательности
Сл 27: *Под поверхностью крови лежат тёмные тела.*

Ловушка

Когда искатели приключений входят в бассейн с кровью или впервые наступают на каменный проход посередине комнаты, две большие статуи оживают и нападают, используя свои длинные кнуты для удерживания ИП в крови. Кровь ядовита для существ, не являющихся демонами (смотрите «особенности местности). Демоны резни впадают в безумие, когда видят пропитанные кровью цели.

Большие статуи не перемещаются. Вместо этого они поворачиваются в торсе и используют свои руки для взмаха кнутами. Они каждый раунд нападают на существ, находящихся в пределах досягаемости.



Задача

ИП должны пройти через комнату и взять две половинки *Кровавого Рога*, который необходим для завершения ритуала, дающего доступ во внутреннее святилище.

Как только персонажи получат обе половинки кинжала, магия в больших статуях создаст сильное течение. Существа в обоих бассейнах в ход статуи толкаются на 1 клетку на запад, дальше от выхода. Тем временем статуи продолжают атаковать, совершая по две атаки в раунд, как только ИП заполучат обе половинки кинжала.

3 Эвистро (демона резни) (D) — **Громила 6 уровня**
Средний стихийный магический зверь (демон) — Опыт 250 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 16; **Стойкость** 18, **Реакция** 14, **Воля** 14
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите страницу 282 *Бестиария*)
Скорость 6

Когти (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1к12 + 5 (бонус к урону +2, стоя в бассейне крови).

Укус (малое; неограниченный)

Только против раненых целей; +8 против КД; урон 1к6 + 5 (бонус +2 к урону, стоя в бассейне крови).

Резня

Демон резни получает бонус +1 к рукопашным атакам, если в соседних с целью клетках находится один и более его союзников (+3, если один из этих союзников — другой демон резни). Этот бонус складывается с боевым превосходством.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 21 (+8) **Лов** 12 (+4) **Мдр** 12 (+4)
Тел 20 (+8) **Инт** 5 (+0) **Хар** 7 (+1)

2 Статуи минотавров кровопийц — **Разрушитель 6 уровня**
Ловушка — Опыт 250 за каждую

Внимательность

✦ Сл 18: Персонаж замечает на концах плети кровавые пятна.
✦ Сл 22: Персонаж замечает, что руки и тело статуи могут двигаться.
Инициатива +7

Триггер

Ловушка проверяет инициативу когда персонаж впервые входит в бассейн или впервые встаёт на проход, разделяющий эту комнату.

Атака

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 7
Цель: Все существа во вспышке.
Атака: +13 против КД
Попадание: Урон 1к8 + 3, и цель смещается на 1 клетку и сбивается с ног.

Противодействие

✦ Персонаж, находящийся в соседней со статуей клетке, может отключить её четырьмя проверками Воровства со Сл 20 до получения двух провалов. При каждом провале статуя совершает атаку немедленным действием.
✦ У статуи КД 18, Стойкость 19, Реакция 16, Воля 18. У каждой статуи 68 хитов. Если хиты статуи уменьшить до 0, то она будет уничтожена. Магия этого места восстановит разрушенную статую за 24 часа.

Тактика

Три демона резни прячутся в бассейне с кровью в местах, указанных на карте. Сражаясь с ИП, демоны резни стараются избегать атак статуй. Они держатся вдоль стен или остаются под поверхностью крови, чтобы избежать атаки от статуи.

Демоны резни сосредотачивают свои атаки на раненых персонажах, несмотря на провоцированные атаки и атаки статуй.

После того как персонажи заполучат половинки *Кровавого Рога*, демоны тоже должны будут бороться с течением (смотрите «Задача»).

Особенности местности

Освещение: Яркий свет. Комната освещена при помощи магии.

Бассейны с кровью: Оба бассейна глубиной 180 сантиметров. Оба считаются труднопроходимой местностью для Маленьких и Средних существ. Кроме того, кровь предоставляет демонам, стоящим в ней, два преимущества: регенерацию 5 и бонус +2 к броскам урона от рукопашных атак.

Существо под поверхностью крови получает покров.

На существ, не являющихся демонами, кровь влияет негативно: такое существо, вошедшее в бассейн, или начавшее в нём ход, получает урон ядом 1к10, продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 ко всем защитам от атак демонов (спасение оканчивает и то и другое).

Платформы: Платформы, а также проход в центре комнаты возвышаются над кровью на 1,5 метра. Находясь у края платформы, требуется проверка Атлетики со Сл 20, чтобы выбраться из бассейна.

Лестницы: Лестницы в этой комнате считаются обычной местностью. Все они ведут в бассейны.

Кровавый Рог

Персонажи должны добыть в этой комнате половинки *Кровавого Рога*, волшебного кинжала, который использовался в ритуалах культа Бафомета.

Лезвие и рукоятка *Кровавого Рога* отмечены на карте. Когда у персонажа будут обе части кинжала, их можно будет объединить малым действием.

Кровавый Рог это *магический кинжал +3*. При попадании он помимо обычных эффектов атаки толкает цель на 3 клетки. Если атака уже обладает толкающим эффектом, то используется большее из двух значений. Когда кинжал толкает цель, он испускает рёв минотавра.

У *Кровавого Рога* есть и недостаток. Если им атакует существо, не являющееся минотавром, то оно должно совершить спасбросок в конце своего хода. Если спасбросок провален, то владелец впадает в бессмысленную ярость, нападая каждый ход на ближайшее существо, будь то друг или враг (спасение оканчивает).

Сцена K8: Зал стонущих колонн

Уровень сцены 8 (1 750 опыта)

Обстановка

5 эвистро (демоны резни) (D)
1 барлгура (B)
6 стонущих колонн

Души минотавров, умерших в Зале Алого Кнута или Зале Насильного Самонаблюдения, навсегда остаются в этом зале, становясь его охранниками.

Все эвистро, а также барлгура, начинают эту сцену, слившись с одной из колонн. Не помещайте чудовищ, пока они сами не нападут на искателей приключений.

Раньше здесь хранилось множество сокровищ культа Бафомета. Сейчас здесь остался один предмет, который нельзя унести из Колодца Демонов: *Колокол Призыва Ярости*. ИП нужен этот предмет для прохода во внутреннее святилище Колодца Демонов.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите им «вид стонущих колонн» со страницы 31 *Первой книги приключения* и прочтите:

Вы открываете двери этой комнаты, и вас омывает поток влажного горячего воздуха. Комната вырезана в чёрной скале. В некоторых местах стоят колонны, подпирающие потолок, созданные из взгромождённых друг на друга тел. В этих странных колоннах из плоти шевелятся бормочущие рты, злобные глаза и корчащиеся руки с острыми когтями. Эти тела в столбах как один испускают скорбный вой.

Задача

ИП должны пройти через эти несколько комнат, преодолеть эффекты стонущих колонн и победить демонов, защищающих *Колокол Призыва Ярости*, который нужен им для завершения ритуала.

Стонущие колонны

Как только ИП войдут в комнату, заставьте их совершить проверку инициативы. У всех столбов инициатива 1. В ход колонн бросьте 1к6, чтобы определить их действия. Все они одновременно выполняют одно и то же действие.

1. **Сводящее с ума бормотание**

Тела в столбах открывают рты и одновременно испускают вопли и крики.

Ближняя вспышка 3; +11 против Воли; персонаж получает штраф -2 к броскам атаки и всем защитам до конца его следующего хода.

2. **Голодные пасти**

Тела в колоннах кусают окружающих существ.

Ближняя вспышка 1; +13 против КД; урон 1к6 + 2, и существа получают бонус таланта +2 к броскам атаки против цели до конца следующего хода колонны.

3. **Хватающие руки**

Тела в колоннах вытягивают руки и хватают всех подряд.

Ближняя вспышка 2; +13 против Реакции; цель становится захваченной (пока не высвободится). Стойкость и Реакция колонны равны 18.

4. **Зловещие глаза ✦ Страх**

Глаза тел в колоннах вспыхивают какой-то жуткой энергией.

Дальнобойная 5; +11 против Воли; цель толкается на 3 клетки.

5. **Кислотный взрыв ✦ Кислота**

Тела в колоннах открывают рты и испускают потоки кислоты.

Ближняя вспышка 3; +11 против Реакции; урон кислотой 2к6.

6. **Истошный вопль ✦ Телепортация**

Воздух вокруг колонн обретает зримые колебания, так громко закричали тела в колоннах.

Ближняя вспышка 3; +11 против Воли; цель телепортируется в свободное пространство по соседству со случайным образом выбранной колонной. Бросьте 1к6 для определения колонны и 1к8 для определения клетки.

Персонажи могут атаковать колонны (КД 6, Стойкость 18, Реакция 16), но колонны постоянно регенерируют. Это творение Бафомета и их нельзя уничтожить.

Тактика

Колонны создают множество эффектов. Они мало угрожают искателям приключений, но их влияние может очень сильно помешать, когда персонажи будут сражаться с пятью демонами резни и барлгурой, появляющимися из колонн.

Все демоны начинают сцену, слившись с колоннами. Они знают о том, что происходит вокруг и могут отсоединиться малым действием. Демоны ждут, когда персонажи окажутся в пределах 5 клеток от столба, ближайшего к алтарю. В этот момент они выпрыгивают и нападают. Поместите их так, как показано на карте сцены.

Демоны резни атакуют ближайших врагов и сражаются до смерти.

Барлгура использует ту же тактику, но он держится ближе к алтарю, защищая *Колокол Призыва Ярости*.

Несмотря на то, что и демоны и колонны связаны с Колодцем Демонов, они не сражаются одной командой. Эффекты колонн могут воздействовать и на демонов.

5 Эвистро (демонов резни) (D) **Громила 6 уровня**
Средний стихийный магический зверь (демон) Опыт 250 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 16; **Стойкость** 18, **Реакция** 14, **Воля** 14
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите страницу 282 *Бестиария*)
Скорость 6

Когти (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1к12 + 5

Укус (малое; неограниченный)

Только против раненых целей; +8 против КД; урон 1к6 + 5

Резня

Демон резни получает бонус +1 к рукопашным атакам, если в соседних с целью клетках находится один и более его союзников (+3, если один из этих союзников — другой демон резни). Этот бонус складывается с боевым превосходством.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 21 (+8) **Лов** 12 (+4) **Мдр** 12 (+4)
Тел 20 (+8) **Инт** 5 (+0) **Хар** 7 (+1)

Барлгура (B) **Громила 8 уровня**
Большой стихийный зверь (демон) Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 108; **Ранен** 54; смотрите также *дикий вой*
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 17
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите смотрите страницу 282 *Бестиария*)
Скорость 8, лазая 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2, +10 против КД; урон 1к8 + 6 или 2к8 + 6, если барлгура ранен.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Барлгура совершает две атаки ударом.

Дикий вой (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Барлгура и все союзники в пределах 5 клеток от него получают бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода барлгуры.

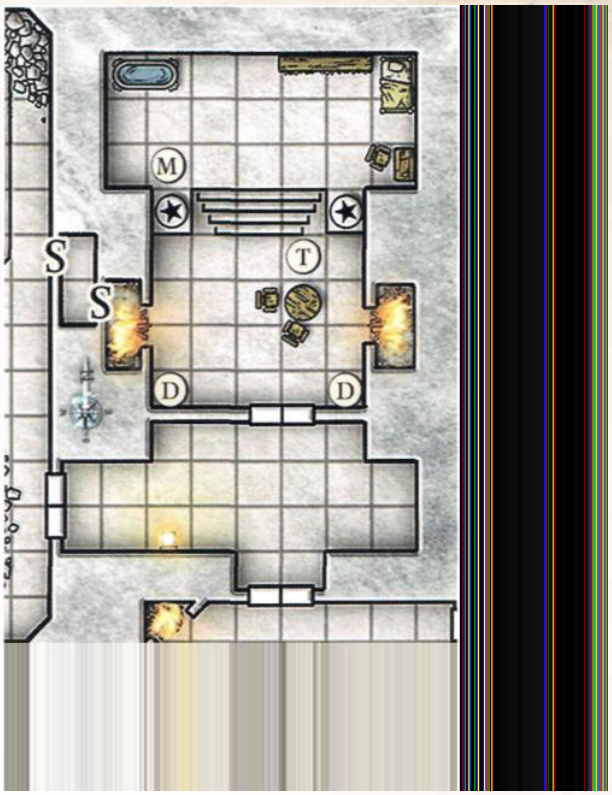
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Атлетика +15
Сил 22 (+10) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8) **Инт** 6 (+2) **Хар** 12 (+5)

Особенности местности

Освещение: Яркий свет. Это место освещено при помощи магии.

Алтарь: в юго-восточном углу комнаты находится плоский каменный алтарь. Всё, что осталось от былых сокровищ — это *Колокол Призыва Ярости*. Этот предмет находится прямо на алтаре, у всех на глазах.

Колонны: Колонны, содержащие сущность тех, кто провалил испытания Бафомета, могут создавать множество разнообразных магических эффектов. Персонаж не может занять клетку с колонной, но находящийся по соседству с колонной персонаж получает укрытие.



Сокровище: Персонажи, ищущие возле алтаря, могут найти шатающуюся плитку на полу проверкой Внимательности со Сл 26. Под этой плиткой можно найти *наручи защиты* (героический этап). Этот предмет описан в *Книге игрока*.

Колокол Призыва Ярости

Золотой *Колокол Призыва Ярости* покрыт символами, у него нет языка. Рукоятка у него сделана из кости и покрыта по всей длине острыми стальными шипами. Если существо берёт колокол за ручку, то колокол врезает шипы в руку, причиняя урон 2к10. После этого колокол создаёт временный язык и им можно один раз позвонить.

Позвонив, колокол испускает вспышку красной энергии. Существо, позвонившее в колокол, и все существа в пределах 5 клеток впадают в ярость; они получают штраф -4 ко всем защитам (минотавры получают штраф лишь -2), но получают бонус +2 к броскам рукопашной атаки и урона от рукопашной атаки. Эти модификаторы длятся до конца следующего хода звонившего.

Сцена K9: Область испытаний

Уровень сцены 8 (1 800 опыта)

Обстановка

1 страж (G)
1 шар смерти (D)
2 рычащих ужаса (R)
2 арбалетных установки (T)
5 хватких мертвецов (S)
1 стихийный водоворот (V)

Эта сцена происходит когда ИП поместят четыре найденных предмета (*Колокол Призыва Ярости*, *Кровавый Рог*, *Лик Бафомета* и *Книгу Разоблачённого Гнева*) на четыре рунных круга в области испытаний. На любой рунный круг можно поместить любой из этих предметов. Главное здесь то, что все предметы нужно положить одновременно. Если выкладывать по одному предмету за раз, то дверь во внутреннее святилище останется закрытой и область испытаний не будет активирована.

Если персонажи оставят двери между комнатами открытыми, то они смогут кричать, чтобы скоординировать свои действия. Когда персонажи помещают предметы на круги одновременно, предметы вспыхивают магическим светом и исчезают. После исчезновения предмета руны начинают светиться, а из ямы в центре области испытаний доносится чудовищный рёв — это проснулся Страж.

Магия рун утекает в разные комнаты этой сцены, активируя там различные ловушки.

Тем временем дверь во внутреннее святилище остаётся закрытой. Магия области испытаний заставляет её открыться, но для этого требуется 1 минута. Таким образом, искатели приключений должны выжить в области испытаний хотя бы 10 раундов, после чего смогут убежать во внутреннее святилище.

Когда искатели приключений поместят одновременно предметы на руны, прочтите:
Все двери одновременно распахиваются. Откуда-то издалека раздаётся рычание, разносящееся по всему комплексу эхом.

Начало сцены

Сцена начинается когда искатели приключений поместят предметы на рунные круги. Все ловушки активируются, из ямы вылетает Страж, а шар смерти материализуется и начинает неустанно крутиться по своему кольцевому маршруту. Ни одна ловушка кроме шара смерти не действует на Стража и не активируется им. Однако Страж интуитивно знает местонахождение шара и легко уклоняется от него.

9A. Центральная комната

Два алтаря Бафомета стоят друг напротив друга возле большой ямы. Яма глубиной 30 метров. Если одновременно поместить нужные предмет на рунные круги, то из ямы вылетает и нападает Страж — молодой зелёный дракон.

Молодой зелёный дракон — Одиночный налётчик 5 уровня
Большой природный магический зверь (дракон) — Опыт 1 000

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 260; **Ранен** 130; смотрите также *выдох от боли*
КД 21; **Стойкость** 17, **Реакция** 19, **Воля** 17
Сопротивляемость 15 яд
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелёт 15; смотрите также *атака в полёте*
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченно) ✦ **Яд**
Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1к8 + 5, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченно)
Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1к6 + 5.

Двойная атака (стандартное; неограниченно)
Дракон совершает две атаки когтем.

Атака в полёте (стандартное; перезарядка 5 6)
Дракон пролетает вплоть до 10 клеток и совершает атаку укусом в любой точке движения, не провоцируя атаку от цели.

Удар хвостом (немедленный ответ, если находящийся по соседству враг не перемещался в свой ход; неограниченно)
+8 против Реакции; урон 1к8 + 5, и цель падает с ног.

Манящий взгляд (малое 1/раунд; неограниченно) ✦ **Взгляд, Очарование**
Дальнобойный 10; +8 против Воли; цель сдвигается на 2 клетки.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**
Ближняя волна 5; +8 против Стойкости; урон ядом 1к10 + 3, и цель получает продолжительный урон
ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Выдох от боли (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**
Оружие дракона перезаряжается, и он тут же использует его.

Пугающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +8 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +10, Обман +15, Переговоры +10, Проницательность +15
Сил 15 (+4) **Лов** 20 (+7) **Мдр** 16 (+5)
Тел 17 (+5) **Инт** 15 (+4) **Хар** 17 (+5)

Тактика Стража

Единственное чудовище в этой сцене — Страж. Он появляется прямо из ямы, рассекая воздух и яростно рыча.

Тактика Стража проста. Он использует *атаку в полёте*, выматывая искателей приключений, пока те уклоняются от разнообразных опасностей комплекса. Страж использует *оружие дыхания* только если сможет поймать им более одного искателя приключений или если так он сможет прикончить раненого персонажа издалека.

Чудовище избегает остановок рядом с искателями приключений кроме одной ситуации. Если от группы отстаёт персонаж в лёгком доспехе или без доспеха, то дракон пикирует к этому персонажу, чтобы прикончить его. В противном случае дракон всё время перемещается. Скорее всего, после завершения ритуала отряд захочет как можно скорее перегруппироваться. Дракон знает об этом, потому что он атаковал уже много таких отрядов, пытающихся проникнуть во внутреннее святилище. Дракон пытается удерживать противников разрозненными, и заманивает их в опасные места комплекса.

Ни одна из ловушек не нацеливается и не действует на дракона кроме шара смерти. Дракон избегает его маршрута, но пытается заманить туда искателей приключений.

9Б. Внутренний путь

Шар смерти сделан из чёрного силового поля и покрыт шипами из этого же поля. Он появляется на северной стороне внутреннего пути, окружающего центральную комнату, и начинает перемещаться.

Шар смерти (D) — Опасность 5 уровня
Ловушка — Опыт 200

Ловушка: Шар смерти размером с большое существо. Каждый раунд он катится по часовой стрелке, путешествуя по бесконечному маршруту внутреннего пути.
Инициатива +9 **Скорость** 12

Триггер

Когда на рунные круги поместят четыре нужных предмета, ловушка проверяет инициативу. Шар смерти в свой ход перемещается с удвоенной скоростью, перемещаясь через клетки, занятые существами. Он атакует всех существ, в чьи клетки он входит.

Атака

Действие движения Рукопашная
Цели: Все существа, в чьё пространство входит шар смерти
Атака: +9 против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + 5, и шар смерти совершает вторичную атаку по той же самой цели.
Вторичная атака: +11 против Стойкости
Попадание: Цель сбивается с ног.
Если шар смерти оканчивает перемещение в пространстве существа, то это существо сдвигается в ближайшее свободное пространство.

9В. Храм Бафомета

Этот небольшой храм Бафомета предназначался для испытуемых, чтобы те помолились своему жуткому повелителю перед началом испытания. Когда область испытаний активируется, это место наполняется божественной энергией, издающей ужасный рык из двух идолов за алтарём. Идолы изображают Бафомета.

2 Рычащих ужаса (R) — Препятствие 3 уровня
Ловушка — Опыт 150 за каждую

Инициатива +3

Триггер

Когда на рунные круги поместят четыре нужных предмета, ловушка проверяет инициативу. Она атакует всех существ, приближающихся на расстояние 5 клеток.

Атака ✦ Страх

Немедленный ответ Дальнобойный 5
Цель: Одно существо
Атака: +7 против Воли
Попадание: Цель использует все оставшиеся действия своего хода на бег через западную дверь, выход на внутренний путь и бег на юг по нему.

Противодействие

✦ Существо, находящееся в соседней с алтарём клетке, может обезвредить ловушку проверкой Религии со Сл 20, исполнив стандартным действием короткий ритуал.
✦ Идолов можно уничтожить, атаковав их (КД 5, Стойкость 10, Реакция 5; хиты 40).

9Г. Статуи

Раньше здесь находилось несколько тщательно сделанных статуй с драгоценными камнями и прочими украшениями. Эти сокровища давно вынесли, но магическая установка с арбалетами всё ещё работает. Две таких установки опускаются с потолка в клетках, указанных на карте.

2 Арбалетных установки (T) — Разрушитель 3 уровня
Ловушка — Опыт 150 за каждую

Внимательность

✦ Сл 25: В потолке на этом месте виден квадратный шов.
Инициатива +3

Триггер

Когда на рунные круги поместят четыре нужных предмета, ловушка проверяет инициативу. После того как в комнату войдут существа, установки свободным действием появляются из потолка. Они снова поднимаются, если в комнате не остаётся существ.

Атака

Стандартное действие **Дальнобойный** 15/30
Цель: Одно существо
Атака: +10 против КД
Попадание: Урон 2к8 + 3.

Противодействие

✦ Персонаж, находящийся в соседней с установкой клетке, может обезвредить её проверкой Воровства со Сл 25.

9Д. Жертвенные камеры

Когда персонажи подойдут к этой комнате, покажите им «дверь во внутреннее святилище» со страницы 30 *Первой книги приключения*.

В юго-восточной части области испытаний к стенам прикованы скелеты пленников, предназначенных для жертвоприношения. Когда область испытаний активируется, некоторые скелеты оживают и нападают. Опускная решётка, когда-то запиравшая эту область, проржавела и через неё можно ходить

5 Хватких мертвецов (S) Препятствие 3 уровня
Ловушка Опыт 150 за каждого

Ловушка: Во всех клетках, помеченных буквой «S», есть скелет, готовый хватать всех, кто пройдёт мимо.

Внимательность

✦ Сл 18: Вам показалось, что скелеты, лежащие на полу, при вашем приближении слегка шелохнулись.

Триггер

Когда существо входит или начинает свой ход в любой клетке, находящейся по соседству с отмеченным скелетом, ловушка атакует.

Атака

Провоцированное действие **Движение**
Цель: Любое существо
Атака: +10 против КД
Попадание: Урон 1к8 + 2, и цель становится захваченной (пока не высвободится).

Противодействие

✦ Реакция и Стойкость скелетов 15. Используйте эти показатели, когда ИП попытается высвободиться из захвата.
✦ Нападение на одного скелета в клетке ослабляет их всех. У всех скелетов КД 16 и сопротивляемость 9 ко всем видам урона. Попадание, которое причиняет хотя бы 1 единицу урона, накладывает на скелетов штраф -1 к броскам атаки. Это накопительный штраф.
✦ Если по скелету в клетке попасть атакой с ключевым словом «Излучение», то его следующая атака автоматически промахнётся.
✦ Проверка Религии со Сл 24 (стандартное действие) позволяет персонажу совершить короткий ритуал, упокаивающий мертвецов. Каждый успех предоставляет штраф -1 к броскам атаки ловушки (накопительный). Четыре успеха нейтрализуют ловушку, если их получить до двух провалов. При провале все скелеты совершают немедленную атаку ближней вспышкой 1 (используя атаку и урон, указанные выше).

9Е. Комната с бассейнами

Бассейны из этой комнаты предоставляют особые преимущества и недостатки, если из них испить воды. Питьё из бассейна требует малого действия. Персонаж может определить эффект воды из определённого бассейна, совершив проверку Магии со Сл 25. Если жидкость вынести из Колодца Демонов, она теряет свой эффект.

Жёлтый бассейн: Персонаж, выпивший из этого бассейна, получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Зелёный бассейн: Персонаж, выпивший из этого бассейна, получает сопротивляемость яду 5 на 1 час.

Красный бассейн: Персонаж, выпивший из этого бассейна, в следующем бою впадает в ярость, получая бонус +1 к броскам атаки и штраф -2 к КД и Реакции.

Синий бассейн: До помещения в рунные круги нужных предметов вода из синего бассейна не несёт никаких эффектов. Однако после активации комплекса, она показывает свой эффект. Она оживает как стихийное существо, злобный водоворот, который хватает и тащит существ, входящих в эту комнату.

Дверь во внутреннее святилище

Дверь во внутреннее святилище, находящаяся в восточной стене за проржавевшей решёткой,

Стихийный водоворот Препятствие 3 уровня
Ловушка Опыт 150

Инициатива +6

Триггер

Когда на рунные круги поместят четыре нужных предмета, ловушка проверяет инициативу.

Атака

Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: +10 против КД
Попадание: Урон 1к10 + 3, и цель подтягивается на 5 клеток. Существо, подтянутое в соседнюю с бассейном клетку, становится захваченным (пока не высвободится). Ловушка может схватить любое количество существ.

Противодействие

✦ У водоворота все защиты равны 16, но он обладает иммунитетом к урону.
✦ Если по водовороту попасть атакой с ключевым словом «Холод», то в свой следующий ход он не сможет атаковать.
✦ Проверка Магии со Сл 18 (стандартное действие) позволяет персонажу разрушить руны, питающие эту ловушку. Для обезвреживания рун персонаж должен находиться в соседней с водоворотом клетке. Четыре успешные проверки до получения двух провалов нейтрализуют ловушку. При провале водоворот совершает атаку по существу, провалившем проверку (используя указанную выше атаку и урон).

начинает медленно открываться, пока искатели приключений разбираются с ловушками и Стражем. Каждый раунд она приоткрывается на чуть-чуть, но никогда не открываясь больше чем на щель, через которую может проскочить мышь. В конце десятого раунда двустворчатые двери широко распахиваются с большим грохотом. Если Страж всё ещё жив, то он летит к дверям, чтобы никого не пропускать.

С этого момента ловушки начинают отключаться. В конце хода Стража кидайте 1к20 для каждой ловушки. При результате 15 и выше, ловушка отключается.

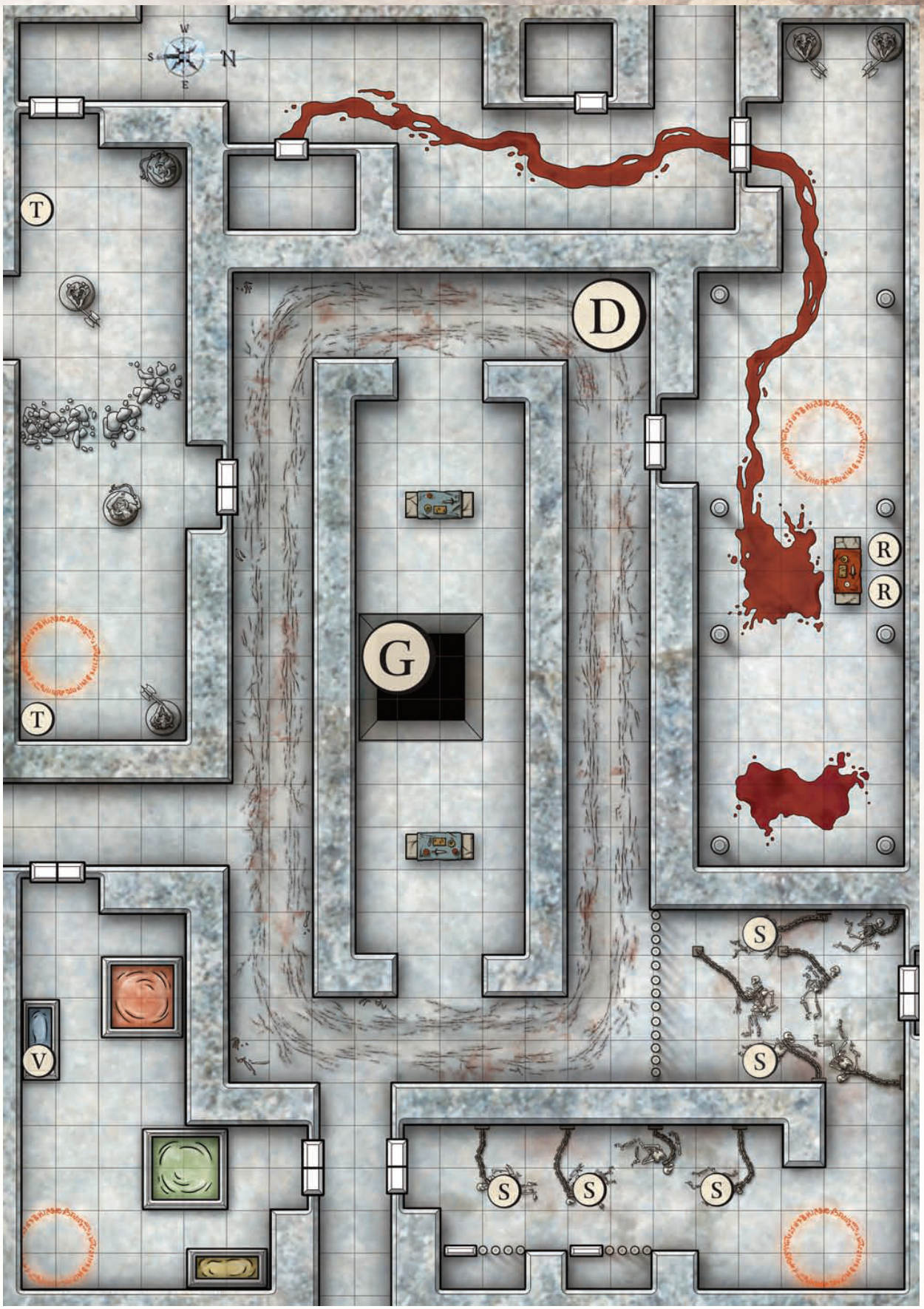
Когда дверь откроется, искатели приключений увидят лишь густой серый туман. Туман блокирует линию обзора во внутреннее святилище и не пропускает звук, но он никак не действует на существ, которые идут через него. Туман — последнее испытание последователей Бафомета, позволяющее убедиться, что у них достаточно веры для того, чтобы идти вперёд и встретить свою судьбу.

Дальнейшие действия

Возможно, искателям приключений придётся вернуться сюда через некоторое время. Возможно, они отправятся домой, залечивать раны.

Двери стоят открытыми 24 часа. После этого они снова закрываются, и для их открытия снова будет нужно найти и поместить четыре предмета.

К счастью, Малдрик слишком занят своим ритуалом, чтобы преследовать чужаков. Вместо этого он продолжает ритуал. Он полагается на свою стражу. Он не нападает, пока ИП не войдут во внутреннее святилище.



MIKE SCHILEY

Сцена K10: Внутреннее святилище

Уровень сцены 9 (2 100 опыта)

Обстановка

3 эвистро (демоны резни) (D)
1 крушащий кости скелет (S)
1 барлгура (B)
Малдрик Шрамодел (M)

Внутреннее святилище — это средоточие силы Бафомета в Колодце Демонов. Малдрик Шрамодел хочет захватить эту силу и передать её Йеногу, демоническому повелителю гноллов и заклятому врагу Бафомета. Малдрик, в сопровождении демонических слуг, совершает долгий ритуал по превращению этого места в новый бастион зла.

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

В комнате возвышается идол, изображающий огромного воина минотавра с большим топором. Перед идолом стоит железный котёл, наполненный пузырящейся жидкостью, испускающей густой туман. Небольшая лестница ведёт на возвышенность, на которую смотрит идол. Там стоят ещё три котла, а также каменный алтарь. На востоке от алтаря на полу начертана вязь призрачно-зелёных рун. В этих рунах стоят два человека. Похоже, что они погружены в транс.

За алтарём стоит гнолл с большими крыльями летучей мыши и изогнутыми рогами. В одной руке он держит жезл, а в другой пергаментный лист. Возле него стоит большой демон, похожий на обезьяну, а несколько демонов резни уставились на вас с этой возвышенности. Над всеми ними возвышается большой скелет минотавра, держащий секиру. После пронзительного рёва гнолла чудовища идут в атаку.

Тактика

Чудовища в этой комнате используют относительно простую тактику. Они крайне преданы Малдрику и сделают всё, чтобы защитить его жизнь.

Скелет сходит по лестнице и не пускает ИП к Малдрику.

Барлгура спрыгивает и нападает на ИП. Он совершает проверку Атлетики, чтобы перепрыгнуть котёл перед идолом (Сл 10) и окружает врагов при помощи скелета.

Демоны резни разбегаются и нападают на ИП с разных сторон. Так же как и барлгура, они спрыгивают вниз, чтобы атаковать. Они игнорируют хорошо защищённых ИП и занимаются персонажами, стоящими сзади, стремясь использовать провоцированные атаки.

Малдрик стоит за алтарём, осыпая ИП талантами колдуна. Он стремится замедлить ИП, чтобы у его последователей было время ослабить их. Каждый раунд, малым действием, он продолжает ритуал (смотрите ниже).

3 Эвистро (демона резни) (D) — **Громила 6 уровня**
Средний стихийный магический зверь (демон) — Опыт 250 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 16; **Стойкость** 18, **Реакция** 14, **Воля** 14
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите страницу 282 *Бестиария*)
Скорость 6

Когти (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1к12 + 5

Укус (малое; неограниченный)

Только против раненых целей; +8 против КД; урон 1к6 + 5

Резня

Демон резни получает бонус +1 к рукопашным атакам, если в соседних с целью клетках находится один и более его союзников (+3, если один из этих союзников — другой демон резни). Этот бонус складывается с боевым превосходством.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 21 (+8) **Лов** 12 (+4) **Мдр** 12 (+4)
Тел 20 (+8) **Инт** 5 (+0) **Хар** 7 (+1)

Крушащий кости скелет (S) — Солдат 7 уровня
Большой природный оживлённый (нежить) — Опыт 300

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 80; **Ранен** 40
КД 23; **Стойкость** 19, **Реакция** 20, **Воля** 18
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

Палица (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1к10 + 5.

Крушащий удар (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 2к10 + 5, и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Угрожающая досягаемость

Крушащий кости скелет может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах его досягаемости (2 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 21 (+8) **Мдр** 16 (+6)
Тел 16 (+6) **Инт** 3 (-1) **Хар** 3 (-1)

Снаряжение палица

Барлгура (B) — **Громила 8 уровня**
Большой стихийный зверь (демон) — Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 108; **Ранен** 54; смотрите также *дикий вой*
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 17
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите смотрите страницу 282 *Бестиария*)
Скорость 8, лазая 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2, +10 против КД; урон 1к8 + 6 или 2к8 + 6, если барлгура ранен.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Барлгура совершает две атаки ударом.

Дикий вой (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Барлгура и все союзники в пределах 5 клеток от него получают бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода барлгуры.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Атлетика +15
Сил 22 (+10) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8) **Инт** 6 (+2) **Хар** 12 (+5)

Малдрик Шрамодел (М) Элитная артиллерия 8 уровня
Средний природный гуманоид (гнолл) Опыт 700

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Аура величия Бездны аура 5; демоны в ауре получают регенерацию 5.
Хиты 148; **Ранен** 74
КД 22; **Стойкость** 22, **Реакция** 21, **Воля** 21
Сопротивляемость 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 7, летая 9
Единицы действия 1

Булава (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+15 против КД; урон 1к10 + 3.

Мистический заряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Инструмент**, **Магический**

Дальнобойный 10, +13 против Реакции; урон 1к10 + 8.

Шипастый хвост (немедленный ответ, когда враг входит в соседнюю клетку)

+13 против КД; урон 1к10 + 8.

Жуткое свечение[1] (стандартное; неограниченно) ✦ **Инструмент**, **Магический**

Дальнобойный 10; +13 против Стойкости; урон 1к6 + 8, и если цель перемещается ближе к Малдрику в свой следующий ход, она получает дополнительно 1к6 + 8 урона.

Проклятие адской луны (стандартное; на сцену) ✦ **Инструмент**, **Магический**, **Яд**

Дальнобойный 10; +13 против Стойкости; урон ядом 2к8 + 8 и цель удерживается обездвиженной в 1,5 метрах от земли до конца следующего хода Малдрика.

Удача Тёмного (свободное; на сцену) ✦ **Магический**

Малдрик может перебросить один бросок атаки, проверки навыка, характеристики или спасбросок, используя наивысший из двух результатов.

Проклятие колдуна (малое 1/раунд; неограниченно)

Малдрик помещает проклятье на ближайшего врага, которого может видеть и который не находится под другим проклятьем. Магические атаки Малдрика по этому врагу причиняют 1к6 дополнительного урона. Проклятье длится до конца сцены или пока хиты врага не опустятся ниже 1.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +12, Магия +9, Религия +9, Скрытность +10, Воровство +13
Сил 11 (+4) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 12 (+5)
Тел 20 (+9) **Инт** 10 (+4) **Хар** 13 (+5)

Снаряжение кожаный доспех, булава, жезл, *эльфийский плащ +2*

Особенности местности

Внутреннее святилище было местом, в котором последователи Бафомета получали благословение покровителя за преодоление выставленных препятствий. Теперь это место, где развернётся сражение между искателями приключений и Малдриком, предводителем гноллов Колодца Демонов.

Котлы: Все котлы испускают густые испарения, покрывающие все соседние клетки. Этот дым предоставляет покров. Кроме того, всех существ, не являющихся демонами или нежитью, оканчивающих ход в соседней с котлом клетке, атакует скользкое щупальце из котла: +10 против КД; урон 1к6 + 4, и цель сдвигается на 1 клетку.

Тот, кто залезет в котёл, обжигается странной кипящей в нём жидкостью. Персонаж получает урон 5к10 входя в кипящую жидкость или начиная в ней ход.

Руны: Два человека — это оставшиеся пленники из Ривердауна. Тёмный ритуал Малдрика понемногу вытягивает их жизненные силы. Когда приходят ИП, ритуал близок к завершению. Если пленных убрать из круга, то ритуал будет прерван.

Ритуал: Малдрик каждый раунд совершает малым действием проверку Магии со Сл 24. Ему нужно три успеха для завершения ритуала. При втором успехе один из пленных исчезает во вспышке яркого света. Оставшийся пленный исчезает после третьего успеха. Если Малдрик завершает ритуал, то весь комплекс переходит во владение Йеногу.

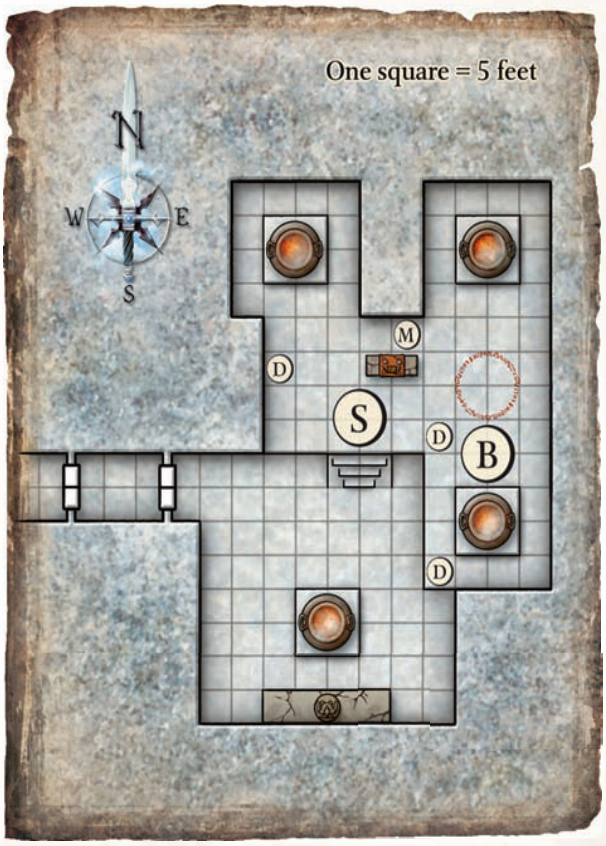
Сокровище: Малдрик носит *эльфийский плащ +2* и у него есть *серебряный ключ*, открывающий путь в Башню Тайн.

Записка

У Малдрика с собой есть несколько писем от Пальдемара. В этих письмах Пальдемар заключает с Малдриком союз. Используя множество предметов, найденных в Колодце Демонов, Пальдемар обрёл большие силы. Пальдемар желает свергнуть Магов Сарууна и обрести влияние не только над горой, но и над всей долиной. Найденные предметы он принёс в жертву Векне. В обмен он обрёл великое знание и получил в своё распоряжение тайную крепость: Башню Тайн.

Серебряный ключ

Когда искатели приключений победят Малдрика, они получат *серебряный ключ*. Первый ИП, который дотронется до этого предмета, получает видение секретного туннеля на севере Семиколонного Зала. Этот туннель ведёт к кругу телепортации, ведущий в Башню Тайн, потайное святилище, которое использовалось отступными волшебниками минотавров, обратившихся к Векне. Ключ открывает дверь в этот секретный туннель.



1 (прим. переводчика) Странно. В ключевых словах должно стоять ещё «Излучение» и «Страх»

Победив во внутреннем святилище Колодца Демонов Малдрика, искатели приключений получают *серебряный ключ*. Этим ключом они могут отпереть скрытный проход у Семиколонного Зала, ведущий в убежище Пальдемара, Башню Тайн. Персонаж, несущий *серебряный ключ*, ощущает чувство, ведущее его к башне. Путь к башне отходит от Дороги Фонарей и уходит в ничем не примечательный туннель.

В конечном счёте, ключ приводит обладателя к секретной двери, после чего ключ начинает светиться бледно-синим светом. Персонаж чувствует притяжение к стене и может или вставить ключ в скважину или просто выпустить ключ из рук, после чего он влетает в каменную стену как дротик. После этого открывается секретная дверь, за которой идёт проход. После этого ключ можно вынуть, а секретная дверь захлопнется через 15 секунд.

Проход защищён магией, так что последователи Векны, обитающие в башне, могут приходить и уходить когда угодно, не боясь быть обнаруженными Магами Саруруна. Без ключа проход найти невозможно.

Секретный проход шириной 3 метра и тянется 15 метров, после чего оканчивается квадратной комнатой с длиной стороны 12 метров. В середине этой комнаты находится круг телепортации диаметром 3 метра.

Прежде чем искатели приключений смогут войти в башню, они должны будут встретиться с дополнительной защитой. Пальдемар сделал так, что войти в Башню Тайн смогут только те, кто заплатят Векне определённую цену (смотрите «испытание Векны» на следующей странице).

Задача

Искатели приключений должны найти путь в Башню Тайн, столкнуться с Пальдемаром, узнать, что задумал маг отступник, и уничтожить его и его прислугу, чтобы закончить эту часть приключения.

Башня без дверей

Пальдемар годами следовал учению Векны, хотя всегда держал это втайне от остальных Магов Саруруна. Он изучал древние руины Саруун Келя, потихоньку строя план, согласно которому он получит власть и принесёт Векне славу. Подстегнув Кровавых Пожирателей на отчаянные преступления и создав альянс с Малдриком и Черноклыками, Пальдемар посеял в Лабиринте семена смуты и тревоги. Когда большая часть Магов Саруруна покинула Громовой Шпиль для каких-то очередных магических занятий, которые всегда занимают много времени, Пальдемар решил, что настал его час. Он оборвал последние связи с порядком, убедил Малдрика уничтожить последние следы присутствия Бафомета, и ушёл в своё собственное святилище — Башню Тайн.

Оригинальное назначение этой башни затерялось во времени, но Пальдемар считает, что она существовала ещё задолго до цивилизации минотавров. В настоящее время Пальдемар окончательно овладел тайнами башни и использует её как штаб-квартиру, откуда и исполняет планы по захвату абсолютной власти.

План Пальдемара

Кроме того, что Пальдемар основал в Громовом Шпиле храм и культ Векны, он собрал магические силы против Магов Саруруна. Сейчас у него есть всё для овладения абсолютной властью, но он заканчивает создание дьявольской машины, которая после активации даст ему контроль над всеми бронзовыми сторожами в горе. Он надеется, что без своих защитников Маги Саруруна долго не выстоят против него — и это будет его первым шагом по захвату Громового Шпиля и окружающих земель.

Победив его и обыскав его комнату на третьем этаже, искатели приключений узнают, что он планировал злобный ритуал, передающий ему магию от схваченных Магов Саруруна, и узнают о существовании места с великой силой под названием «Пирамида Теней». После захвата Семиколонного Зала и Лабиринта, Пальдемар хотел использовать этот ритуал и захватить пирамиду.

Обзор Башни Тайн

Оригинальное назначение Башни Тайн Векны давно забыто, но сейчас она стала убежищем Пальдемара и базой для операций культа Векны.

1 этаж башни (Б1): Этот этаж создан для защиты, и он охраняется норкерами, энигмами Векны и магическими силами.

2 этаж башни (Б2): Пальдемар использует этот этаж как мастерскую и место для магических экспериментов. Здесь есть клетки для пленных, а также библиотека, собираемая Пальдемаром в этой скрытой крепости годами. Этот этаж помогает охранять бронзовый сторож, управляемый Пальдемаром. В библиотеке находится почти готовая дьявольская машина.

3 этаж башни (Б3): Верхний этаж башни служит Пальдемару жильём и штаб-квартирой. Большую его часть занимает храм Векны, бога не_смерти и тайных знаний. На этом этаже Пальдемар и встретится с искателями приключений в последней схватке.

Сцена A2—2: Испытание Векны

Уровень сцены 6 (1 250 опыта)

Обстановка

В этом испытании навыков участвуют искатели приключений и призрачное олицетворение Векны.

После открывания секретной двери *серебряным ключом* и прохода тайным путём, искатели приключений достигают пустой комнаты с 3-метровым кругом в центре. Этот круг светится слабым волшебным сиянием.

Проверка Магии со Сл 18 позволяет персонажу определить, что это круг телепортации.

Когда персонаж встанет в соседней с кругом клетке, прочтите:

Круг на какой-то миг ослепительно вспыхивает. Когда свет исчезает, в круге появляется призрачная скелетообразная фигура. На фигуре одеяние ярко-алого цвета. У него нет левой руки левого глаза.

Фигура глядит на персонажа и произносит следующее:

«Тайны башни имеют свою цену. Каждый должен заплатить достаточно, чтобы войти. Что вы можете предложить повелителю тайн? Мне пригодится знание, сила и ваши души».

Это олицетворение Векны стремится лишь получить силу и новые знания. Он пропускает в башню лишь тех, кто заплатит цену. Векна — беззаботное божество, которое с радостью предаст своих последователей за достаточную цену. Он считает, что если его последователи действительно заслуживают его благословения, то они смогут справиться и с искателями приключений.

Дух высокомерен и заносчив. Ему нельзя нанести урон и он насмехается над всеми попытками его убить. Олицетворение божества высмеивает способности воинов и называет магию заклинателей насмешкой над настоящей магией.

Испытание

Искатели приключений должны успешно провести переговоры с проявлением Векны.

Сложность: Двенадцать успехов до получения шести провалов, хотя ИП получат некую информацию, даже если провалят всё испытание (смотрите ниже).

Основные навыки: История, Магия, Переговоры, Религия.

История, Магия или Религия: Персонажи могут поделиться знанием с духом. Успех достигается успешной проверкой Истории, Магии или Религии со Сл 22. Этим способом можно получить любое количество побед.

Переговоры: Духу нравятся хорошие беседы и лесть. ИП может получить успех проверкой Переговоров со Сл 22. ИП могут получить таким способом не более четырёх успехов.

Прочие навыки: Запугивание, Обман, Проницательность.

Запугивание: Духа нельзя запугать, потому что ему нельзя нанести вред. Использование этого навыка приносит провал.

Обман: Дух страстно желает получить любую информацию и его можно обмануть хорошо сказанной ложью. ИП может получить успех проверкой Обмана со Сл 18, но таким способом можно получить не более четырёх успехов. Кроме того, при первом же провале этого навыка ИП больше не смогут использовать Обман для получения успехов.

Проницательность: ИП, совершивший проверку Проницательности со Сл 18, может узнать слабость духа к лести и о победах, которые можно получить проверкой Обмана.

Заключение

Переговоры длятся до тех пор, пока ИП не получат 12 успехов или 6 провалов. ИП получают информацию в зависимости от суммы успехов, накопленных к концу испытания. В этой точке дух предоставляет информацию, получает оплату и исчезает.

Награда: Когда ИП завершают испытание, они получают доступ к кругу телепортации. Если они получат 12 успехов, то им не придётся идти на уступки проявлению Векны.

Неудача: Если ИП получают 6 провалов, определите сумму их побед вплоть до настоящего момента. ИП придётся заплатить духу за доступ к кругу телепортации. Величина оплаты зависит от количества побед.

Вне зависимости от количества полученных успехов, персонажи могут активировать круг телепортации стандартным действием. Все стоящие на нём мгновенно переносятся в круг на первом этаже Башни Тайн.

Награды

Дух требует с персонажей оплату в зависимости от количества полученных успехов. Персонаж, не способный заплатить, не допускается и должен будет прийти вновь с достаточным количеством ресурсов, чтобы получить пропуск.

0—3 успехов: Дух высмеивает тупость ИП и позволяет им использовать круг за большую цену. Персонажи будут должны принести духу в жертву силу и жизненную энергию. Каждый ИП теряет до конца приключения два исцеления и использование одного таланта на сцену и одного таланта на день.

4—7 успехов: Дух частично удовлетворён. Он требует оплату за использование круга. Каждый ИП теряет до конца приключения два исцеления и использование одного таланта на сцену.

8—11 успехов: Дух почти удовлетворён, но всё равно требует жертвы. Все ИП теряют до конца приключения одно исцеление.

Когда ИП завершат испытание и оплатят проход, прочтите:

«Теперь вы можете войти в Башню Тайн. Пусть её тайны потрясут вас».

Сцена Б1: Этаж обороны

Уровень сцены 7 (1 554 опыта)

Обстановка

5 норкеров (N)
2 энигмы Векны (E)
8 норкеров пехотинцев (G)

Норкеры и энигмы Векны начинают сцену в местах, помеченных на карте. Норкеры пехотинцы появляются после начала сражения, двумя отрядами по четыре, как это описано ниже.

Первый этаж башни создан для обороны. Искатели приключений, активировавшие круг после переговоров с проявлением Векны, появляются в круге телепортации на этом этаже центральной комнаты. Прибытие искателей приключений мгновенно активирует магическую тревогу. Эта тревога распознаёт настоящих последователей Векны, и весь этаж поднимается по тревоге, чтобы разобраться с чужаками. Несколько норкеров и пара мерзких энигм Векны выходят из своих казарм, чтобы проверить, в чём дело.

Когда искатели приключений переносятся на этот этаж, прочтите:

Круг телепортации активируется с яркой вспышкой. Вы оказываетесь стоящими в комнате 6 x 6 метров с двумя выходами, один на севере, а второй на западе. Стены этой комнаты покрыты орнаментом, изображающим человеческие лица. У каждого лица есть или повязка на глазах или кляп во рту. Сразу же после вашего прибытия лица с повязками оживают и начинают что-то распевать, а глаза лиц с кляпами с ненавистью уставляются на вас.

5 Норкеров (N) — Солдат 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 150 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 49; **Ранен** 24
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 13, **Воля** 14
Скорость 6

Боевой топор (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1к10 + 2.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +10 против КД; урон 1к6 + 2.

Свирепость (малое; неограниченно)

Враг, которого норкер атаковал в этом раунде, становится помеченным.

Неустанная выносливость (малое, используется только в раненом состоянии; один раз в раунд; неограниченно) ✦ **Исцеление**

Норкер восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +8, Выносливость +9, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 12 (+2) **Мдр** 11 (+1)
Тел 17 (+4) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, боевой топор

8 Норкеров пехотинцев (G) — Миньон 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 38 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 13, **Воля** 14
Скорость 6

Цеп (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 3.

Рой норкеров

За каждого норкера пехотинца, атакующего ту же самую цель, увеличьте причинённый урон на +1.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +8, Выносливость +9, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 12 (+2) **Мдр** 11 (+1)
Тел 17 (+4) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, цеп

2 Энигмы Векны (E) — Контроллер 6 уровня
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) — Опыт 250 каждая

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 68; **Ранен** 34; смотрите также *потрошение плоти*
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1к4 + 1.

Электрический снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон электричеством 1к6 + 5, и цель становится замедленной до конца её следующего хода.

Потрошение памяти (стандартное; неограниченно) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 5; +10 против Воли; урон психической энергией 1к10 + 5, и цель не может использовать атакующие таланты на сцену, атакующие таланты на день, и приёмы (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель изумлена до конца её следующего хода.

Жуткое зрелище (когда первый раз станет раненой; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 2; нацеливается на врагов; +10 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 3, и цель толкается на 3 клетки.

Потрошение плоти

Когда энигма Векны становится раненой, она получает регенерацию 5 и не может до конца сцены использовать таланты кроме *раздирания плоти*.

Раздирание плоти (стандартное, используется только после потрошения плоти; неограниченно)

+9 против КД; урон 2к8 + 5.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Магия +13
Сил 12 (+4) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 15 (+5)
Тел 12 (+4) **Инт** 20 (+8) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение мантия, кинжал

Тактика

Это место охраняют норкеры и энигмы, а мелодичный звук означает прибытие чужаков. Норкеры тут же перемещаются, чтобы сдержать ИП в коридоре и не допустить их до рун, позволяющих переместиться на следующий этаж башни. Норкеры — верные сторонники Векны, и они с готовностью отдадут свои жизни за его нечестивое имя.

Два норкера появляются возле круга телепортации, а остальные пока находятся в казарме. Норкеры делятся на две группы, по два и три существа соответственно. Группа из трёх остаётся возле рун, а пара отправляется искать чужаков. Когда ИП начнут сражение с одной группой, оставшиеся норкеры тоже идут в атаку.

Норкеры пытаются использовать колонны для своего блага. Смотрите «особенности местности» в поисках информации о колоннах.

Энигмы держатся в стороне от рукопашного боя и используют свою психическую связь с колоннами, чтобы получить линию обзора до персонажей. Энигмы получают боевое превосходство над персонажами, не способными их увидеть.

Энигмы пытаются оставаться вне обзора даже после смерти всех норкеров, хотя они и продолжают атаковать ИП. Они чрезвычайно фанатичны и они умрут, защищая башню. Они пытаются держать персонажей в стороне от рун, блокируя дорогу или отвлекая персонажей дальнобойными атаками.

Во втором раунде сражения проверьте инициативу для пехотинцев норкеров. В свой ход в свободных клетках рядом с рунами появляются первые четыре пехотинца. В четвёртом раунде сражения на том же показателе инициативы появляются ещё четыре пехотинца. Как только пехотинцы появляются, они тут же вступают в бой.

Особенности местности

Освещение: Яркий свет. Область освещена при помощи магии.

Кровати: Кровать может предоставить укрытие любому, кто находится в соседней клетке. Запрыгивание на кровать стоит 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть кровать, после чего лежащее существо получает отличное укрытие.

Круг телепортации: Существа прибывают в этот круг извне, из комнаты за секретной дверью, которую можно открыть только *серебряным ключом*. Персонажи могут действием движения переместиться назад, в ту комнату.

Колонны: Колонны покрыты резьбой, изображающей одноглазые лица. Существа не могут войти в клетку с колонной, и колонны могут предоставлять укрытие. Энигмы Векны могут видеть через колонны, что позволяет им считать колонны своим пространством при использовании дальнобойных атак. Например, энигма в казарме может выбрать любую колонну и считать её исходной клеткой при нацеливании и атаке ИП дальнобойными талантами.

Кроме того, колонны смертельно опасны для всех, кто не является истинным последователем Векны. Все существа кроме норкеров и энигм, находящиеся по соседству с колонной в начале своего хода, получает урон некротической энергией 1к6.

Руны: Над рунами, начертанными на полу между колоннами в южной части комнаты, поднимается лёгкий светящийся дымок. Вход в этот туман позволяет существу перенестись на следующий этаж башни. Персонаж, стоящий в соседней с рунами клетке, интуитивно понимает, что он может действием движения перенестись на следующий этаж (сцена Б2). Персонаж появляются на рунах или смежных с ними клетках в северо-западной части того этажа.

Сокровище: Энигмы хранят под кроватями немного сокровищ. При проверке Внимательности со Сл 18 персонажи находят следующее: оникс, стоимостью 800 зм и кварц, вырезанный в форме глазного яблока, стоящий 500 зм.

Сцена Б2: Этаж тайного знания

Уровень сцены 7 (1 550 опыта)

Обстановка

2 норкера (N)
2 энигмы Векны (E)
1 бронзовый сторож (W)
1 бес (I)

Второй этаж башни служит Пальдемару мастерской. Здесь есть лаборатория, библиотека, комната для призываний и тюремная камера.

Персонажи появляются на этом этаже посредством рун в северо-западном углу. Руны в юго-восточном углу позволяют перенестись на верхний этаж башни.

Когда искатели приключений появляются на этом этаже, прочтите:

Вы появляетесь между четырьмя колоннами. В отличие от колонн предыдущего уровня, эти колонны гладкие и на них нет украшательств. На востоке видны металлические двустворчатые двери, а коридор шириной 3 метра ведёт на юг.

2 Энигмы Векны (E) — Контроллер 6 уровня
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) — Опыт 250 каждая

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 68; **Ранен** 34; смотрите также *потрошение плоти*
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1к4 + 1.

Электрический снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон электричеством 1к6 + 5, и цель становится замедленной до конца её следующего хода.

Потрошение памяти (стандартное; неограниченно) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 5; +10 против Воли; урон психической энергией 1к10 + 5, и цель не может использовать атакующие таланты на сцену, атакующие таланты на день, и приёмы (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель изумлена до конца её следующего хода.

Жуткое зрелище (когда первый раз станет раненой; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 2; нацеливается на врагов; +10 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 3, и цель толкается на 3 клетки.

Потрошение плоти

Когда энигма Векны становится раненой, она получает регенерацию 5 и не может до конца сцены использовать таланты кроме *раздирания плоти*.

Раздирание плоти (стандартное, используется только после потрошения плоти; неограниченно)

+9 против КД; урон 2к8 + 5.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Магия +13
Сил 12 (+4) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 15 (+5)
Тел 12 (+4) **Инт** 20 (+8) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение мантия, кинжал

2 Норкера (N) — Солдат 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 150 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 49; **Ранен** 24
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 13, **Воля** 14
Скорость 6

Боевой топор (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1к10 + 2.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +10 против КД; урон 1к6 + 2.

Свирепость (малое; неограниченно)

Враг, которого норкер атаковал в этом раунде, становится помеченным.

Неустанная выносливость (малое, используется только в раненом состоянии; один раз в раунд; неограниченно) ✦ **Исцеление**

Норкер восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +8, Выносливость +9, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 12 (+2) **Мдр** 11 (+1)
Тел 17 (+4) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, боевой топор

Бес (I) — **Соглядатай 3 уровня**
Крошечный бессмертный гуманоид (дьявол) — Опыт 150

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 40; **Ранен** 20
КД 17; **Стойкость** 15, **Реакция** 15, **Воля** 15
Сопротивляемость 15 огонь
Скорость 4, летая 6 (парение)

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 0; +7 против КД; урон 1к6 + 1.

Хвостовое жало (стандартное; перезаряжается когда бес использует *исчезновение*) ✦ **Яд**

Досягаемость 0; +8 против КД; урон 1к8 + 3 и бес совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +5 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 к Воле (спасение оканчивает и то и другое).

Исчезновение (стандартное; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Бес становится невидимым до конца своего следующего хода или пока он не атакует.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий
Навыки Магия +9, Обман +9, Скрытность +9
Сил 12 (+2) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 14 (+3)
Тел 16 (+4) **Инт** 16 (+4) **Хар** 16 (+4)

Тактика

Одна энигма находится в библиотеке, а другая заканчивает дьявольскую машину в лаборатории. Обе сопровождаются норкерами, и обе прибегают на звук сражения.

Бронзовый сторож патрулирует между двумя рунами телепортации. Проверьте его инициативу, и отслеживайте его перемещение пока он не встретится с ИП. Каждый раунд он перемещается с половиной своей скорости. Как только он заметит ИП, он нападёт.

В бою энигмы используют тактику молниеносных нападений с последующими отступлениями; они перемещаются из комнаты в комнату, в то время как бронзовый сторож и норкеры пытаются приковать персонажей к месту.

Бронзовый сторож (W)	Элитный солдат 7 уровня
Большой природный оживлённый (механизм)	Опыт 600

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 168; **Ранен** 84
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21
Иммунитет очарование, страх, яд; **Сопротивляемость** 5 ко всему
Спасброски +2
Скорость 5; смотрите также *неумолимое перемещение* и *громоздкий*
Единицы действий 1

Секира (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1к12 + 5.

Буйство (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Бронзовый сторож может переместиться на 3 клетки, и все существа, меньшие его по размеру, в чьё пространство входит сторож, толкаются на 1 клетку и сбиваются с ног. После перемещения бронзовый сторож может использовать *взмах топором*.

Взмах топором (свободное, используется только после *буйства*; неограниченно) ✦ **Оружие**

Ближняя вспышка 1; +14 против КД; урон 1к12 + 5, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Громоздкий

Бронзовый сторож не может совершать шаг.

Неумолимое перемещение

Бронзовый сторож может перемещаться через пространство существ, меньших его по размеру, но он не может окончить перемещение в занятом пространстве.

Охрана (немедленный ответ, когда хозяин бронзового сторожа находится от него в пределах 2 клеток и ударен атакой; перезарядка ⚄ ⚅)

Половину урона от атаки получает бронзовый сторож, а вторую половину получает хозяин.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 9 (+2) **Мдр** 8 (+2)
Тел 20 (+8) **Инт** 3 (-1) **Хар** 3 (-1)

Если ИП уничтожают дьявольскую машину, то Пальдемар перемещается сюда, чтобы увидеть, кто осмелился помешать его планам. «О, за это вы умрёте!», — говорит он и снова переносится на 3 этаж, чтобы приготовиться к сражению.

Особенности Местности

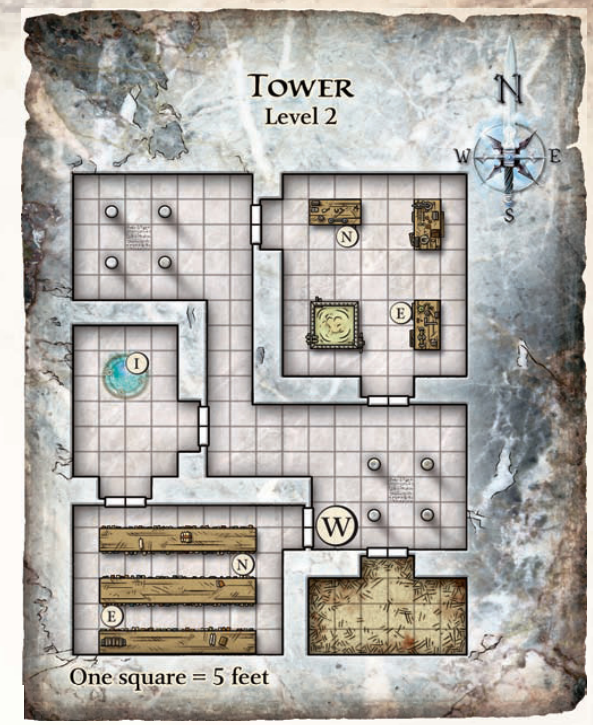
Освещение: Яркий свет. Это место освещено при помощи магии.

Тюремная камера: Дверь заперта и требует для открытия проверки Воровства со Сл 22. Здесь ничего и никого нет.

Лаборатория: Здесь последователи Векны проводят свои странные эксперименты.

Столы: На столах стоят алхимические материалы. Находящийся по соседству со столом персонаж, промахнувшийся рукопашной атакой, попадает по материалам на столе и получает урон кислотой 1к6.

Дьявольская машина: Это большой стеклянный контейнер с многочисленными стеклянными и металлическими трубочками. Он наполнен едкой светящейся жидкостью и в нём плавает голова бронзового сторожа. Этот волшебный агрегат позволит



Пальдемару захватить власть над всеми бронзовыми сторожами Лабиринта. Энигма близок к завершению ритуала, который активирует эту машину. ИП могут уничтожить машину, атакуя её (КД 16, прочие защиты 18, 60 хитов). После уничтожения из неё выплескивается кислота и атакует всех существ в комнате (ближняя вспышка 3, +12 против Реакции, урон кислотой 2к6 + 2).

Библиотека: В библиотеке множество томов, хранящих несметные знания. Однако чары, наложенные на книги и свитки, делают их с виду чистыми для всех кроме последователей культа Векны.

Руны: Юго-восточные руны позволяют существам перемещаться на самый верхний этаж башни (сцена Б3). Персонаж, стоящий на рунах или соседней клетке, интуитивно понимает, что он может действием движения перенестись на следующий этаж. Персонажи прибывают в клетку с рунами или в соседние с ними клетки в южной части того этажа. Руны в северо-западной части позволяют действием движения перенестись на первый этаж.

Комната для призываний: Здесь культисты Векны общаются с богами, демонами и дьяволами. Сейчас здесь находится бес.

Круг призывания: На полу мелом и серебряной пылью нарисован магический символ. В нём заключён бес, который не может выйти из круга, пока не преуспеет в спасброске. Он может совершать спасброски только после того, как кто-нибудь откроет дверь в его комнату. Бес начинает невидимым, и после того как он окажется на свободе, он стремится причинить как можно больше разрушений вокруг себя.

Сцена Б3: Храм Векны

Уровень сцены 10 (2 700 опыта)

Обстановка

Пальдемар (P)
2 норкера пращника (N)
1 норкер берсерк (N)
1 энигма Векны (E)
1 бронзовый сторож (W)

Искатели приключений появляются в небольшой комнате между четырьмя простыми колоннами. Пальдемар начинает в своей комнате, скрывшись за занавесью. Бронзовый сторож ждёт в комнате на востоке. Три норкера, а также энигма Векны находятся в храме. Выберите сами, какого из коркеров сделать берсерком.

Большую часть верхнего этажа Башни Тайн занимает храм Векны. О храме заботится Пальдемар, он же выслушивает его последователей и строит заговор против Магов Саруна и планы по распространению влияния Векны на всю долину Нентир.

Когда искатели приключений появляются на этом этаже, прочтите:

Вы появляетесь в небольшой комнате, окружённые четырьмя столбами. На севере, востоке и западе стоят двери с изображением глазного яблока.

Если искатели приключений не уничтожали дьявольскую машину на предыдущем этаже, то норкеры и энигма будут молиться Векне, а значит, будут отвлечены. Пальдемар находится в своей комнате, которая запирается, но он слышит любые звуки сражения. Бронзовый сторож ждёт в своей комнате.

Если искатели приключений уничтожат дьявольскую машину, то весь этот этаж будет готов к их приходу.

Тактика

Пальдемар и его слуги быстро сплачиваются против искателей приключений. Пальдемар — хитрый стратег. Когда начнётся сражение, он ждёт, пока с чужаками свяжется бронзовый сторож, и только после этого вступает в сражение сам. Каждый раунд он использует все оставшиеся действия на вытягивание силы из хрустальных колонн (смотрите «особенности местности» на странице 64), осыпая при этом искателей приключений дальнобойными талантами.

Пальдемар использует тактику нападений и отступлений. Он может отступать в Комнату Хозяина, обходя свой собственный Магический Замок и используя его для избавления от погони. При возможности он пытается заходить ИП с тыла; однако если сражение пойдёт не в его пользу, он попробует убежать при помощи рун на полу. Он уходит на второй этаж, пытаясь присоединиться к любым оставшимся в живых существам, или пытается убежать в безопасное место.

Пальдемар (P) — Элитная артиллерия 11 уровня
Средний природный гуманоид (человек) — Опыт 1 200

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7
Хиты 178; **Ранен** 89
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 24
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Посох (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+20 против КД; урон 1к8 + 8 (+2к6 при критическом попадании)

Магическая стрела (стандартное; неограниченно) ✦ **Магический**, **Силовое поле**
Дальнобойный 20; +16 против Реакции; урон силовым полем 2к4 + 9.

Вырвать мысленный взор (немедленное прерывание, когда становится целью атаки; неограниченно) ✦ **Иллюзия**
Дальнобойный 20 или Рукопашный 1; +16 против Воли; Пальдемар становится невидимым для атакующего (спасение оканчивает).

Луч мороза (стандартное; неограниченно) ✦ **Инструмент**, **Магический**, **Холод**
Дальнобойный 10; +18 против Стойкости; урон холодом 1к6 + 9, и цель становится замедленной до конца следующего хода Пальдемара.

Вырвать разум (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Магический**
Дальнобойный 10; +16 против Воли; цель не может использовать таланты на сцену и на день (спасение оканчивает). Пальдемар перезаряжает любой талант кроме *вырвать разум*.

Разряд молнии (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Инструмент**, **Магический**, **Электричество**
Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон электричеством 2к6 + 9. Пальдемар совершает вторичную атаку против двух других целей в пределах 10 клеток от первичной цели вне зависимости от попадания первичной атаки. *Вторичная атака:* +16 против Реакции; урон электричеством 1к6 + 9.

Заряженная сфера (стандартное; перезарядка ⚁ ⚃) ✦ **Инструмент**, **Магический**, **Электричество**
Вспышка 2 в пределах 10 клеток; +18 против Реакции; урон электричеством 2к6 + 9

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Магия +14, Переговоры +11, Проницательность +12, Религия +14
Сил 12 (+6) **Лов** 11 (+5) **Мдр** 18 (+9)
Тел 17 (+8) **Инт** 19 (+9) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение мантия, *магический посох +2*

2 Норкера пращника (N) — Артиллерия 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 150 каждый

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 15; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 13
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к4 +1.

Праща (стандартное; неограниченно)
Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон 1к6 + 2.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)
Норкер пращник совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +10 против КД; урон 1к6 + 1.

Неустанная выносливость (малое, используется только в раненом состоянии; один раз в раунд; неограниченно) ✦ **Исцеление**
Норкер пращник восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Скрытность +8
Сил 12 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 11 (+1)
Тел 13 (+2) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожный доспех, праща, 20 ядер, кинжал

Норкер берсерк (N) Элитный громила 4 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) Опыт 350

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 136; **Ранен** 68
КД 16; **Стойкость** 16, **Реакция** 15, **Воля** 15
Скорость 6

Цеп (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1к10 + 3.

Двойной удар (стандартно; неограниченно) ✦ **Оружие**

Норкер берсерк совершает две атаки цепом по одной и той же цели. Если обе атаки попали, цель толкается на 1 клетку.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер берсерк совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +7 против КД; урон 1к6 + 3.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, Выносливость +11
Сил 16 (+5) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 11 (+2)
Тел 18 (+6) **Инт** 5 (-1) **Хар** 5 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, цеп

Бронзовый сторож (W) Элитный солдат 7 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 600

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 168; **Ранен** 84
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21
Иммунитет очарование, страх, яд; **Сопротивляемость** 5 ко всему
Спасброски +2
Скорость 5; смотрите также *неумолимое перемещение* и *громоздкий*
Единицы действий 1

Секира (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1к12 + 5.

Буйство (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Бронзовый сторож может переместиться на 3 клетки, и все существа, меньшие его по размеру, в чьё пространство входит сторож, толкаются на 1 клетку и сбиваются с ног. После перемещения бронзовый сторож может использовать *взмах топором*.

Взмах топором (свободное, используется только после *буйства*; неограниченно) ✦ **Оружие**

Ближняя вспышка 1; +14 против КД; урон 1к12 + 5, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Громоздкий

Бронзовый сторож не может совершать шаг.

Неумолимое перемещение

Бронзовый сторож может перемещаться через пространство существ, меньших его по размеру, но он не может окончить перемещение в занятом пространстве.

Охрана (немедленный ответ, когда хозяин бронзового сторожа находится от него в пределах 2 клеток и ударен атакой; перезарядка ⚄ ⚅)

Половину урона от атаки получает бронзовый сторож, а вторую половину получает хозяин.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 9 (+2) **Мдр** 8 (+2)
Тел 20 (+8) **Инт** 3 (-1) **Хар** 3 (-1)

Энигма Векны (E) Контроллер 6 уровня
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 68; **Ранен** 34; смотрите также *потрошение плоти*
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1к4 + 1.

Электрический снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон электричеством 1к6 + 5, и цель становится замедленной до конца её следующего хода.

Потрошение памяти (стандартное; неограниченно) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 5; +10 против Воли; урон психической энергией 1к10 + 5, и цель не может использовать атакующие таланты на сцену, атакующие таланты на день, и приёмы (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель изумлена до конца её следующего хода.

Жуткое зрелище (когда первый раз станет раненой; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 2; нацеливается на врагов; +10 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 3, и цель толкается на 3 клетки.

Потрошение плоти

Когда энигма Векны становится раненой, она получает регенерацию 5 и не может до конца сцены использовать таланты кроме *раздирания плоти*.

Раздирание плоти (стандартное, используется только после потрошения плоти; неограниченно)

+9 против КД; урон 2к8 + 5.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Магия +13
Сил 12 (+4) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 15 (+5)
Тел 12 (+4) **Инт** 20 (+8) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение мантия, кинжал

Особенности местности

Ниже описаны особенности каждой комнаты этого этажа по отдельности.

Прихожая

Освещение: Тусклый свет. Это место освещено при помощи магии.

Руны: Руны позволяют существам перемещаться на второй этаж башни и назад. Персонаж, стоящий на клетке с рунами или в соседней клетке, интуитивно понимает, что он может действием движения переместиться на второй этаж (сцена Б2). Персонажи появляются в клетке с рунами или в соседней с ними клетке в юго-восточном углу второго этажа.

Комната стражи

Эта комната абсолютно пуста. Здесь стоит бронзовый сторож, готовый защищать этот этаж и помогать Пальдемару.

Комната хозяина

Это личная комната Пальдемара, владельца этого храма Векны.

Освещение: Тусклый свет. Это место освещено при помощи магии.

Двери: Двери в этой комнате запечатаны ритуалом Магический Замок. Их открывание требует проверку Воровства или Силы со Сл 30.

Стол: На столе расставлено алхимическое оборудование и несколько книг с древними знаниями. Так же как и книги из библиотеки 2 этажа, их страницы выглядят пустыми для существ, не поклоняющихся Векне.

Хрустальный шар: Этот предмет позволяет Пальдемару шпионить за Семиколонным Залом. Любой персонаж может стандартным действием посмотреть в шар и совершить проверку Мудрости со Сл 20. При успехе он может увидеть любое место в Семиколонном Зале. При провале он видит мельком призрачную фигуру в мантии. Фигура трясёт головой и тянет к персонажу руки, причиняя урон психической энергией 2к6. После этого шар взрывается на тысячи кусочков.

Кровать и занавес: Кровать не представляет собой ничего интересного, а вот занавес зачарован так, чтобы защищать Пальдемара. Когда Пальдемар находится в соседней с занавесом клетке, все его защиты получают бонус +2.

Сокровище: У Пальдемара есть с собой *магический посох +2*. Под кроватью он прячет 1 000 зм. Если искатели приключений поищут на его столе (проверка Внимательности со Сл 22), они найдут три предмета, которые не подвержены магии, делающей их пустыми. Это книга ритуалов, свиток с почти завершённым ритуалом и карта.

В книге ритуалов находятся три ритуала: Магический Замок, Сварить Зелье и Секретный Сундук Леомунда.

На свитке находится незаконченный ритуал. Проверка Магии со Сл 26 позволяет персонажу понять, что ритуал пока не закончен, но он передаёт магическую силу одного мага другому. Этот процесс требует некромантии и является очень злым.

На карте нарисована светящаяся пирамида в густых лесах, примерно в неделе путешествия от долины Нентир. Сбоку сделаны заметки: «Место силы», «Много магии, нужно взять» и «Найти Каравакоса». Эта карта приведёт искателей приключений к приключению *Н3: Пирамида Теней*.

Часовня Полумрака

Это небольшой храм Векны. Здесь много странных магических эффектов.

Когда сюда войдут искатели приключений, покажите им «внутри храма Векны» со страницы 30 *Первой книги приключения*.

Освещение: Тусклый свет. Это место освещено при помощи магии.

Хрустальные колонны: Эти колонны из кристаллического камня являются первой попыткой Пальдемара создать средство сбора магической энергии и использования его для своих заклинаний. Один раз в раунд, малым действием, Пальдемар может вытянуть энергию из одной колонны, чтобы получить бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона следующим использованным магическим талантом. Каждую колонну он может использовать только раз, и для этого он должен находиться не далее 10 клеток от колонны.

Статуя Векны: Эта статуя сделана из железа и изображает скелетообразную фигуру в мантии без левого глаза и левой руки. Любой персонаж, начавший ход в пределах 3 клеток от статуи, становится целью атаки: +14 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Символ Векны: На полу выложена огромная мозаика руки и глаза Векны. Последователи Векны получают бонус +2 к спасбросам, находясь в этой комнате.

Идол Векны: Идол наполнен злобной магией. Он вырезан из чёрного камня в форме огромного черепа с глазом в правой глазнице. Левая глазница пуста. Его модификатор инициативы +5. В свой ход он выпускает в ближайшего ИП луч огня: Дальнобойный 5; +14 против Реакции; урон огнём 1к10.

Заключение

Если искатели приключений нарушат планы Пальдемара (вне зависимости от того, сбежал ли маг), они получат благодарность от Магов Сарууна. Несмотря на то, что Маги не добры, они и не так злы как Пальдемар. Если ИП поделятся с Магами тем, что знают, то кроме награды за задание, Маги предложат дополнительную награду за исследование Пирамиды Теней.