



Темная пирамида острова колдуна

Давно заброшенная пирамида на Острове Колдуна с недавних пор испускает магическую энергию, искривляющую существ и земли вокруг себя. Культ Дракона и Красные Волшебники Тэя заметили это, и теперь вы должны не допустить, чтобы эта сила, чем бы она ни была, попала к ним в руки. Приключение для персонажей с 5 по 10 уровни.

Код приключения: DDEX1-11

Участники проекта

Дизайн приключения: Claire Hoffman

Производство и дизайн: Chris Tulach, Travis Woodall

Организатор игр: Chris Tulach

R&D игрового опыта: Greg Bisland

Команда Лиги Приключенцев: Greg Bisland, Chris Lindsay, Shally Mazzanoble, Chris Tulach

Администраторы Лиги Приключенцев: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick



Дебют: 14 августа 2014

Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод

Kitar, korfax, stivie для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru

верстка sthrad



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Темная Пирамида Острова Колдуна», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шестого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря Забытых Королевств на и вокруг Острова Колдуна на реке Стоянов возле города Флан.

Лига приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

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

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

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

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь подготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.

- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

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

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение. Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм

Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

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

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет

опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Много лет назад Рен Клинок и его товарищи рискнули пробраться в логово сумасшедшего волшебника Яраша – великую серебряную пирамиду на Острове Колдуна – и остановили его извращённые магические эксперименты, которые отравляли реку. У них были более важные дела во Флане, и герои не остались, чтобы полностью исследовать пирамиду. В результате чего искатели приключений ненароком оставили там несколько мутировавших ящеролоудов – результаты экспериментов волшебника – и тех, кто потерялся в лабиринте пирамиды.

Последние 150 лет были нелегкими для пирамиды и ее обитателей. Безумные колебания Плетения с течением времени изменили магические и физические свойства лабиринта. Большинство узников, пойманных внутри погибли, но даже после смерти они остались в ловушке; другие же стали чудовищами искаженными дикой магией. Мутировавшие ящеролоуды, оставшиеся внутри приспособили под себя один уровень пирамиды и основали новое место обитания для своего племени. Хотя и довольно небольшое, племя с тех пор стало процветать, и по большей части осталось нетронутым внешним миром.

Потом пришли слаады. Изначально они выглядели как разношерстный отряд приключенцев, чью протекающую лодку прибило к берегу острова. Большинство было ранено, а некоторые казались больными. Больные вскоре превратились в красного и зеленого слаада, а головастики слаадов, синие и зеленые, когтями разорвали тела и выбрались из тел оставшихся искателей приключений. Одного из авантюристов превратили в серого слаада. Под его командованием они вскоре захватили контроль над пирамидой.

Используя знания, хранившиеся в журналах Яраша, а также свои собственные, серый слаад создал устройство, которое позволило сделать небольшой поток материи из Лимбо в этот мир. Слаады починили оборудование, чтобы выкачивать ее из пирамиды и еще раз изменить окружающую землю.

Изменения не успели спуститься далеко по течению, как их заметили разведчики различных фракций. Один этот факт вряд ли заставил бы коалицию действовать. Однако, шпионы Крепости Вальево доложили, что у Культа Дракона возрос интерес к пирамиде и они сформировали группу для ее исследования.

В тайне от фракций и Культа Дракона, Красные Волшебники также направили свою группу на исследование пирамиды и ее секретов.

Плетение

Плетение — это средство благодаря которому сырая магия преобразуется заклинателями. В этом виде магия предстает перед ними для использования, она течет по всему миру, касается почти каждого уголка мироздания, исключение составляют только области мертвой магии; места, где магия не действует. В некоторых местах Плетение повреждено или искажено и заклинания там вызывают всплеск неконтролируемой силы, которая вызывает обратную реакцию или какое-то количество непреднамеренных эффектов.

Вечно изменяющийся хаос Лимбо

Лимбо — это внешний план чистого Хаоса; место постоянного движения и изменения, где ландшафт меняется неконтролируемо и непредсказуемо. Лимбо — это еще и дом слаадов.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение имеет 4 этапа.

Часть 1. Задание и Путешествие. Приключение начинается со встречи в Флане. Героям дается краткая информация и приказ отправляться на остров. Остров находится в 4 днях пути вверх по реке. Персонажи встречаются по пути флору и фауну, которая выказывает симптомы схожие с влиянием диких изменений Лимбо.

Часть 2. Лабиринт. Лабиринт изначально имел ряд связанных порталов, которые меняли свое место назначения, когда кто-то проходил сквозь них. Теперь эти порталы действуют случайно. В пирамиде находятся 8 зон столкновений, от 4 до 6 из которых игроки должны посетить (количество зависит от силы группы и доступного времени). Во время исследования этого уровня персонажи могут встретиться с нежитью, особенностями ландшафта, ловушками, культистами и зонами дикой магии.

Перерыв. Если Вам нужно разбить приключение на две четырехчасовые части, то это самое лучшее место для паузы. Сила группы может влиять на то, сколько времени займут первые две части, так что в вашем случае все может быть по-другому.

Часть 3. Второй Уровень Пирамиды. Есть три отдельные точки входа на этот уровень. Выбор входа зависит от силы группы, оценки Мастера и его личных предпочтений. Вход Номер Один это схватка с Красными Волшебниками. Во второй точке персонажи сражаются с ожившими объектами и у них есть возможность долгого отдыха. Третий вариант дает игрокам возможность переманить ящеролюдов на свою сторону, вместо того, чтобы биться с ними. Во время дальнейшего исследования уровня персонажи могут встретить одну их групп, с которыми они не пересекались до этого, а также другие препятствия, пока они не найдут лестницу на третий уровень.

Часть 4. Вершина Пирамиды. Слаады устроили свое гнездо именно здесь. Персонажи встретятся со слаадами, а также с устройством, извергающим хаос.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

К персонажам незаметно приближается знакомый член их фракции. Их просят помочь растущему сопротивлению во Флане, выполнив опасное задание. Предполагается, что они согласятся и героям дают инструкции как попасть в Башню Денлора (определенный стук и пароль «Сайкамор») на встречу сегодня на закате.

Если какой-то персонаж не выбрал фракцию, то он известен членам сопротивления своей репутацией. В этом случае, член сопротивления – библиотекарь из Библиотеки Мантора – приближается к героям в таверне и пытается осторожно узнать противостоят ли они Ворганшараксу, зеленому дракону, который теперь управляет Фланом. Предполагается что они противостоят правлению дракона, и персонажа просят присоединиться к движению сопротивления Флана и принять участие в опасном задании. После их согласия им дают инструкции как попасть в Башню Денлора (определенный стук и пароль «Гора Лорел») на встречу сегодня на закате. Другой пароль обозначает, что персонаж не является членом фракции, действующей в Флане.

Часть 1. НЕПРОСТОЕ ЗАДАНИЕ

Башня Денлора находится на границе области обозначенной как Цивилизованный Флан на картах, и стоит сразу за стенами города на берегу реки. Редкий лесок окружает башню с двух сторон. Персонажей направили в боковую дверь башни, находящуюся на стороне реки.

Если игроки спрашивают, что персонажи могут знать или выяснить о Башне Денлора:

- Удачная проверка Интеллекта (История) Сл 5 открывает, что это был дом могущественного волшебника, который умер более ста лет назад, и башня была с тех пор запечатана. Сейчас ей владеет Лорд Мудрец Флана.
- Удачная проверка Интеллекта (История) Сл 10 открывает, что смерть Денлора, произошедшая около 150 лет назад, была поворотной точкой истории Флана, которая вылилась в поражение Тайрантраксуса и разрушение Пруда Сияния. Башня была защищена от вторжений и ее двери были запечатаны одним из искателей приключений. Никто из ныне живущих не знает какие ловушки ожидают внутри.
- Общеизвестно, что для Лорда Мудреца Флана башня стала чем-то вроде хобби и все свое свободное время он пытается узнать секрет как снять печати с башни. Пока что это ему не удалось – по крайней мере таково общее мнение.

Член любой Фракции в Флане, однако, знает, что группа героев помогла Лорду Мудрецу сломать печати на дверях Башни Денлора вскоре после прибытия зеленого дракона, и с тех пор ведется работа по очистке верхних этажей.

Угасающий свет скрывает отпечатки времени и битв на башне из красного кирпича. Длинные тени, отбрасываемые скудными сумеречными лучами, которые едва пробиваются через заросли, помогают вам спрятаться на пути к маленькой двери на стороне реки.

Как только персонажи повторяют правильную последовательность стуков в дверь и произносят пароль, они входят в короткий коридор, который справа заканчивается кухней с большим камином в углу и закрытой дверью слева. Обратите внимание, что если персонажи не знают друг друга, то они входят отдельно друг от друга. Используйте это время для представления персонажей.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Потолки. Потолки на высоте 20 фт.

Освещение. Яркий свет в помещениях, тусклый снаружи.

В результате очистки от ловушек и распечатывании дверей, внутреннее убранство башни не вызывает признаков долгого запустения. Однако часть мебели развалилась из-за возраста и в некоторых местах лежат кучи дерева. Меблировка редкая и утилитарная, по крайней мере на этом этаже.

Гибкий молодой человек в темно-серой тунике и кожаных штанах провожает вас в просторную кухню. Горячие камни в очаге дают жар без дыма. «Присаживайтесь пожалуйста, хозяин должен вскоре к вам выйти. Меня зовут Крал. К сожалению, из напитков я могу предложить вам только горячий чай или эль.»

Осматривая комнату, вы видите сервант у одной из стен с маленьким бочонком эля и набором кружек. Также там есть большой чайник, горшок меда и керамические чашки. На дальней стороне комнаты вы видите две двери.

Крал поддерживает разговор с путешественниками - как долго они в городе, что они уже совершили и т.д. На самом деле, он уже знает кто они такие и большинство их подвигов во Флане; он пытается выяснить не одержим ли кто из них, нет ли среди них допелыгангера или возможного предателя. Когда все собрались и Крал побеседовал с каждым из них, по крайней мере вкратце, прочтите текст, приведенный ниже.

Отыгрыш Крала

Крал является агентом Арфистов, но он притворяется слугой, чтобы понаблюдать за персонажами и попытаться определить на самом ли деле они хотят бороться с правлением Ворганшаракса. Он бард по профессии. В настоящее время он работает вместе с Лордом Мудрецом Флана над раскрытием секретов башни. Он слегка подозрителен и предпочитает быть недооцененным врагами. Несмотря на это, он общителен и обладает хорошим чувством юмора.

Высокий мужчина полуэльф преклонного возраста входит на кухню через одну из дверей. «Все в порядке, Крал?». Его бровь слегка приподнята. «Будет невежливо по отношению к нашим гостям продолжать откладывать дело.»

Карл коротко кивает и старый полуэльф приглашает вас входить в комнату и располагаться. У стен комнаты лежат кучи старого дерева, зачарованные сферы света прячут под потолком и большой стол стоит на постаменте у дальнего конца комнаты. Три скамьи обрамляют его в виде буквы U. Некто в темном плаще с капюшоном стоит, прислонившись к стене позади стола.

Отыгрыш Лорда Мудреца Флана

Лорд Мудрец достаточно стар, однако, благодаря своему полуэльфийскому происхождению, все еще сохраняет энергичность. Тем не менее, он неразговорчивый и сдержанный мужчина; он скрывает свои эмоции.

«Прошу вас, присаживайтесь» говорит Лорд Мудрец.
«Нам нужно многое обсудить.»

Лорд Мудрец приводит свои замечания, объясняя историю острова, снабжая героев следующей информацией.

- Сумасшедший волшебник по имени Яраш построил себе дом на Острове Колдуна в виде большой серебряной пирамиды. Внутри нее он экспериментировал с магией превращения (transmutation) и ставил физические эксперименты; и флора и фауна стали субъектами его исследований. Река была настолько отравлена результатами его работы, что мало что могло в ней выжить.
- Рен Клинок, местный герой из города Флан, победил Яраша. С тех пор, жажда силы и наживы привлекала многих исследовать этот остров из-за слухов о богатстве и великой магии; никто из тех, кто отважился войти в пирамиду никогда не возвращался.
- Известно, что Яраш обустроил огромный лабиринт внутри пирамиды. Записи Рена Клинка описывают, что лабиринт менялся сам по себе, по мере продвижения его группы. Неизвестно что скрывается, и скрывается ли вообще, в пирамиде. Однако лабиринт, без сомнений, погубил множество душ за эти годы, и некоторые из них, возможно, до сих пор бродят среди его стен. Приготовьтесь сражаться с нежитью, часть которой может и не иметь физической формы.
- Хотя он и не может быть уверен, Лорд Мудрец считает, что феномен, окружающий пирамиду непохож на тот, что отравлял землю во времена Яраша. Порча вокруг пирамиды на данный момент

- больше напоминает экстрапланарное воздействие. Все остальное остается выяснить персонажам; Лорд Мудрец не любит предположения и догадки и не говорит то, чего не знает наверняка.
- Наконец, Лорд Мудрец озабочен скоростью распространения искажения. Он хотел бы, чтобы герои отправились в пирамиду и вернулись обратно в течение 10 дней (или меньше если это возможно).
 - Персонажи должны достать любые книги, относящиеся к Ярашу и его экспериментам, а так же должны помешать остальным это сделать.
 - В случае успеха, Лорд Мудрец заплатит им в сумме 200 золотых монет.

После речи Мудреца фигура в плаще делает шаг вперед. Она представляется игрокам, ее зовут Велси Паренте, (женщина вампир колдун) и рассказывает детали миссии.

- Жентарим выяснил, что искаженные существа блуждают в окрестностях пирамиды. Большинство из них подверглось сравнительно небольшим мутациям, таким как изменение цвета или размера, но есть и такие которые стали злобными.
- Жентарим также выяснил, что Культ Дракона обратил внимание на пирамиду и ее легендарное содержимое, и есть подозрение, что Культ пошлет агентов за рабочими записями Яраша и предметами магической силы.
- Велси хотела бы, чтобы персонажи добрались до пирамиды, вошли в нее и выяснили что именно скрывается внутри и угрожает ли это Флану. Велси также хочет, чтобы персонажи определили источник загрязнения и по возможности уничтожили его.
- Велси подсказывает героям как прокрасться назад в город, используя туннель под Кладбищем Валинген.

Отыгрыш Велси Паренте

На данный момент Жентарим занял лидирующее положение в борьбе с Искалеченной Злобой. Это произошло в основном благодаря их средствам, и подкреплено успехом в DDEX1 Разложение в Криптарденском лесу. Возможность исследовать башню вытаскивала Велси из теней, где она обычно пребывает, но она старается скрыть свои особенности. У нее привычка говорить очень ясно, осторожно и тихо. Она никогда не поднимает голос и отказывается отвечать на вопросы о том, что она нежить.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Лорд Мудрец и Велси надеются, что персонажи отправятся не позднее следующего утра. У них остается время на встречу со своими фракциями и на покупку снаряжения для путешествия.

Если кто-то спросит Лорда Мудреца о его имени, то он некоторое время размышляет и отвечает:

«Я оставил свое имя, как только принял эту должность давным-давно. Я полагаю, что никто из ныне живущих во Флане не сможет его назвать, по крайней мере среди тех, кому не чужда честность. Теперь мое имя — это мой титул. Я есть и всегда останусь Лордом Мудрецом Флана.»

Лорд Мудрец не разглашает эту информацию без настойчивой просьбы и только если спрашивают именно о его имени.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ: ЖЕНТАРИМ

Если какие-то члены группы являются членами Жентарима, то Велси отводит их в сторону после окончания дискуссии и поручает им специальное задание.

- Жентарим недавно успешно внедрил шпиона в Культ Дракона. Именно этот полуэльф - Тилрен Содж оповестил Жентарим об экспедиции Кюльта

в пирамиду. По его последнему сообщению, культисты уже на пути к острову и должны прибыть туда через пару дней.

- Шпион использует зачарованное кольцо, чтобы передавать фракции короткие сообщения. Кольцо, однако поддерживает только одностороннюю связь. Велси дает игрокам подробные сведения о том, как действует кольцо.
- Она желает, чтобы персонажи встретились с Тилреном и приказали ему вернуться в Флан. Если его прикрытие было раскрыто или он убит, герои должны завладеть кольцом и использовать его, чтобы отправить донесение об этом.

ПРИГОТОВЛЕНИЯ К ПУТЕШЕСТВИЮ

Примите во внимание, что единственный храм (остальные просто часовни) осуществляющий магические услуги был уничтожен во время первых атак Ворганшаракса на Флан, и теперь никто не знает где сейчас находятся высокопоставленные жрецы Келемвора (Проводник Мертвых Йовир Глэндон среди них) и живы ли они. Ввиду этого **магические услуги недоступны**.

У путешественников есть следующие варианты пути к пирамиде:

- Полтора дня пути верхом к Холму Кейбла (DDEX1-8 *Истории, рассказанные деревьями*), где для героев организована небольшая лодка для пути в 2 с половиной дня по реке, для которого понадобятся весла или шесты;
- Еще персонажи могут путешествовать верхом 4 дня до маленькой фермы, которая на пару миль выше острова по течению. Оттуда очень быстро сплавиться по реке до острова.

В любом случае игроков снабжают картами, сухпайками на две декады, и лошадьми (обычными ездовыми) в случае необходимости. Любое другое снаряжение они добывают сами.

Следопыты, друиды и домен природы

Из-за своих связей с природой следопыты, друиды и жрецы с доменом природы могут получать больше информации во время путешествия к острову. Это их звездный час.

Связь с природой помогает им заметить небольшие изменения в окружающей среде до того, как это могут сделать остальные. Выделенный текст предполагает, что в группе нет ни следопыта, ни друида. Следовательно, там нет тех изменений, которые они могли бы заметить.

Текст ниже поможет вам, если такие персонажи есть в группе:

Вверх по реке

- День 1: Никаких заметных изменений
- День 2: Легкие изменения; растущее беспокойство
- День 3: Заметные видимые изменения

Вниз по реке

- День 1 и 2: Никаких заметных изменений
- День 3: Легкие изменения; растущее беспокойство
- День 4: Заметные видимые изменения

В дополнение к этому любой следопыт, друид или жрец с доменом природы автоматически успешно проходит проверки и замечает изменения в местной флоре и фауне.

ВАРИАНТ 1. ПУТЕШЕСТВИЕ ВВЕРХ ПО РЕКЕ

Если путешественники выбирают этот вариант, то их путь в полтора дня до Холма Кейбла проходит без происшествий. Если они отправились из Флана

утром, то прибывают в полдень. В другом случае они прибывают на закате.

Заходящее солнце окрасило в алый цвет облака на западе. Впереди вы видите маленький одномачтовый паром, привязанный к покосившемуся причалу. Смуглый мускулистый человек сидит перед амбаром и пытается починить сеть.

Села наняли, чтобы сопроводить героев вверх по течению до острова. Его лодка достаточно велика для персонажей, но не для лошадей. Прирученные животные и фамилляры Среднего размера и меньше могут уместиться. Племянник Села - Брайак, знает, как держать язык за зубами о делах дяди, и он позаботится о лошадях в отсутствии хозяев. За амбаром есть навес и небольшой огороженный участок земли, который принадлежит семье.

Если персонажи прибыли в Холм Кейбла после наступления ночи, Сел предложит им место на полу амбара при условии, что они не будут разводить здесь беспорядок. Сел замечает: «Мистеру Марту бардак здесь не очень понравится.»

Для тех, кто предпочитает более комфортные условия, в Холме Кейбла есть таверна под названием Дырявое Ведро, где персонажи могут получить мягкую постель и горячую еду за золотую монету. Это относительно дорого, однако, здесь великолепная пища и первоклассное гостеприимство.

Героям придется спать на палубе тесной лодки во время путешествия, так что это их последний шанс на теплую постель. У Села есть брезент, чтобы укрыться от стихии, на случай если в пути погода испортится.

Отыгрыш Села

Сел молчалив, но не груб. Он коротко отвечает на вопросы, так что придется задать несколько вопросов, чтобы обрисовать полную картину происходящего.

Сел без понятия зачем кому-то понадобилось на остров, ведь ничего хорошего там нет, насколько он знает. Он подрабатывает тем, что кроме рыбалки и расставления капканов, занимается доставкой грузов в деревни вверх по течению.

Если персонажи расспрашивают Села, то он рассказывает следующее.

- «Большой речной корабль вчера поздним вечером проплывал вверх по течению, и мужчина в темно-красной робе ругался с капитаном по поводу скорости плавания.»
 - «Звук распространяется по воде очень легко.»
 - «Если корабль отправлялся к острову, то маленькая лодка Села должна доплыть туда быстрее. Они могут оказаться там примерно на день раньше, но не более того.»
 - «На лодке нет весел, так что, если ветер затихнет, придется толкать ее шестью.»
 - «Рыбалка в последнее время ужасная. Почти не клюет, а то что я поймал странно пахнет и не очень на вкус.»
 - «Встречается рыба неизвестных видов. Странного цвета и с острыми шипами. Эти маленькие уродцы порвали мне сеть.»
 - «Попадается дохлая рыба, продать ее нельзя, так что приходится выкидывать обратно.»
 - «Сестре повезло больше, чем мне, но она поймала яркую и необычную на вид рыбу. Есть эту чертову штуку невозможно, но она планирует попробовать сделать что-нибудь из чешуи или продать.»
 - «Хоть рыба на вкус и отвратительная, козел ел ее без проблем.»
- Есть люди, для которых путешествие в дикой

природе — это мука, которую нужно преодолеть как можно быстрее, тогда как другие предпочитают наслаждаться видами. В лодке очень тесно, если только группа не состоит всего из 3 человек. Грузовой отсек не очень большой, обычно в нем находится рыба и именно ей он и пахнет. Все что находится в отсеке очень быстро начинает пахнуть дохлой рыбой, включая искателей приключений.

По крайней мере дважды в день Сел просит одного или нескольких персонажей помочь ему грести. С наступлением ночи Сел кидает якорь, зажигает небольшую жаровню и нагревает на ней железный котел, в котором он готовит удивительно вкусное блюдо из сушеной (не свежей) рыбы, лука и картофеля.

Первые два дня проходят тихо и без приключений, хотя каждый день было по паре часов, когда приходилось помогать грести, когда стихал ветер. Кроме иногда проплывающей мимо мертвой рыбы, на которую указывает Сел, ничего необычного не происходит.

Любой персонаж с Пассивным Выживанием 15 или выше замечает странные изменения в ландшафте в начале третьего дня. Сложность броска уменьшается на 2 за каждый последующий час путешествия. Природа меняется от растений странной формы или видов, которые здесь обычно не растут, до ярко-бирюзовых листьев деревьев и растений с плодами, которые растут наоборот, «висящими» от веток к небу. Белки размером с домашних котиков гоняются друг за другом по деревьям - обычное поведение, но размер явно выходит за рамки привычного.

Персонажи могут попробовать определить причины или поверить в то, что изменения необычны.

- **Интеллект (Природа).** Удачный бросок против Сл 10 подтверждает, что эти изменения не естественные.
- **Интеллект (Магия).** Удачный бросок против Сл 10 указывает на легкую похожесть на растения Леса Фей, но только цветом и поведением; растения здесь явно местные. Персонаж прошедший проверку Сл 15 вспоминает, что области Дикой Магии немного изменяют флору и фауну вокруг.
- Персонаж, который сколдовал *определение магии*, видит очень бледную ауру магии превращения на реке и ее берегах. Любые попытки рассеивания заклинаний не действуют на эту ауру.
- Персонаж, сколдовавший *определение ядов и болезней*, не замечает ни тех ни других.
- Умный игрок может попытаться распознать причину смерти мертвой рыбы. Если вам кажется, что игроки показали хорошую комбинацию навыков, свойств классов, бросков кубиков или просто хороший отыгрыш, то они могут определить, что рыба похоже утонула. Дальнейшее исследование показывает, что у рыб необычные жаберы - неподходящие для получения кислорода из воды.

Нападение!

Через несколько часов после того, как игроки заметили изменения, на лодку нападают подводные жители.

Остров показывается из-за поворота реки. До него чуть больше мили и вы легко можете различить темные очертания пирамиды, возвышающейся на фоне зеленой листвы. Внезапно, вода вокруг вашей лодки начинает бурлить и пениться и ярко-зеленое щупальце вытягивается из воды в сторону лодки.

Два **гигантских осьминога** [giant octopus] находятся в реке по обоим бортам. Они пытаются схватить

людей и утащить их в воду. Если кто-то упал в воду, прочтите:

То, что казалось одной странно выглядящей рыбой оказалось сотнями и сотнями маленьких рыбок - и у каждой ряды острых зубов. Однако, они напоминают рыбу лишь по форме. Когда они подплывают ближе, вы понимаете, что каждая покрыта разнообразной по цвету и текстуре чешуей, а у некоторых даже есть мех или перья.

В реке так же оказываются два **косяка пираний** [swarms of quippers]. Как только кто-то падает в воду они атакуют его. Пираньи не атакуют осьминогов.

Река здесь всего лишь по пояс глубиной и не сковывает атаки тех, кто находится в воде. Однако, она считается труднопроходимой местностью.

Используйте параметры **стражника** [guard] для Села. Лодка довольно крепкая. У нее 15 КД и 50 хитов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** уберите 1 стаю пираний и 1 гигантского осьминога [Giant octopus]
- **Слабая группа:** уберите 1 стаю пираний
- **Сильная группа:** добавьте 1 стаю пираний
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 гигантского осьминога и 1 стаю пираний

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если лодка уничтожена, герои могут добраться до берега и сделать достаточно хороший плот (особенно если Сел выжил), чтобы добраться до острова. В этом случае они придут на остров на пару часов позже. Любое снаряжение, утерянное в реке можно спасти (Сел может нырнуть за ним если нужно). Переходите к «Прогулка в Джунглях».

ВАРИАНТ 2: ПУТЕШЕСТВИЕ ВНИЗ ПО РЕКЕ

Это описание путешествия для группы, которая выбрала более долгий путь по суше. У персонажей есть все необходимое, им нет нужды добывать пропитание, если только они сами не захотят. Пейзаж прекрасен, хотя иногда попадаются знаки того, что кто-то недавно напугал маленьких животных в лесу.

В первый день иногда попадаются следы большой группы кобольдов идущей впереди, однако они теряются, когда отряд проходит каменистую местность.

На этом пути нет ни таверн, ни усадеб, готовых предложить путникам ночлег. В ответ на такие просьбы перед вами закрывают дверь, угрожают, или и то и другое. Путешественникам приходится ночевать в лесу, если только они не смогут показать хороший отыгрыш вкупе с отличными проверками Харизмы. На них не нападают по ночам, но окрестные волки и совы рассматривают вторгшихся в лес с безопасного, но внушающего опасения расстояния.

Следопыты и преследование

Агенты Культа Дракона, которые отправились из Флана насчитывали двух людей разведчиков, драконорожденного мага и 45 кобольдов. В какой-то момент большое, ползающее существо пополнило их ряды. Удачная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 определяет это существо как молодого фиолетового червя. К тому моменту, как группа добралась до острова они потеряли семерых кобольдов из-за внутренних стычек и хищников.

Ваше путешествие по краю Трепещущего Леса было небогато событиями. Нерасторопный кролик прибавился к ужину прошлой ночью, но маленьких животных почти не видно в лесу на сегодняшний третий день вашего пути. Дорога, по которой вы идете пролегает все ближе к реке.

Любой персонаж с Пассивным Выживанием 15 или выше замечает странные изменения в ландшафте в начале третьего дня. Сложность броска уменьшается на 2 за каждый последующий час путешествия. Природа меняется от растений странной формы или видов, которые здесь обычно не растут, до ярко-бирюзовых листьев деревьев и растений с плодами, которые растут наоборот, «висящими» от веток к небу. Белки размером с домашних котов гоняются друг за другом по деревьям - обычное поведение, но размер явно выходит за рамки привычного.

Персонажи могут попробовать определить причины или проверить, что изменения противоестественные.

- **Интеллект (Природа).** Удачный бросок против сложности 10 подтверждает, что эти изменения не естественные.
- **Интеллект (Магия).** Удачный бросок против сложности 10 указывает на легкую похожесть на растения Леса Фей, но только цветом и поведением; растения здесь явно местные. Персонаж преуспевший в проверке против сложности 15 вспоминает, что области Дикой Магии немного изменяют флору и фауну вокруг.
- Персонаж, который сколдовал определение магии, видит очень бледную ауру магии превращения на реке и ее берегах. Любые попытки рассеивания заклинаний не действуют на эту ауру.
- Персонаж, сколдовавший определение ядов и болезней, не замечает ни тех ни других.

НАПАДЕНИЕ!

Ближе к вечеру третьего дня на группу нападают собаки смерти [Death dog] и кабаны [Boar].

Солнце все еще стоит высоко над вашими головами, и вы слышите внезапный шорох листвы в лесу к востоку от вас. Внезапно, звук напоминающий вой наполняет воздух, нарушая тишину. Острый треск дерева следует за группой двухголовых собак, которые бегут сквозь кусты в вашем направлении! Так же неожиданно несколько существ возникают в направлении противоположном собакам. Они очень напоминают кабанов, но у них из лба торчит костяной рог.

В общей сложности четыре **кабана** и три **собаки** смерти возникают из кустов. Все они были нормальными животными до того, как попили воды из реки.

Нападение пугает лошадей, но любой персонаж прошедший проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 15 остается в седле и может сбжать от зверей без столкновения. Те, кто провалил проверку, сброшены с лошадей, получают 1 дробящего урона и оказываются лежащими на земле.

Собаки смерти предпочитают атаковать лежащих на земле.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Изменения в ландшафте прогрессируют по мере приближения к острову, но точно так же и уменьшаются, если идти на север, отдаляясь от него.

Если герои отправились из Флана утром, как и советовала Велси, то они прибывают в усадьбу, отмеченную на их карте, примерно к середине второй половины четвертого дня. В противном случае они оказываются там поздним вечером.

Там игроки могут продолжить путешествие или отдохнуть.

Они отправляются к пирамиде на одной или двух лодках хозяина усадьбы. О лошадях позаботятся в поместье до возвращения героев.

Так как они спускаются вниз по течению, то путешествие оказывается быстрым. Хотя река к северу от острова и не так сильно загрязнена, но знаки изменения появляются на последних 100 ярдах перед островом.

Прогулка В Джунглях

Южный край острова почти ничем не отличается от северного. Он имеет вытянутую форму и примерно полторы мили в длину.

Пологий склон берега из камней и песка поднимается к зеленой растительности. Пирамида величаво возвышается над всем островом. Тень накрывает и северную и южную стороны.

Многие кусты не дремлют, но их легко избежать. Пирамиду окружают грубо сколоченные фермы, но порча превратила обычные растения в чудовищ со ртами, которые кусают все до чего могут дотянуться, включая насекомых и, иногда, друг друга.

Когда персонажи подходят к пирамиде они встречают тыловое охранения состоящее из агентов Культа или наемников Тэйцев, смотря с какой стороны они прибыли на остров. Если в группе есть член Жентарима и он взял специальное задание, то используйте здесь Специальное Задание Жентарима. Герои должны попасть только в одно из следующих столкновений.

ТЫЛОВОЕ ОХРАНЕНИЕ

Выберите вариант исходя из того с какой стороны персонажи прибыли на остров.

Прибытие с Юга (вариант 1). Герои находят большой паром, пришвартованный к южному берегу острова. Мертвая женщина лежит в грязи и ее останки клюют несколько странных грифов. Они улетают при приближении героев и обиженно кудахчут. Любой персонаж, который изучает тело и проходит проверку Мудрости (Медицина) Сл 5 определяет, что женщина умерла от одного удара клинком в спину. Все ценности, которые могли быть при ней, отсутствуют.

Когда герои приближаются, на них из засады набрасываются три **ветерана** [Veteran] и три **разведчика** [scouts], прятаящиеся в кустах. Любой персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает наемников Тэйцев до того, как они атакуют.

Прибытие с Севера (вариант 2). Недалеко от берега находится большая яма около 8 футов в ширину. След из примятых растений ведет от ямы к пирамиде. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20 указывает на частичный след кобольда на границе следа. Что бы ни создало дыру, оно оставило проходимый туннель примерно 5 футов в диаметре. Туннель ведет в северном направлении примерно 100 футов, а потом поворачивает на запад, где туннель выходит на берег острова.

Когда герои приближаются к яме, на них нападает **гладиатор** и 4 **крылатых кобольда**. Любой персонаж, который проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает агентов Культа до того, как они нападут. Каждый крылатый кобольд несет по три камня.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ: ЖЕНТАРИМ

Около пирамиды герои натыкаются на остатки маленького лагеря. Вокруг валяются тела несколь-

ких культистов и одного эльфа. При их рассмотрении можно очень легко понять причину смерти. На всех телах присутствуют раны, нанесенные мечами и стрелами. Один из них это полуэльф, который похож на агента Жентарима, описанного Велси. Герои не находят кольца при нем, но замечают, что один из его пальцев отрезан и лежит около тела без кольца.

Культисты были убиты **эльфийкой друидом** [elf druid] в компании двух **эльфов ветеранов** [veteran] и трех **эльфов шпионов** [spy] - все они находятся в скрытности, когда герои приходят в лагерь. Любой персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает эльфов, которые прячутся в кустах в 30 футах от них.

Эльфы атакуют если их заметили или если герои полностью осмотрели место резни. Друид стоит позади и колдует опутывание в первом раунде боя. Потом ветераны бросаются в ближний бой, а шпионы используют дистанционные атаки.

Эльфы расследовали присутствие Культа на острове и были атакованы. В ответ, они убили культистов и перевязывали раны в тот момент, когда объявились персонажи. Предполагая, что они тоже культисты, эльфы напали на них. Они дерутся беспощадно, но если их не убивать, то они благодарно извинятся если герои представятся как враги Культа.

Победив эльфов, персонажи находят окровавленное железное кольцо в одном из поясных кошель эльфийки. Если сколдовать определение магии, то оно излучает сильную магию прорицания. Друид отдаст кольцо по своей воле, если ее пощадить.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПИРАМИДЫ

Маслянистая многоцветная жидкость стекает по стенам пирамиды, сверкая цветами ярче, чем радуга. Жидкость стекает по склону острова от пирамиды и попадает в реку.

Погружение в хаос

Так как не все персонажи и не все игроки мудры, то кто-то из них может попытаться опустить предмет или конечность в поток материи хаоса, выливающийся из пирамиды.

Краткое воздействие вызывает слабое изменение в цвете или текстуре, но не в форме или функционировании. Например, погруженная рука может стать фиолетовой или отрастить пушистые ногти, а кинжал поменяет цвет клинка на зеленый или на нем вырастет странный глаз. Любые изменения пропадают через 2к8 часов, но имеют 1 шанс из 10 стать постоянными.

Любой персонаж, который достаточно глуп, чтобы попить из потока, корчится от боли так как его тело ужасно реагирует на хаос; он получает 1 уровень истощения. Этот эффект считается болезнью для целей попыток исцеления.

Жидкость теряет свои способности через 1 минуту после того, как ее заберут из потока, выходящего из стороны пирамиды, хотя сосуд, в который ее наберут, трансформируется на 2к8 часов, как указано выше, возможно, с неожиданным или смешным эффектом.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Через какой бы вход не заходили персонажи, они находят следы того, что еще одна группа уже в пирамиде и источник заражения находится в пирамиде. Здесь персонажи смогут сделать короткий отдых. Переходите к Части 2.

Часть 2: ЛАБИРИНТ

Крутые лестницы с северной и южной сторон пирамиды поднимаются к большим двустворчатым дверям. Восточная и западная стороны пирамиды покрыты маслянистым и блестящим многоцветным потоком, который выливается из вершины пирамиды. Вещество образует лужи у подножия пирамиды и медленно продвигается к реке. Любой вход приведет игроков в центральный коридор двигающихся стен (Область 1).

Столкновения в лабиринте. Помимо извилистых коридоров и тупиков в лабиринте, который составляет первый уровень пирамиды, есть восемь особых мест столкновений. В зависимости от силы группы и доступного времени, игроки должны посетить от четырех до шести таких мест. Для упрощения прохождения телепортация не разделяет группу. В случае необходимости, меняйте место назначения телепорта на любое другое, если персонажи сделали нечто неожиданное.

Изменение сложности столкновений

Каждая область оценена как Легкая, Средняя и Трудная в зависимости от сложности ее наполнения. Эта врезка содержит указания по корректировке врагов в лабиринте согласно силе вашей группы. Заметьте, что для сильной команды число рекомендуемых областей и их сложность увеличены. Любая группа входит в лабиринт через Область 1. Она входит в число 4-6 зон, которые игроки должны посетить.

Легкие: 2, 6; **Средние:** 1, 3, 7, 8; **Сложные:** 4, 5

Ниже приведены рекомендации сколько каких областей группа должна посетить в зависимости от ее силы.

- **Очень слабая группа:** 2 Легкие, 2 Средние
- **Слабая группа:** 1 Легкая, 3 Средние
- **Обычная группа:** 1 Легкая, 2 Средние, 1 Сложная
- **Сильная группа:** 1 Легкая, 3 Средние, 1 Сложная
- **Очень сильная группа:** 4 Средние, 2 Сложные

Путь по лабиринту. Выходы из каждой области (включая тот, через который игроки вошли) действуют как едва заметные порталы для телепортации. Существа, проходящие через эти порталы телепортируются в другие места лабиринта. Неразберихи добавляет то, что эффект очень малозаметный и телепортированные существа скорее всего не поймут, что они телепортировались. Телепортировавшемуся существу кажется, что оно просто оказывается в другом месте лабиринта пройдя несколько шагов. Тот, кто активно ищет какой-либо эффект по мере продвижения между областями лабиринта, при прохождении проверки Интеллекта (Магия) со СЛ 17 и при внимательном рассмотрении может обнаружить руны из которых состоит портал. Персонажи, тренированные в навыке Магии, могут активно не искать причину эффекта; их Пассивное значение Магии, если оно достаточно велико, позволяет телепортацию.

Некоторые игроки могут попытаться использовать это в своих интересах, пытаясь проскочить области или даже весь лабиринт входя и мгновенно выходя из телепорта. Архитектор этого лабиринта был очень искусен и предугадал такой вариант. Вы можете наказывать за это по вашему усмотрению, но ниже приведены варианты того, как может реагировать лабиринт:

- **Выход ведет в другую область.** Персонажи попадают в другую область с такой же сложностью внутри лабиринта. Если не осталось других не посещенных областей с такой сложностью, то пер-

сонажи поворачивают в коридоре и после двух раундов ходьбы оказываются в том же выходе из комнаты из которого вышли.

- **Выход ведет в ту же область.** Персонажи перемещаются в коридор, который ведет обратно в ту же область. Они огибают угол в коридоре и через два раунда ходьбы вновь оказываются в той же области из которой вышли.
- **Магическая отдача!** Персонажа, ведущего себя подобным образом, швыряет в следующую зону столкновения и он оглушен на 1 минуту, если не пройдет спасбросок Мудрости СЛ 15. Персонаж может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив этот эффект досрочно при успехе.

Сокровища Лабиринта. Некоторые области содержат по два зелья лечения в награду. Это сделано для того, чтобы группа завладела двумя зельями вне зависимости от выбора маршрута. Если ваш план путешествия содержит несколько таких зон, то оставьте по одному зелью в таких зонах или просто оставьте два зелья только в одном месте.

Тематические Элементы. Звук очень причудливо распространяется внутри пирамиды. Персонажи могут слышать крики или рев из других частей пирамиды. Голос некоторых героев может отражаться эхом, а других, стоящих рядом, нет. Температура колеблется, отрицая законы физики. Кто-то или что-то измазал стены коридоров алхимической субстанцией, дающей странный свет, невозможных цветов и запахов. Этот уровень пирамиды испытал огромное количество негативных эмоций. Даже до того, как Яраш был убит, лабиринт забрал огромное количество жизней. Существа, которые отчаялись выйти отсюда оставили знаки своего прохода на стенах и даже части самих себя.

О, да ты хочешь сделать карту, а?

Вполне вероятно, что умный и изобретательный персонаж может достать пергамент и чернила в попытке зарисовать карту лабиринта. Они скоро осознают тщетность таких попыток. Из-за межпространственной природы лабиринта персонажи скоро понимают, что коридоры ведут себя не так, как должны. В частности, коридоры пересекаются там, где не должны, и не пересекаются там, где должны это делать. Картограф скоро понимает, что карту лабиринта составить невозможно.

Отдых. По большей части у персонажей не будет времени отдыхать в пути по пирамиде. Напомните игрокам, что у них всего один, максимум два, дня на исследование пирамиды, если они хотят успеть совершить четырехдневную поездку обратно во Флан и успеть совершить весь поход за десять дней. Помните об этом, группа может сделать один долгий и возможно один или два коротких отдыха. В каком месте отдыхать они решают сами, но они не знают сколько они пробудут в пирамиде, так что они должны использовать время с умом.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Свет. Алхимические или биологические субстанции (зависит от области) дают тусклый свет, если не указано иное.

Коридоры. Все коридоры шириной 10 футов и 10 футов в высоту, если не указано иное.

Звук. Звук очень странно распространяется в пирамиде. Проверки характеристик, связанные со звуком, делаются с помехой.

Пыль и Паутина. Из-за слаадов, красных волшебников, культистов, в коридорах много следов недавнего присутствия. Слаады и культисты вошли

в пирамиду с севера, а Красные Волшебники вошли с юга. Следы их пути могут быть легко обнаружены.

Порталы и Телепорты. Их формы и размеры различаются, некоторые выглядят как дверной проем, другие выложены плиткой на полу. Все они односторонние, если только не выполняются условия его реактивации (то есть портал перемещает персонажей в данную область, но попытки выйти через него же до того, как будут выполнены условия, безуспешны).

Хаос. Близость пирамиды к Лимбо (через портал в Части 4, см. ниже) изменяет и искажает реальность внутри нее. Персонажи иногда замечают влияние хаоса на пирамиду, так как оно проявляется очень странным образом. Стены и пол случайно изменяют цвет и текстуру; стена может стать прозрачным синим стеклом, пол может превратиться в грязь по щиколотку. В одних комнатах может идти дождь, тогда как в других бушует ветер. Эти эффекты тематические по природе и не должны давать преимущество или помеху по механике игры, но Мастер Подземелий поощряется за изобретательность и случайность таких явлений. Ступени приводят вас в тусклый и пыльный коридор. Кучки странных грибов, растущих на стенах, дают бледно-зеленый свет.

Коридор идет вперед 30 футов и заканчивается ничем не примечательной стеной. За 10 футов до этого еще один коридор уходит налево. Он кажется единственным проходом дальше в пирамиду.

Область 1. МЕНЯЮЩИЕСЯ СТЕНЫ (СРЕДНЯЯ)

Это изначальная область, в которую все группы, независимо от их силы или стороны входа в пирамиду, попадают при входе в лабиринт. Лестница, по которой персонажи входили заканчивается коридором в 30 футов и тупиком, но второй коридор уходит налево за 10 футов до тупика. Коридор, уходящий налево, считается входом в лабиринт.

Эта область оснащена некоторым количеством стен, которые можно перемещать или вращать. Чтобы добраться до центра лабиринта, персонажи должны изменять его, используя эти стены.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

В этой зоне следующие особенности:

Стены. Каждая пятифутовая секция стены имеет 50 хитов. Пробиваться через стены таким образом очень шумно и затратно по времени.

Двигающиеся Стены. Некоторые стены могут скользить по полу, а другие вращаются на штырях, вбитых в пол. Несмотря на свой возраст, стены двигаются очень легко; персонаж может пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы подвинуть или вращать стену. Любой персонаж, изучающий стену, может определить, что она движется, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10. Чтобы определить двигалась ли недавно стена, нужно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15.

Тела. Здесь было много бестелесных существ, однако, недавняя активность проходящих здесь снизила их количество. Здесь есть еще три свежих тела - человека стражника с обычными татуировками культа дракона и двух кобольдов - в разных местах этой области. Дополнительный полтергейст образуется каждые 1к2 дня и дополнительный призрак [Ghost] каждые 1д3 дня.

Когда вся группа входит в эту область, полтергейст двигает стену и блокирует путь назад.

В области становится смертельно тихо по мере вашего продвижения - даже звуки ваших собственных шагов кажутся приглушенными. Внезапно тишина взрывается скрежетомдвигающегося камня, и стена сзади вас начинает двигаться и блокирует проход из которого вы пришли. После этого лабиринт снова погружается в тишину.

После того, как игроки вошли, **призрак** [ghost] пытается заманить персонажей в лабиринт, а два **полтергейста** [poltergeist] двигают **стены** и **пытаются разделить** группу на части или даже разделить их по одному если получится.

Умные персонажи могут попытаться каким-то образом отметить пройденный путь. Полтергейсты, однако, тоже сообразительны и будут стирать эти отметки или даже передвигать их, чтобы запутать и дезориентировать группу. Когда путь уже заблокирован, полтергейст пытается отделить от группы хотя бы одного персонажа, толкая его в коридор, а потом закрывая дверь, пока призрак начинает атаковать.

Заметьте, что способность призрака вселиться в кого-нибудь ограничивает его действия, которые он может предпринять против врагов, пока он находится в чьем-либо теле.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Призрак — это дух искателя приключений, который забрел в пирамиду и потерялся внутри этих стен. В последние дни своей жизни он молился о выходе из лабиринта, который в конце концов погубил его. Его иссушенное тело находится в комнате с надписью «Выход». При прохождении проверки Мудрости (Медицина) Сл 15, персонаж узнает, что этот человек умер от обезвоживания примерно сто лет назад.

Его снаряжение все еще находится при нем. Рюкзак с припасами для путешествия, включая три пустых бурдюка для воды. Еще у него был журнал, первые записи которого описывают экскурсию в пирамиду в поисках богатства. Записи становятся все безумнее с каждой страницей и превращаются в единственное слово «выход» в конце. В журнале нет ни дат, ни имен.

После того как персонажи разберутся с призраком и полтергейстами, они могут идти к центру лабиринта без преград. Они так же могут пойти назад и попытаться выйти из лабиринта через коридор в который вошли. Последнее, однако, не выходит так как они задумывали (см. Путь по Лабиринту, выше).

Тело в комнате, подписанной на карте «Выход» принадлежало призраку при жизни. Если кто-то возьмет тело с собой и вынесет его из лабиринта, то неоконченное дело призрака завершится и он упокоится в ближайшие пару часов. Чтобы утолить жажду призрака к спасению, его тело должно быть удалено из лабиринта; перемещение тела в его другую область не подойдет.

СОКРОВИЩА

Стражник имеет при себе 50 зм (его товарищи забрали его оружие и припасы), а у каждого кобольда при себе рюкзак с мертвой крысой (сухпак кобольда) и по 25 зм.

ПРИСУЖДЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Если персонажи вынесли тело призрака из лабиринта и отправили его на вечный покой, присудите каждому игроку по 500 очков опыта.

ОБЛАСТЬ 2: РУКИ ВВЕРХ! (ЛЕГКАЯ)

В этой области лабиринта присутствуют признаки физического разрушения. Изначально это была спираль без выхода (вход через портал). Теперь не-

которые стены разрушены, везде разбросаны кости и другие останки мертвых авантюристов. Коридор, через который персонажи вошли сюда, привел их в самый центр спирали, что очень странно, поскольку логически спираль должна пересекаться с этим коридором, но никаких пересечений нет.

На стенах видно следы и древних и недавних сражений. Кости, сломанное оружие и куски ржавой брони разбросаны по всей комнате, размером примерно 30 на 30 футов. Зияющие дыры изрешетили все стены, и каменная крошка валяется по всему полу. Через дыры вы можете увидеть проходы, некоторые из них были тут изначально, другие проложены силой. Из одной из куч щебня торчит кольчужная перчатка. Стук костей стал единственным предупреждением и руки начали ползти к вам и вашим друзьям.

Эта комната содержит **7 ползающих рук** [Crawling claw] и **2 скелета минотавров** [minotaur skeleton] - это все части героев, погибших в лабиринте. Ползущие руки находятся в разных кучах камня и достаточно близки, чтобы добраться до одного из персонажей в первом раунде. Руки нападают толпой на одну цель, а скелеты минотавров вступают в бой во втором раунде, выходя из парочки прилегающих проходов.

Одна из рук находится внутри перчатки. Как ни странно, перчатка повышает КД руки до 16. Перчатка (и рука в ней) принадлежали одному из стражников, сопровождающих красных волшебников. Прохождение проверки Мудрости (Медицина) Сл 10 покажет, что эта рука была оторвана менее 24 часов назад. В том месте, где она лежала, находится обильная лужа крови; стражник использовал зелье лечения, чтобы остановить кровотечение, и теперь его нельзя отследить по следу из крови.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как все враги побеждены, персонажи могут исследовать эту область. Большинство проемов в стенах были сделаны очень давно, но некоторые выглядят гораздо новее. Персонажи в конце концов находят стену с проемом, из которого слегка дует ветер, и он приводит их в коридор шириной 10 футов устеленный упавшими со стен гобеленами. Коридор выводит из этой области.

СОКРОВИЩА

Одна обычная перчатка (слегка в крови), несколько золотых и серебряных колец общей стоимостью в 150 зм, два зелья лечения и слиток золота стоимостью в 50 зм.

ОБЛАСТЬ 3: ЖЕЛЕ С ГАРНИРОМ ИЗ НЕЖИТИ (СРЕДНЯЯ)

В идеале, эту комнату стоит отыгрывать, когда персонажи уже осведомлены о том, как работают порталы в лабиринте. Когда они входят в эту область, единственный путь отсюда это тот, которым они пришли, но пока герои не обезвредят ловушку, коридор, который привел их сюда, остается глухой стеной. Только после обезвреживания ловушки персонажи смогут выбраться.

Первое что вы замечаете после входа в комнату это режущие слух звуки. Они вызывают мурашки по спине и заставляют волосы встать дыбом.

Более дюжины трехфутовых мечей из ржавого железа выступают из дыр в полу. Клинки яростно ходят вверх-вниз и дергаются.

Когда вы входите, группа людей поворачивается к вам - судя по ужасным кровавым ранам они мертвы, но при этом они разумны, судя по блеску их помутневших глаз.

Область состоит из двух квадратных комнат со стороной 25 футов, соединенных коридором 5 на 5 футов (в центре). Когда здесь проходили Красные Волшебники, они привели в действие старую **ловушку**, которая убила четырех членов их группы. Магия лабиринта превратила убитых в **упырей** [Ghoul]. Два **золотистых студня** [Ochre jelly], привлеченные звуком работающей ловушки, вошли в эту область через щель в потолке дальней комнаты.

Из-за возраста мечей и механизмов ловушки, клинки заклинило, и они застряли. В нынешнем состоянии она представлена девятью мечами в зоне размером 5 на 15 футов в центре первой комнаты. Однако, несмотря на возраст, мечи все еще очень остры - любое существо, которое толкнули или еще каким-то образом заставили войти в зону ловушки получает 5 (1к10) режущего урона. Гули умны и пытаются использовать эту тактику против персонажей.

Золотистые студни продвинулись только на 10 футов во второй комнате, но они двигаются в сторону боя.

Толчок существа

Используя действие Атаки, вы можете выполнить специальную атаку ближнего боя по существу и толкнуть его, оттолкнув от себя или повалив с ног. Если вы можете делать несколько атак одним действием Атаки, то толчок заменяет одну из них.

Цель, которую вы толкаете, должна быть не больше, чем на один размер больше вас, и она должна быть в радиусе вашей досягаемости. Вы делаете проверку Силы (Атлетика) против проверки Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) цели (цель выбирает какую способность использовать). Если вы выиграли, то вы можете повалить врага с ног или оттолкнуть на 5 футов от себя.

ЛОВУШКА

В этой области нет другого выхода, кроме как того портала, через который входили персонажи. Вместо обычной телепортации, он ведет в коридор между двумя комнатами в этой области. По задумке создателя, портал деактивируется, как только **начинает работать ловушка с мечами**, и начинает работать, как только ловушка с мечами приходит в изначальное состояние (10 минут после того, как ее задействовали). Однако, время берет свое, и из-за плохого состояния клинков и внутренних механизмов ловушка не может остановиться сама. В результате никто не может покинуть эту область, пока не перезарядит ловушку.

Она сделана таким образом, что, когда ее запускают, один из кирпичей с нанесенными на нем рунами, из которых состоит портал, отъезжает на небольшое расстояние в стену и нарушает работу портала. Когда ловушка отключена, кирпич снова перемещается на свое место и активирует портал. Ловушку заклинило и кирпич не на своем месте и сдвинуть его невозможно. Понять это очень сложно, потому что механизмы, которые связывают портал с ловушкой спрятаны в стенах и в полу.

Портал. Связь между ловушкой и порталом не очевидно. Серия сложных, но очень умно сделанных рун были вырезаны на кирпичах, которые формируют портал. Любой персонаж, активно изучающий портал, который пройдет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, заметит, что один кирпич утоплен на два дюйма в стену. Последующая проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 покажет, что это скорее всего нарушает последовательность рун, формирующих портал.

Ловушка. Исследование ловушки так же дает несколько зацепок. Кроме ужасного, но очевидного,

шума, издаваемого ловушкой и дергающихся мечей, проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 показывает, что с ловушкой что-то не так, например, она спроектирована так, чтобы перезарядиться, но некоторые мечи погнулись и сломались и не дают ей этого сделать. Нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы разогнуть мечи или еще каким-то способом вернуть их на место. Любой персонаж, который пытается это сделать и проваливает проверку на 5 или больше, режется о мечи и получает 5 (1к10) режущего урона.

Развитие событий

Как только ловушка обезврежена, слышно, как кирпич сдвигается на свое место, руны на стене вспыхивают бледным голубым светом и коридор, ведущий из области, снова становится видимым.

Начисление очков опыта

Если персонажи избежали урона от ловушки, то начислите каждому из них по 150 очков опыта. Кроме того, начислите по 150 очков опыта каждому персонажу, как только они обнаружат как перезарядить ловушку.

Сокровища

Любой персонаж, который активно обыскивает гулей и проходит проверку Мудрости (Восприятие), обнаруживает, что у каждого из них в пояс вшит драгоценный камень, стоимостью 50 зм.

Область 4: ПроЧерВляя путь сквозь пирамиду (Сложная)

Группа культистов разделилась на две внутри лабиринта. Изначально они думали, что фиолетовый червь позволит им прорезать себе путь через лабиринт и добраться до сердца пирамиды быстрее всех. Однако, червь нечаянно прошел через телепорт и только часть группы смогла пройти с ним до того, как портал сменил место назначения.

Из этой области четыре выхода. По крайней мере до того, как приходит червь и создает еще один.

В каждой стене этой комнаты 30 на 30 футов есть коридор шириной в 5 футов ведущий наружу.

Комната кажется тихой если не считать тихих отдаленных стуков. Со временем этот стук становится все громче; звук перемалываемых и раздробленных камней нарастает в ушах. Что бы это ни было, оно приближается.

Спустя несколько раундов после того, как персонажи вошли в эту область, **молодой фиолетовый червь** [young purple worm] врывается в комнату через одну из стен в облаке кирпичей и земли вокруг себя. Восемь **кобольдов** следуют прямо за ним и еще один драконорожденный **головорез** [Dragonborn thug] в 30 футах позади (он не доверяет молодому червю после того как с ним не осталось магов, способных его защитить если зверь впадет в ярость). Однако, он все равно приходит к нему и кобольдам на помощь. Он начинает бой со своего дыхания - из скрытности если это возможно.

Развитие событий

Культисты не телепортировались сюда; импровизированный «коридор» выкопанный молодым червем привел их сюда.

Персонажи могут пойти по пути, который проделал червь или через любую из дверей, которые были в комнате изначально. Любой вариант приведет их к еще одному петляющему коридору и неизбежно выведет к другой области лабиринта.

Сокровища

Восемь кобольдов несли с собой только по 10 зм (80 зм всего) и по две мертвые крысы (каждый) в своих кошелях. У драконорожденного головореза 2 зелья лечения и 120 зм. С трупа фиолетового червя часто можно собрать яд, но эта особь еще слишком молода и его ядовитые железы не развиты.

Область 5: Культисты в изобилии (Сложная)

Персонажи телепортируются к коридору, который поворачивает несколько раз перед тем, как приводит в открытую комнату. Вторая группа культистов находится здесь, только что закончив очень непростой бой с костяной нагой.

Неглубокий слой воды покрывает коридор впереди вас. Хлюпающие шаги слышно впереди. Зайдя за угол, коридор выводит в узкую комнату с коридором на противоположной стене. Между вами и этим коридором находится небольшая группа кобольдов в сопровождении драконорожденного и тифлинга.

Останки того, что кажется было огромной скелетной змеей лежат вместе с трупами нескольких кобольдов и человека.

Эта комната размером 20 футов в ширину и 50 в длину.

Группа культистов состоит из драконорожденного **мага** [mage], **разведчика** [scout] тифлинга и четырех **кобольдов**; все они зализывают раны после боя. Битва была быстрой и те, кто остался в живых уже отдохнули и у них полные хиты. У мага так же полный набор заклинаний. Так как они очень боятся выйти из пирамиды с пустыми руками, то дерутся насмерть и не идут на компромисс.

В результате победы над костяной нагой, пол комнаты покрыт слоем воды в один дюйм. Вода быстро утекает через щели в полу (вода считается трудным ландшафтом. Те, кто двигаются в ней должны пройти проверку Ловкости (Акробатики) со СЛ 10, чтобы двигаться с полной скоростью, при провале падают с ног. К концу второго раунда боя достаточно воды утекает через трещины в полу, и она более не сковывает движения.

Развитие событий

Если персонажи вместо боя решит покинуть область через порталы, то культисты преследуют их в следующей области и продолжают бой - даже если это последняя область, которую должны были исследовать персонажи на этом уровне пирамиды.

Сокровища

У мага в кошельке есть 115 зм, книга заклинаний и свиток газообразной формы. У четырех кобольдов в сумме 5 зм, полусъеденная кошка и три мертвые крысы в их мешках. У разведчика 80 зм и 2 зелья лечения.

Область 6: Ловля головастика (Легкая)

Пол в этой области выполнен в виде шахматной мозаики из светлых и темных серых плит. В светло-серых плитах установлены ловушки и на полу лежат несколько людоящеров, убитых слаадами и зараженных их головастиками [Slaad tadpole].

Коридор выходит в квадратную комнату 40 на 40 футов, пол которой выполнен в шахматном порядке светло и темно серыми плитами.

Напротив вас коридор ведет дальше в глубь лабиринта, но проход закрыт большой кучей тел, которые напоминают рептилий. Тела свалены еще в две кучи - справа и слева от двери.

Присмотревшись, вы видите движение среди тел. Маленькие существа, напоминающие головастики, двигаются среди тел и отрывают от них куски плоти.

Каждая из светло-серых плит это ловушка с **руной молнии**, которая наносит 2к10 (11) урона молнией любому, кто на нее наступит. Удачный спас бросок Телосложения Сл 13 уменьшает урон на половину. Если существо, запустившее ловушку, только что что пришло из Области 5, то его ноги еще мокрые и спас бросок делается с помехой. Знаки можно заметить, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 и определить, что они делают удачной проверкой Интеллекта (Магия) Сл 18.

Всего в комнате 15 **головастиков** [Slaad tadpole]; по пять на каждой куче мертвых мутировавших людоящеров. Они знают, что светлые клеточки больно кусаются и избегают их несмотря на то, что у них сопротивление к молнии.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи могут выйти из этой комнаты, не убивая всех головастиков. Однако, они рискуют тем, что один из оставшихся вырастет и они встретятся с ним позже.

Если группа считается слабой или очень слабой, то не делайте ничего, если они пройдут мимо головастика. В противном случае, если группа оставила в живых головастика, бросьте 1к6. Если выпало 6, то добавьте одного синего слаада в последнюю схватку. Если группа сильная или очень сильная, то прибавьте число оставленных в живых головастика к броску, чтобы определить прибавлять ли синего слаада.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи избегают или обезвреживают ловушку, начислите каждому игроку по 150 очков опыта.

ОБЛАСТЬ 7: КАМЕНЬ, КАК ТЫ ЕГО НЕ НАЗОВИ (СРЕДНЯЯ)

Со временем камень в этой зоне обрел разум и верит в то, что он существует, чтобы защищать эту область и останавливать любого, кто хочет здесь пройти.

Коридор, которым вы шли оканчивается комнатой 15 на 30 футов наполненной битыми булыжниками. Единственный выход находится в дальнем конце комнаты.

Один из больших камней это **галеб дур** [Galeb duhr] и он бескомпромиссен. Благодаря своей ложной внешности он застает врасплох персонажей, когда они входят. Во время раунда внезапности он использует свою способность: оживить булыжник на двух близлежащих камнях. В следующем раунде каждый из них делает действие: «катящийся камень» в одну близлежащую цель. В последующие раунды они разделяются и каждый атакует свою цель.

Персонажи спускаются по коридору, который кажется сам на себя (это как подниматься на холм и снова оказываться у его подножия) трижды до того, как проходят через портал, который ведет их в другую область.

ОБЛАСТЬ 8: МАГИЯ ХИМЕРЫ (СРЕДНЯЯ)

Эта область подверглась эффектам зон Дикой Магии (см. врезку).

Пятна искрящегося света освещают темные углы этой обширной комнаты. Потолок взмывает ввысь на 40 футов над полом прямоугольной комнаты с длинной стороной в 80 футов и узкой в 40 футов. Планирующее вниз с потолка существо - это чудовищное зрелище - существо с тремя головами, одной головой льва, другой от козла и третьей головой дракона.

Воздействие дикой магии в этой области превратило ее предыдущих обитателей в **химеру**, и зоны **дикой магии** радиусом в 10 футов все еще есть в комнате. Химера не ожидала персонажей и поэтому не застает их врасплох.

Дикая магия!

Любое существо, пытающееся сотворить заклинание (включая заговоры) или использовать предмет, который повторяет эффекты заклинания (волшебная палочка, свиток или посох) сталкивается с риском ответных волн. После сотворения чар заклинатель бросает 1к6. Если выпало 6, то возникает волна; смотри Волны Дикой Магии на странице 104 Книги Игрока, чтобы узнать, что произошло. Любой персонаж, являющийся чародеем с источником силы Дикая Магия, может бросить кубики дважды и выбрать любой из двух результатов.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Договориться с химерой вполне возможно, но она хочет лишь выйти на свободу или хорошо покушать. Грустно, но зверь слишком велик, чтобы пройти в дверной проем. Если персонажи смогут уменьшить химеру до такого размера, что он сможет пройти в проем, то он может и не съесть их.

Отыгрыш химеры

Химера хочет наружу, но у нее три головы, и у каждой свое мнение на этот счет. Голова козла убеждена, что может тараном пробить путь наружу; в конце концов он ведь снес все стены в этой области лабиринта. Голову льва персонажи интересуют, как источники пищи. Уже очень давно здесь не проходили искатели приключений лев не против перекусить. Голова дракона больше всех хочет договориться, но она может попросить персонажей отдать одного на съедение, чтобы удовлетворить льва.

Находясь в Области 8 лабиринта, химера обладает ограниченной телепатией. Голова дракона может проецировать мысли на Драконьем, а остальные головы могут только передавать образы и эмоции того, чего они хотят. Химера не может контролировать телепатию; мысли и эмоции передаются персонажам, когда зверь испытывает этим эмоции и мысли.

СОКРОВИЩА

Голова дракона собрала небольшой клад из золота и драгоценных камней (стоимостью 200 зм) в углу комнаты, но у нее нет возможности вынести сокровища отсюда (а другие головы не будут сражаться за них). Если персонажи придумают, как освободить химеру, то он отдает им этот клад.

НАКОНЕЦ-ТО ВЫХОД!

Если персонажи смогли пройти нужное количество областей, то они или обнаруживают лестницу (Вариант Входа 1) или их телепортирует к нужному входу. Это середина приключения и предполагается, что персонажи отдыхают либо до телепортации либо при виде лестницы, которая является выходом из лабиринта.

Часть 3: Второй уровень

По ходу исследования этого уровня персонажи в конечном счете столкнутся либо с Красными Волшебниками или с мутировавшими людоящерами. Группа должна поучаствовать не более чем в двух боях во время Части 3.

Выбранный вариант (см. Какой Вход? ниже) изменяет динамику схваток и сокровища, которые можно найти, исследуя этот уровень пирамиды. Каждая область содержит общее описание и модификации наполнения. Три Варианта Входа и вступительный текст для мастера для каждого из вариантов изложены ниже.

Вариант Входа 1: Винтовая лестница. Этот вариант в результате закончится столкновением с красным волшебником Рорретом и его личной охраной в лаборатории. После этого персонажи встретятся с членами местного племени людоящеров - враждебными последствиями экспериментов Яраша, которые не очень рады еще одной группе незваных гостей в своем жилище. Выберите этот вариант если ваши персонажи не сильно стеснены в ресурсах и предпочитают битвы. Прочтите текст, приведенный ниже и переходите к коридору к югу от Области 1а.

Ступени, высеченные в камне, выводят вас в маленький зал, из которого ведет короткий коридор, хотя обрушенные остатки стен свидетельствуют о том, что когда-то коридор был длиннее. Осыпавшаяся стена составляет четыре фута в высоту. За углом вы слышите приглушенные голоса.

Вариант Входа 2: Хранилище. В этом случае персонажи телепортируются в комнату, когда-то бывшую хранилищем, а теперь ее населяет целый сонм оживших предметов. Так же они находятся в единственном месте, которое достаточно безопасно для долгого отдыха. Позже они встречаются с племенем людоящеров, которые восстанавливаются после боя. Если персонажи вступают в переговоры, то они узнают, что красный волшебник захватил другую часть этого уровня пирамиды. Людоящеры не в состоянии помочь игрокам, но защищают себя при опасности. В любом случае, персонажи позже встречаются с красным волшебником Рорретом, и остатками его личной охраны. Выберите этот вариант если предыдущие схватки были достаточно тяжелыми для вашей группы и им нужен долгий отдых, чтобы пройти приключение. Прочтите текст, приведенный ниже и переходите в Область 5.

Вы удачно телепортировались в одно из нескольких свободных мест в комнате странной формы. Под тонким слоем пыли на полках в дальнем угле комнаты лежит множество разнообразных вещей.

Позади вас находятся грубо отесанные камни вместо прямых стен, которые образуют почти полукруг. Куча сгнившего дерева и кожи лежит у одной из стен.

Вариант Входа 3: Потайное Жилище. Этот вариант приведет персонажей к столкновению с племенем мутировавших людоящеров, которые обитают в пирамиде. Когда персонажи встречаются с ними в первый раз, они готовятся к нападению на красного волшебника, который, как они знают вошел в пирамиду.

Харизматичные персонажи смогут избежать гнева ящероловцов и даже найти союзников в борьбе с красным волшебником Рорретом. Выберите этот вариант если группа довольно харизматична или

любит решать конфликты дипломатией. Прочтите текст, приведенный ниже и следуйте в Область 3.

Внезапно вы оказываетесь перед несколькими двустворчатыми дверьми в коридоре, ведущим вправо и влево. Разговор на странном гортанном языке слышен по обе стороны прохода. Иногда спор прерывается ударами оружия о щит.

Какой вход?

Выбор варианта остается за вами. Однако, вы должны учесть следующее перед тем, как решить окончательно:

Так как каждый вариант имеет свои настройки сложности по силе группы, то команда, которая оценивается как слабая или очень слабая должна выбрать Вариант Входа 2. Вы так же можете выбрать этот вариант если у персонажей очень мало хитов или они очень нуждаются в долгом отдыхе, так как это самая безопасная зона.

Группа с хорошими навыками Харизмы может оценить возможность взаимодействия с мутировавшими людоящерами в Варианте Входа 3. Помните, что у группы в этом случае не будет возможности сделать долгий отдых до последнего боя на этом уровне пирамиды. Ящероловцы настаивают на нападении на Красных Волшебников до того, как помочь персонажам достичь верхнего уровня.

Общие особенности

Части этого уровня были изменены мутировавшими людоящерами, которые использовали эти места как жилище своего племени, и они предпочитают воду земле.

Потолки. Все потолки высотой 10 футов.

Свет. Алхимические или биологические субстанции (зависит от области) дают тусклый свет если не указано иное.

Звук. Из-за твердых стен и дверей, звук из трех областей входа не выходит за их пределы, если не указано иное.

Мутировавшие людоящеры. Людоящеры, с которыми встречаются персонажи, являются потомками некоторых необычных генетических экспериментов Яраша. Их мутации проявляются разными способами; вот некоторые из них:

- Одна или несколько дополнительных рук
- Необычная, яркая или металлическая чешуя
- Один или несколько дополнительных глаз
- Мех
- Пара рудиментарных крыльев или рук
- Отросшие шипы из которых сочится светло-синяя жидкость
- Необычайно длинные зубы

Их особенности больше повторяют способности саухагинов, чем обычных повседневных людоящеров.

Область 1А: Этаж исследований

На этом уровне пирамиды Яраш проводил свои эксперименты и обследовал подопытных. После его смерти оно пришло в упадок. Когда персонажи поднимаются по лестнице, прочтите текст, приведенный ниже.

Лестница приводит вас в открытое пространство; остатки клетки находятся в одном из углов комнаты. Коридор шириной 10 футов выходит из стены комнаты слева от вас. Тела мертвых людоящеров и одного человека разбросаны по полу комнаты.

Красный Волшебник, **Роррет**, и его подчиненные только что окончили поиски в этой области. Волшебник сейчас находится в Области 1b и осматривает находки, а его **шпион** Антела ищет секретные

двери. В этой комнате всего 4 **стражника**; один охраняет коридор, ведущий в Область 2, два стражника охраняют коридор, ведущий в Область 1b, и четвертый стражник стоит около Антелы и упаковывает рюкзак. Пятый стражник лежит мертвый в луже крови у стены позади клетки - кажется, что его проткнули трезубцем. У мертвеца не хватает руки, и умный персонаж может сопоставить это с бронированной ползущей рукой из Части 2, Области 2 (если они ее встречали).

Те персонажи, которые участвовали в событиях DDEX1-4 *Дань Мертвым*, узнают в Роррете красного волшебника на службе у Культа Дракона, который хотел поднять армию мертвых в катакомбах под Кладбищем Валинген.

Чего хочет Роррет?

После событий, описанных в DDEX1-4 *Дань Мертвым*, Роррет больше не работает на Культ Дракона. Здесь он по своим собственным мотивам. Узнав, что Культ Дракона ищет информацию о Яраше и его экспериментах, Роррет почувствовал, что Красные Волшебники Тэя должны завладеть данными раньше, ведь его коллегам пригодятся дополнительные козыри если Культ действительно достигнет своих целей.

Из-за потерь, уже понесенных во время этой миссии, стражники всегда настороже и их нельзя застать врасплох.

МОДИФИКАЦИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАРИАНТА ВХОДА

Примените следующие модификации к этой области в зависимости от выбранного варианта входа в начале Части 3.

Вариант Входа 1. В этой комнате три мертвых людоящера.

Вариант Входа 2. Около дюжины мертвых людоящеров в этой комнате. Если персонажи вели переговоры с людоящерами, то Роррет и его охрана имеют максимум хитов и у волшебника полный набор его заклинаний в распоряжении. Если персонажи сражались с людоящерами в Области 4, У Роррета 30 хитов и только одно заклинание 4 уровня и ни одного заклинания 5 уровня.

Вариант Входа 3. Если персонажи удачно договорились с людоящерами, то дополнительные пять стражников отдыхают за углом у разрушенной стены. Пятеро людоящеров, которые сопровождают персонажей, вступают со стражниками в бой, как только начинается схватка. В конце каждого раунда кидайте кубик. Если выпало нечетное число - то умирает один людоящер. Если выпало четное - то умирает один стражник.

Если персонажей не сопровождают людоящеры, то никаких модификаций не нужно.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 стражника и шпиона
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражников
- **Сильная группа:** Добавьте 1 стражника и 1 шпиона
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 мага и 1 шпиона

СОКРОВИЩА

То, что персонажи найдут в этой комнате, зависит только от того, какой вариант входа выбрал мастер.

Варианты Входа 1 и 3. У Роррета с собой рог взрывов, книга с заклинаниями, кошель с компонентами, свиток рассеивания магии, и кошель с драгоценными камнями стоимостью 200 зм. У шпиона с

собой 50-футовый моток шелковой веревки. У волшебника с собой еще коллекция страниц из Области 1a. Кажется, это записи экспериментов Яраша. Чернила поблекли и записи очень трудно прочесть. Если изучить их, то становится очевидно, что очень большого числа страниц не хватает. Наконец, один мертвый стражник одет в полный комплект лат, которые можно оставить как экипировку, а можно продать (за 750 зм).

Вариант Входа 2. У Роррета нет рога взрывов, а на мертвом стражнике нет комплекта полных лат.

ОБЛАСТЬ 1В: ЛАБОРАТОРИЯ

Яраш использовал эту комнату как операционную для своих экспериментов и здесь находятся ржавые остатки снаряжения и ремни для связывания пациентов.

На полках когда-то стояли бутылки с различными субстанциями, но теперь они либо пусты, либо разбиты. Маленький столик в углу был тщательно обыскан, и вообще вся комната выглядит так, как будто ее недавно обчистили.

Когда персонажи входят в область 1a, **Роррет** (см. Область 1a выше) находится здесь и изучает документы, найденные в столе. Когда начинается сражение, он выходит из этой комнаты, чтобы помочь своим союзникам в Области 1a.

На столе находятся записки и документы, которые исследовал Роррет, когда персонажи пришли сюда. Больше в комнате ничего ценного нет.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Если персонажи собирают документы, которые просматривал Роррет, начислите каждому игроку 150 очков опыта.

ОБЛАСТЬ 2. АЛХИМИЧЕСКИЙ СКЛАД

В этих двух комнатах когда-то хранились припасы для экспериментов Яраша, но большая их часть давным-давно рассыпалась в пыль, высохла, или при некоторых обстоятельствах уползла отсюда. Обе комнаты одинаковые по размеру и общему описанию.

Длинные полки стоят вдоль одной из стен комнаты. Ряд высоких каменных урн стоит вдоль противоположной стены. Большинство полок пусты, но иногда встречаются разбитые бутылки и ржавые металлические коробочки.

В одной из комнат есть секретная дверь, ведущая в Область 3. Так как мутировавшие ящеры недавно проходили через нее, то обнаружить ее довольно легко для того, кто обыскивает комнату. Любой, кто активно обыскивает комнату и проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, находит эту дверь.

СОКРОВИЩА

Персонажи могут найти колбу алхимического огня после обыска каждой комнаты.

ОБЛАСТЬ 3. АРСЕНАЛ

В этой комнате находился арсенал во времена Яраша, однако теперь ящеролюды пирамиды используют ее как убежище.

В этой большой комнате разбросано множество лежаков, сделанных из палок, листьев и рваных кусков ткани и кожи. Бочки с водой стоят в углу недалеко от двери и стойка с копьями, дубинами и щитами стоит у дальней стены.

Оружие сделано очень неумело и не представляет никакой ценности.

МОДИФИКАЦИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАРИАНТА ВХОДА

Примените следующие модификации к этой области, в зависимости от варианта входа, выбранного в начале Части 3.

Вариант Входа 1. Никаких модификаций. Эта комната пуста.

Вариант Входа 2. Никаких модификаций. Эта комната пуста.

Вариант Входа 3. Внутри комнаты находится войско племени - четыре **ящеролюда**, **ящеролюд шаман** и **королева ящеролюдов**. Ящеролюды заводят себя, готовясь впасть в ярость и напасть на группу Красного Волшебника в Области 1. Когда персонажи открывают дверь, крики мгновенно прекращаются и ящеролюды замирают, смотря на персонажей. Они не рады гостям, но не узнают в них союзников волшебника. Ящеролюды направляют оружие на персонажей и спрашивают являются ли они «соплеменниками человека в красном» на архаическом диалекте Драконьего. Если никто из героев не говорит на Драконьем, королева и шаман говорят на ломаном общем. Чтобы убедить мутировавших ящеролюдов, что они не связаны с Красным Волшебником в Области 1, нужно пройти проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Бросок делается с помехой, если персонаж не знает Драконьего. Если игроки проваливают проверку, то ящеролюды атакуют.

Мутировавшие ящеролюды рассказывают, (шаман переводит если нужно) что Красный Волшебник и его соратники ворвались в дом племени и не только отказались торговаться за право прохода, но и убили трех воинов, включая дочь вождя. Оставшиеся отступили сюда, чтобы вооружиться и подготовиться к битве. Если персонажи говорят, что намереваются остановить Красного Волшебника, то ящеролюды охотно предлагают свою помощь в этом деле.

Если герои удачно избежали потенциального столкновения, то они могут выяснить следующее.

- Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 выявляет, что за исключением шамана, все ящеролюды здесь женского пола. Они могут рассказать, что мужчины их племени защищают молодь в их доме на северной оконечности острова.
- Персонаж, который проходит проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10 замечает, что мутировавшие ящеролюды прикрывают или отводят глаза от любых источников света, которые есть у героев. Они могут рассказать, что презируют свет и верят, что только солнце должно светить ярко.
- Шаман постоянно находится в пирамиде с несколькими стражниками, а остальные, включая королеву, пришли сюда, чтобы расследовать изменения в окружающей среде. Дичь и рыба стали очень редкой добычей с тех пор как это началось «луну назад».
- «Завоеватели», живущие наверху убили многих из племени, кто приходил в пирамиду. Остаток племени прячется в пещерах на северной оконечности острова. Группа Красного Волшебника убила троих из их племени, включая младшую сестру¹ вождя. Они очень рады тому, что персонажи не являются союзниками Красного Волшебника. Шаман дает героям грубый набросок верхнего уровня пирамиды.

После того как искатели приключений побеждают Роррета и его стражу, шаман рассказывает о *заклинании Стражи* [guards and wards], наложенном на его убежище.

¹ Выше говорилось про дочь, но это не принципиально.

«С закрытыми глазами сделайте десять и десять, и десять шагов (он указывает на свои ноги) внутри моего убежища. После первых десяти шагов закройте рот и не дышите - воздух очень плохой. Когда вы пройдете десять и десять, и десять шагов вытяните вот эту руку (он поднимает свою левую руку) и проход будет там. И ступени на самую вершину тоже.»

Ящеролюды и «завоеватели»

Шаман описывает их как:

- Высокие прямоходящие жабы разных цветов; некоторые красные, некоторые зеленые, какие-то из них синие или серые.
- Они очень сильны и некоторые владеют магией.
- «Сначала они выглядели как вы (указывает на персонажа человека или того, кто больше всех похож на человека), только слабые. У них были странные опухоли, которые разорвались и маленькие существа выползли наружу, съели носителя и выросли, а другие просто трансформировались.»

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа: Уберите королеву ящеролюдов
- Слабая группа: Уберите 2 мутировавших ящеролюдов
- Сильная группа: Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов
- Очень сильная группа: Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов и 1 мутировавшего шамана ящеролюдов

Сокровища

Если персонажи сражались с ящеролюдами и победили, то у королевы в сумке они находят драгоценные камни на сумму 1000 зм.

ОБЛАСТЬ 4. ЛАЗАРЕТ

Давным-давно эта область использовалась как лазарет - комната где Яраш проводил медицинские операции над своими подопытными. Теперь же мутанты приспособили его под убежище для своей Королевы.

Большие стулья без спинок стоят в самом конце комнаты. Две большие бочки с водой стоят у одной из стен. Вдоль другой стены лежат несколько подушек покрытых кожей. У дальних концов обеих боковых стен находятся занавешенные коридоры.

В этой комнате нет ничего ценного.

МОДИФИКАЦИИ В ЗАВИСИМОСТИ ВАРИАНТА ВХОДА

Примените одну из приведенных ниже модификаций к этой комнате в зависимости от варианта входа выбранного в начале Части 3.

Вариант Входа 1. Если персонажи нашли секретную дверь в Области 2, Алхимический Склад, то они заходят в эту комнату с запада. В другом случае они заходят с юга. До того, как они заходят в комнату с любой из сторон, открывая занавеску или двери, прочтите следующее.

Шипящие голоса слышны по другую сторону прохода, возможно они даже ссорятся.

Внутри комнаты находятся остатки воинов племени мутировавших ящеролюдов в составе четырех **ящеролюдов**, **шамана ящеролюдов** и **королевы ящеролюдов**. Когда персонажи входят в комнату, все воины поднимаются на ноги, хватают оружие и щиты, а королева, сидящая на троне приказывает

«В атаку!» на древнем диалекте Драконьего. Двое ящеролюдов находятся в бочках с водой и атакуют с преимуществом в первом раунде боя.

Вариант Входа 2. Персонажи входят в эту комнату с востока. До того, как они войдут в комнату, сдвинув занавеску, прочтите следующее.

Шипящие голоса слышны по другую сторону прохода, возможно они даже ссорятся.

Внутри комнаты находятся остатки воинов местного племени ящеролюдов, которые пришли расследовать причину заражения природы. Они восстанавливаются после боя с Красным Волшебником в Области 1. В этой комнате находятся четыре **ящеролюда**, **шаман ящеролюдов** и **королева ящеролюдов**. Когда персонажи входят, они вскакивают на ноги, хватают свое оружие и щиты и шипят предупреждение на древнем диалекте Драконьего.

Персонаж, который прошел проверку Харизмы (Запугивание или Расследование) Сл 15, может переубедить ящеролюдов атаковать. В случае успеха персонажи узнают, что шаман разговаривает на ломаном высокопарном Общем. Он рассказывает, что ящеролюды недавно сражались «с племенем, ведомым человеком в красном», который убил большинство их народа. Они восстанавливаются и заживают раны. Персонажи могут узнать следующее из разговора с мутировавшими ящеролюдами:

- Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 выявляет, что за исключением шамана, все ящеролюды здесь женского пола. Они могут рассказать, что мужчины их племени защищают молодь в их доме на северной оконечности острова.
- Персонаж, который проходит проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10 замечает, что мутировавшие ящеролюды прикрывают или отводят глаза от любых источников света, которые есть у героев. Они могут рассказать, что презируют свет и верят, что только солнце должно светить ярко.
- Шаман постоянно находится в пирамиде с несколькими стражниками, а остальные, включая королеву, пришли сюда, чтобы расследовать изменения в окружающей среде. Дичь и рыба стали очень редкой добычей с тех пор как это началось «луну назад».
- «Завоеватели», живущие наверху убили многих из племени, кто приходил в пирамиду. Остаток племени прячется в пещерах на северной оконечности острова.
- Группа Красного Волшебника убила троих из их племени, включая младшую сестру вождя. Они очень рады тому, что персонажи не являются союзниками Красного Волшебника.
- Шаман дает героям грубый набросок верхнего уровня пирамиды.

После того как искатели приключений побеждают Роррета и его стражу, шаман рассказывает о заклании Стражи [guards and wards], наложенном на его убежище.

«С закрытыми глазами сделайте десять и десять, и десять шагов (он указывает на свои ноги) внутри моего убежища. После первых десяти шагов закройте рот и не дышите - воздух очень плохой. Когда вы пройдете десять и десять, и десять шагов вытяните вот эту руку (он поднимает свою левую руку) и проход будет там. И ступени на самую вершину тоже.»

Вариант Входа 3. Никаких модификаций. Эта комната пуста.

Ящеролюды и «завоеватели»

Шаман описывает их как:

- Высокие прямоходящие жабы разных цветов; некоторые красные, некоторые зеленые, какие-то из них синие или серые.
- Они очень сильны и некоторые владеют магией.
- «Сначала они выглядели как вы (указывает на персонажа человека или того, кто больше всех похож на человека), только слабые. У них были странные опухоли, которые разорвались и маленькие существа выползли наружу, съели носителя и выросли, а другие просто трансформировались.»

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- Очень слабая группа:** Уберите королеву ящеролюдов
- Слабая группа:** Уберите 2 мутировавших ящеролюдов
- Сильная группа:** Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов
- Очень сильная группа:** Добавьте 2 мутировавших ящеролюдов и 1 мутировавшего шамана ящеролюдов

ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

Коридор, ведущий на запад от этой комнаты, содержит секретный проход, который ящеролюды выкопали, чтобы выбираться из пирамиды. Нужно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17, чтобы заметить эту секретную дверь.

СОКРОВИЩА

Если персонажи сражались с ящеролюдами и победили, то у королевы в сумке они находят драгоценные камни на сумму 1000 зм.

ОБЛАСТЬ 5. СКЛАД

Когда-то эта комната была одним из хранилищ сокровищ волшебника. Здесь он держал и магические, и золотые, и простые вещи. Много лет назад ящеролюды выдолбили камни из стен, чтобы увеличить комнату и сушить в ней мясо. Уже какое-то время комната не используется.

Под тонким слоем пыли на полках, стоящих в дальнем углу комнаты, лежат различные вещи в случайном порядке. Несколько комплектов доспехов находятся на стойках у стены слева от вас. Область позади вас содержит грубо отесанные камни вместо прямых стен, которые формируют полукруг. Куча гниющего дерева и кожи свалена в кучу у одной из стен этой области

Здесь нет ничего интересного кроме ржавых и гнилых остатков различных древних вещей.

МОДИФИКАЦИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАРИАНТА ВХОДА.

Примените к области одну из модификаций, приведенных ниже, в зависимости от Варианта Входа выбранного в начале Части 3.

Вариант Входа 1. Никаких модификаций.

Вариант Входа 2. Возвращение Плетения и воздействие материи хаоса пробудило некоторые из предметов в этой комнате. Несколько маленьких вещей: железный котелок, торговые весы, пара пивных кружек - теперь они ведут себя как четыре **летающих меча** [flying sword] (наноса дробящий урон вместо режущего), а два комплекта брони стали **бронированными ужасами** [helmed horrors]. После того как персонажи войдут в комнату прочтите следующее.

Грохот и треск раздается с полок, большие кружки, железный котелок и торговые весы поднимаются в воздух и движутся к вам, подпрыгивая и покачиваясь. Мгновение спустя, комната оказывается залита угрожающим красным светом, так как два комплекта брони ожили, их глаза горят, и они достают по изъеденному ржавому мечу из ближайшей кучи мусора.

Вариант Входа 3. Никаких модификаций.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 бронированных ужаса [Helled horror], уберите 1 летающий меч, добавьте 3 оживлённых доспеха [animated armor]
- **Слабая группа:** Уберите 1 бронированный ужас, добавьте 1 оживлённый доспех
- **Сильная группа:** Уберите 2 летающих меча, добавьте 1 оживлённый доспех
- **Очень сильная группа:** Уберите 2 летающих меча, добавьте 1 бронированный ужас

Сокровища

То, что персонажи найдут в этой комнате зависит от того какой вариант входа выбрал МП.

Варианты Входа 1 и 3. Здесь нет ничего ценного. Единственное, что осталось неразрушено временем это несколько связок сушеной рыбы и набор ржавых и сгнивших инструментов.

Вариант Входа 2. Персонажи находят здесь рог разрушения и один комплект полных лат, который можно надеть или продать (за 750 зм).

Область 6. Убежище шамана

Эта область находится под постоянным действием заклинания *Стражи* [guards and wards]. Шаманы племени используют этот зал для своих ритуалов и знают где находятся настоящие стены и комнаты. Если персонажи смогли договориться с ящеролудами, то шаман советует им идти с закрытыми глазами и искать путь наощупь.

Открыв дверь в этот зал, вы понимаете, что тьму в этой комнате нельзя просветить ничем. Она кажется пустой, но заполнена невероятно плотным туманом.

Стражи [guards and wards]. Это заклинание имеет следующие эффекты:

- Область 6 заполнена густым туманом. Даже те, кто обладает ночным зрением или другими способностями, позволяющими видеть в темноте, не могут разглядеть ничего в этой комнате.
- Все двери закрыты, как будто на них наложено заклинание волшебный замок [arcane lock].
- В этом зале есть два места, находящиеся под заклинанием зловонное облако [stinking cloud]; первое у двери перед лестницей, а второе у маленькой комнаты в дальней части зала. Успешный спас бросок Телосложения Сл 13 сводит эффект от облака на нет. Любой персонаж, который следует совету шамана и задерживает свое дыхание делает этот спас бросок с преимуществом.

Даже используя советы шамана, персонажи представляют себе только примерные расстояния; они должны сами преодолеть все препятствия. Заметьте, что рассеивание магии подавляет зловонное облако на десять минут, средний ветер рассеивает заклинание за 4 раунда, но оно возвращается через 5 минут, а сильный ветер сдувает его за 1 раунд за 30 минут. Смотри заклинание Зловонное Облако в *руковод-*

стве игрока или базовых правилах.

В этом зале всего три двери, описанные ниже. Если героям не помогают ящеролуды, то они сами должны найти правильную. Хотя они и не секретные, туман в комнате не дает их увидеть. Их можно найти касанием, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12. Дварфы делают этот бросок с преимуществом из-за их расовой особенности Знание Камня. Комнаты за дверьми не очень сильно окутаны туманом заклинания Стражи [guards and wards].

Маленькая Комната у Лестницы. В этой комнате находятся предметы, сделанные шаманами для их ритуалов. Эта комната не сильно заполнена туманом.

Квадратная Комната в дальней части зала. На полках в этой комнате стоят отполированные и украшенные резьбой черепа - останки предыдущих шаманов и вождей.

Лестница. Лестница ведет на верхний уровень пирамиды. Благодаря заклинанию Стражи [guards and wards] она наполнена паутиной, которая повторяет эффект заклинания Паутина [web]. Ее можно легко сжечь. Правда паутина снова появится через 10 минут.

Чтобы открыть любую дверь персонажи должны сколдовать заклинание Открывание [knock], сломать дверь или пройти проверку Ловкости Сл 20, используя инструменты вора. Дверь сделана из камня и имеет КД 17 и 100 хитов.

Еще можно использовать свиток *Газообразной Формы* чтобы пройти через дверь. Слэды в Части 4 слышат попытки героев сломать дверь. С другой стороны каждой двери игроки находят засов, который позволяет ее открыть.

Развитие событий

В конце концов персонажи должны достичь двери к лестнице и открыть ее. Те, кто не получают помощи от ящеролудов, увидев препятствия в этой комнате, возможно захотят отступить и приготовиться к тому, чтобы пройти этот зал и остаться в хорошей форме, и потом справиться с тем, что ждет их наверху.

Дверь открывается и позади нее видно лестницу, первые ступени которой покрыты тонкой и липкой паутиной. Громкие ритмичные звуки слышатся сверху. Между громкими «вууууп, вууууп, вууууп» можно расслышать голос, но кажется, что он говорит безумно быстро; если это какой-то язык, то вы такого никогда не слышали.

Персонажи быстро догадываются, что необычный шум скроет звуки их подъема по лестнице. Переходите к Части 4.

Если персонажи договорились с ящеролудами, то они могут сделать коротких отдых перед тем, как отправляться в Часть 4; им не досаждают некоторое время. Если они хотят отдохнуть дольше, чем час, ящеролуды - недовольные присутствием чужеземцев в своей пирамиде, торопят их и злятся, если герои задерживаются.

Часть 4: К вершине!

Верхний уровень пирамиды когда-то содержал личные покои Яраша и комнату с насосом для заразы, которая отравляла окрестности. Слаады открыли небольшой портал в Лимбо в комнате с насосом. К счастью для персонажей только несколько слаадов сейчас находятся по эту сторону портала и у героев есть возможность закрыть его и не дать остальным слаадам попасть сюда, и кроме того, оборвать поток материи хаоса.

Общие особенности

Потолки. Все потолки высотой 15 футов.

Свет. Все комнаты хорошо освещены.

Звук. Из-за шума мехов и бормотания ящероловдов, прикованных к portalу, проверки Ловкости (Скрытность) на бесшумное передвижение проходят с преимуществом.

Шум также дает преимущество на спасброски от заклинаний и эффектов таких как Приказ [command], которые нуждаются в том, чтобы цель слышала того, кто колдует.

Зрение и запахи. Подверженность хаосу Лимба сделала это место безумным и ужасным. Близость Плана Хаоса к этому уровню пирамиды проявляется множеством способов - стены сочатся грязью, повсюду мерцающие пятна света без источника, облака ярко-розового и зеленого тумана которых пахнут для каждого по-разному. Персонажи могут увидеть здесь бесконечное количество странностей, однако они полностью безвредны для героев и служат только для создания атмосферы.

Наверху лестницы шум становится все громче. Полы здесь довольно чисты, на них нет ни пыли ни мусора.

Информация от ящероловдов

Если персонажи договорились с ящероловдами до этого, то им дали грубую зарисовку верхнего уровня. На рисунке показаны только стены и никаких деталей. Область, которая на карте отмечена как личный кабинет, шаман называет «Храм Создателя», а комнату с насосом он называет «Бассейн Создателя». Шаман не рассказывает ни о гнездах, ни о том, что ящероловды ежедневно используют эту область. Ведь даже если персонажи не атаковали их, доверять полностью ящероловды им все равно не стали.

1. Фойе и пост охраны.

Эта область когда-то была потайной комнатой и использовалась стражниками Яраша.

На выходе с лестницы находится небольшая область, которая дает персонажам укрытие от существ далее. Зона у лестницы когда-то использовалась ящероловдами как склад. Тут валяются кучи шкур, ниток для шитья, костяные иглы, сушеное мясо и растения и даже большие керамические горшки с водой. Так же здесь есть куча сломанных каменных блоков.

В стенах комнаты поста охраны были хитро сконструированы потайные отверстия, через которые можно смотреть за происходящим снаружи, при этом оставаясь незамеченным. Дверь тоже когда-то была потайной, но теперь ее убрали. Комната сейчас пуста.

При изучении дверного проема становится ясно, что это когда-то была потайная дверь и возможно она источник кучи сломанных каменных блоков.

2. Главный зал

Этот зал занимал большую часть личного пространства Яраша. Еще в него выходит трубопровод, подключенный к насосу.

Шестерни, измерительные приборы, вентили и маховики расположены по всем стенам комнаты. Стеклопая труба поднимается из центра комнаты. По ней течет странная многоцветная жидкость. Эта жидкость вкачивается в колонну и уходит наружу через вторую стеклопая трубу, которая идет по потолку и выходит из пирамиды через большую дыру в верхней части северо-восточной стены. Несколько заплаток и хомутов наложено на трубу, но несмотря на это жидкость просачивается наружу в некоторых местах.

На полу комнаты находятся три больших гнезда сделанных из сушеных растений и гибкой кожи.

Один из двух **красных слаадов** этого уровня находится в данной комнате. Другой находится в личных покоях Яраша. Если персонажи посещали Область 5 во время их путешествия по лабиринту и оставили нескольких **головастиков слаадов** в живых, то врагов может быть больше, чем здесь перечислено. Кроме тех **ящероловдов**, которых держат в залах в Области 3, описанной ниже, любые мутировавшие ящероловды в этой зоне (исключая тех, кто прикован к portalу) убеждены, что помощь слаадам поможет их племени. Они считают любое вмешательство угрозой их племени и ведут себя соответственно; присоединяются к слаадам в начале второго раунда. Слаады фокусируются на любом персонаже, который пытается остановить выкачивание жидкости из этой комнаты.

Если персонажи оставили головастиков слаадов из Части 2, Области 6 в живых, то **синий слаад** так же может быть тут.

Труба

Система труб изначально использовалась Ярашем в его экспериментах, но была модифицирована слаадами для своих целей. Через трубы закачивается чистая материя хаоса и выливается из верхушки пирамиды. Потом она стекает по пирамиде в земли и реки окружающие ее. Это и явилось причиной изменений местной флоры и фауны.

Жидкость идентична той, с которой персонажи, возможно, взаимодействовали снаружи пирамиды. Трубы текут из более чем дюжины разных мест, и таи, где жидкость соприкасается с чем-либо, происходят изменения. Хотя эффекты так же необычны, как и прежде, здесь жидкость сильно концентрированная и может быть опасной для персонажей. Вот несколько идей относительно возможных эффектов воздействия жидкости на местность.

- Из земли внезапно прорастает пучок диких цветов.
- Грозовое облачко диаметром 2 фута формируется на высоте пары футов над землей, из него начинает идти дождь и бить молнии.
- Земля шипит и шкварчит, как будто ее разъедает кислота.
- Земля открывается, как веко, из-под которого показывается глаз со странным зрачком, который озирается по сторонам, а потом начинает пристально смотреть на какого-то конкретного персонажа.
- На земле начинают формироваться какие-то кристаллы.

В дополнение к этому, на инициативу 20 каждый раунд (действуя последним на этот инициативный

счет) киньте 1к6, чтобы определить, не происходит ли протечки из одной из труб. На результаты 5 и 6 из трубы брызжет на случайное находящееся в комнате существо тонкая струйка хаотического вещества. Жидкость производит случайные эффекты вроде описанных выше, но при этом в таком количестве ее достаточно, чтобы полечить существо, на которое она попала, или нанести урон.

Контактирующее с хаотическим веществом существо должно бросить кубик. Если результат четный, жидкость вредит существу, нанося 5 (1к10) некротического урона. В противном случае существо лечится на 1к10 хитов. Слаады и персонажи с колдовским происхождением Дикая Магия могут бросить дважды и выбрать результат.

УПРАВЛЕНИЕ ПОТОКОМ

Из-за своей древности и особенностей конструкции трубы, насосы, вентили, краны и т.п. чувствительны к повреждениям. Каждая пятифутовая секция трубы, либо механизм на ней имеет КД 15 и 20 хитов. Если их сломать, хаотическое вещество начинает разбрызгиваться в окружающую данную секцию зону. Эффекты такие же, как у «протечки», но они воздействуют на каждое существо в 5-футовом радиусе от поврежденной секции или устройства. Также видимость в этом радиусе становится сильно затуманенной.

Можно замедлить или совсем остановить поток, просто отключив насос или закрыв портал.

Вентили. Чтобы понять, перекрывает ли данный вентиль подачу жидкости в трубы требуется успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15. Чтобы полностью прекратить поток, надо сделать в сумме три успешные проверки в разных местах.

Насос. Остановить поток, однако, недостаточно. Если течение по трубам остановлено, но плененные людоящеры продолжают работать над насосом, то трубы прорываются через 2 раунда после остановки потока. Материя хаоса заполняет всю комнату - обрушивая ощущение реальности у персонажей и превращая пол в труднопроходимую местность. Удачная проверка Ловкости (Акробатики) Сл 15 позволяет существам игнорировать труднопроходимую местность.

Портал. Если закрыть портал, то поток материи хаоса исчезнет в течение часа.

Закрытие портала. Закрытие портала - единственный способ полностью прекратить поступление хаотического вещества. Чтобы сделать это, необходимо как-то убрать руны, которыми начертаны врата. Однако, магия портала препятствует этому. Закливание, рассеивание магии подавляет магию портала на достаточное время, чтобы можно было успеть уничтожить волшебные символы. Однако, закрытие портала происходит мгновенно, и все, что в него частично погружено, остается на той стороне. Это касается нижних частей ящеролюдов, привязанных к portalу. Ноги ящеролюдов можно будет высвободить, однако это будет удивительно сложно. Персонаж, пытающийся вытащить ящеролюда, должен будет сделать успешную проверку Силы Сл 15. Персонажи могут делать эту проверку сообщая, однако не могут делать как групповую проверку. При успешной проверке персонажам удастся вытащить ящеролюда, но при этом оказывается, что полный хаос Лимбо повредил его ноги. Одна из них превратилась в обугленную кость, а вторая в твердый камень. Кандалы ящеролюда открываются достаточно легко при успешной проверке Ловкости Сл 5. Персонаж, умеющий обращаться с воровскими инструментами, открывает их автоматически.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 5 головастика слаадов
- **Слабая группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 2 мутировавших людоящеров и 2 головастика слаадов
- **Сильная группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 1 синего слаада, 1 мутировавшего людоящера и 2 головастика слаадов
- **Очень сильная группа:** Уберите 1 красного слаада; добавьте 1 синего слаада, 3 мутировавших людоящера и 5 головастика слаада

3. КОМНАТА С ЧАНОМ И НАСОСОМ

Огромный чан такой же сверкающей жидкости, какая бурлит в стеклянных трубах над головой, стоит в середине комнаты. Позади него, мехами насоса работает пара истощенных людоящеров, прикованных к этому странному устройству тонкими цепями и ошейниками. По всей видимости они толкают жидкость, которую выкачивает насос, вверх по трубе, которая уходит в сравнительно новую дыру в верхней части стены.

Однако насос и людоящеры прикованные к нему это далеко не самое важное в этой комнате. То, что заполняет дальнюю стену можно описать как рваную дыру в самом воздухе. Внутри портала постоянно меняются какие-то непостижимые картины, а сам портал ограничен магическими символами, нарисованными темно коричневыми чернилами.

Женщина людоящер прикована цепями на поясе и скорее всего на лодыжках, потому что ее нижняя половина находится по ту сторону портала. Вязкая многоцветная слизь течет по ее телу в чан в центре комнаты. Невнятное бормотание иногда прерывается волной слизи, которая стекает по лицу.

Если персонажи не докажут двум мутировавшим людоящерам, которые работают мехами, что слаады мертвы, то они продолжают работать и жестоко ответят на любые попытки остановить их.

Людоящер, прикованный к portalу, не в состоянии сражаться, и может только мямлить и бубнить. Если ее освободить от оков, то она сворачивается калачиком и не двигается по своей воле. Слизь растворяется после закрытия портала и после этого эффекты ее подверженности слизи становятся видимыми.

Одно рудиментарное крыло растет из ее левого плеча, а ее чешуя стала скрученной, уродливой и бесцветной. Она не может говорить, и персонажи не могут вытащить из нее ни слова в текущем состоянии. Однако со временем она, возможно, сможет восстановиться.

4. ЛИЧНЫЕ ПОКОИ ЯРАША

Это был его личный кабинет и спальня. Хотя слаады и осмотрели здесь все, они оставили комнату сравнительно нетронутой.

В этой комнате есть одна кровать, хотя все белье давным-давно сгнило и оставило затхлый запах. Книги по теории магии осыпаются от ваших прикосновений.

Любой персонаж, который заглядывает под кровать, находит маленький сундук, в котором лежат несколько высококачественных драгоценных камней и журнал Яраша.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Хоть это и не приветствуется, персонажи могут отступить и вернуться на верхний этаж после отдыха; слаады не последуют за ними вниз. Помните, что

заклинание жреца малое восстановление излечивает даже магические болезни, как и наложение рук паладина и может убрать из организма яйцо, введенное слаадами. Шаман людоящеров также имеет доступ к заклинаниям друида третьего уровня и ниже.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Если персонажи раздобыли журнал Яраша, начислите каждому персонажу по 500 очков опыта. В дополнение к этому, если персонажи успешно закрыли портал и уничтожили источник порчи, то начислите каждому игроку по 1000 очков опыта.

СОКРОВИЩА

Сундук под кроватью содержит драгоценные камни на сумму 100 зм и журнал Яраша. Если персонажи договорились я людоящерами и спасли троих членом племени прикованных к portalу и мехам, то шаман (или королева если она жива) одаривает их драгоценными камнями на сумму 1000 зм.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Путешествие героев обратно назад происходит без происшествий. Вокруг все еще видно следы порчи, но природа восстановится со временем.

Если персонажей привез Сел, то он передвинул свою лодку вверх по течению в местечко повыше и ожидает условного сигнала (ему заплатили, и он ждет три дня, дольше тут находится опасно учитывая дикую природу). Если его лодка была уничтожена, то он спускается вниз по реке, чтобы одолжить лодку у друга. Если герои прибыли на лодке с веслами, то они могут доплыть обратно к поместью и поскакать оттуда в город.

Если персонажи добыли журнал Яраша, то Лорд Мудрец приходит в восторг. Так же он в любом случае доволен, если героям удалось найти и уничтожить источник заражения.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

ОПЫТ

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

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Стая пираний	200
Гигантский осьминог	200
Кабан	50
Пёс смерти	200
Разведчик	100
Ветеран	700
Гладиатор	1800
Крылатый кобольд	50
Эльф друид	450
Шпион	200
Привидение	1100
Полтергейст	450
Ползающая рука	10
Скелет	50
Скелет минотавра	450
Золотистый студень	450
Упырь	200
Молодой пурпурный червь	1800
Кобольд	25
Драконорожденный головорез	100
Маг	2300
Тифлинг разведчик	100
Слаад головастик	25
Галеб дур	2300
Химера	2300
Стражник	25
Летающий меч	50
Бронированный ужас	1100
Оживленный доспех	200
Сахуагин (мутировавший людоящер)	100
Сахуагин барон (мутировавшая королева людоящеров)	1800
Сахуагин жрица (мутировавший людоящер шаман)	450
Красный слаад	1800
Синий слаад	2900

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Избежать ловушки с лезвием	150
Обезвредить ловушку с лезвием	150
Избежать или обезвредить ловушку с молнией	150
Получить лабораторные записи Роррета	150
Освободить призрака из лабиринта	500
Получить дневник Яраша	500
Остановить источник заражения хаосом	1000

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **6000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **10 000 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Область лабиринта 1	100
Область лабиринта 2	200
Область лабиринта 3	200
Область лабиринта 4	200
Область лабиринта 5	200
Область лабиринта 8	200
Кошель с золотом Роррета	200
Сундук Яраша	100
Вознаграждение/сокровища ящеролюдов	1000
Вознаграждение Лорда Мудреца	200

РОГ ВЗРЫВОВ

Волшебный предмет, редкий

Рог выполнен из полированной латуни с гравировкой на Гномьем языке. Гравировка рассказывает историю могучего гномьего короля, который одержал победу над большим племенем кобольдов. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

ФЛАКОН КИСЛОТЫ

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Книга заклинаний драконорожденного мага может быть переписана в книгу заклинаний персонажа по правилам, описанным в *Книге Игрока*.

- 1 ур: обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит
- 2 ур: невидимость, отражения
- 3 ур: ускорение, огненный шар, полёт
- 4 ур: Эвардовы чёрные щупальца, превращение
- 5 ур: конус холода, длань Бигби

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ РОПРЕТА

Книга заклинаний Ропрета может быть переписана в книгу заклинаний персонажа по правилам, описанным в *Книге Игрока*.

- 1 ур: псевдожизнь, доспехи мага, волшебная стрела, щит [false life, mage armor, magic missile, shield]
- 2 ур: невидимость, туманный шаг, паутина [invisibility, misty step, web]
- 3 ур: восставший труп, огненный шар, снять проклятья [animate dead, fireball, remove curse]
- 4 ур: град, каменная кожа [ice storm, stoneskin]
- 5 ур: облако смерти, удержание чудовища [cloudkill, hold monster]

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: РАССЕЙВАНИЕ МАГИИ [DISPEL MAGIC]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание Рассеивание магии. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: ГАЗООБРАЗНАЯ ФОРМА [GASEOUS FORM]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание Газообразная форма. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

СЛАВА

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Персонажи из Жентарима 2го ранга (Волки) или выше, которые выполняют особую миссию зарабатывают **одно дополнительное очко славы** и должны **отметить завершение этой спец.миссии** в своём журнале приключений [adventure logsheet].

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает двадцать дней простоя по завершении этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 800 опыта и двадцать дней простоя за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Оживлённый доспех

Средняя конструкция, неопределённый

Класс защиты 18 (естественный доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, глухота, истощение, страх, паралич, окаменение, отравление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого предела), пассивное. Восприятие 6

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к Антимгии. Доспех небоеспособен пока находится в области поля антимгии. Если его подвергнуть заклинанию Развеять Магию, доспех должен будет преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасбросков заклинаний сотворившего заклинание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная Внешность. Пока доспех не движется, его невозможно отличить от обычного комплекта доспехов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две атаки ближнего боя.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Синий Слаад

Большая аберрация, хаотично нейтральный

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10+52)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	18(+4)	7(-2)	7(-2)	9(-1)

Навыки Восприятие +1

Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Слаад, телепатия 60 фт.

Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восполняет 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад проводит три атаки: одну - укусом и две - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к6+5).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6+5). Если целью был гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или заразится болезнью,

называемой хаософагия. Пока цель заражена, она не может восстанавливать хиты, а максимум его хитов падает на 10 (3к6) хитов каждые 24 часа. Если болезнь понижает хиты цели ниже 0, цель немедленно превращается в красного слаада или, если у неё была способность колдовать заклинания хотя бы 3го уровня, в зелёного слаада. Лишь заклинание Исполнение желаний может обратить трансформацию.

КАБАН

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	5(-3)

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой клыком, цель получает дополнительный рубящий урон 3 (1к6) и должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (*перезаряжается после того как кабан оканчивает короткий или длительный отдых*). Если кабан получает урон, который опускает его хиты до 0, этот урон был меньше 7, и не был вызван критическим попаданием, то хиты опускаются только до 1.

Действия

Клык. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

ХИМЕРА

Большой монстр, хаотично злой

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10+48)

Скорость 30 фт., полёт 60 фт.

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

Навыки Восприятие +8

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18

Языки понимает Драконий, но не может говорить

Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Химера проводит три атаки: одну - укусом, одну - рогами и одну - когтями. Если оружие дыхания доступно, она может воспользоваться им, вместо атаки рогами или укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

Рога. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (1к12+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Оружие дыхания (Перезарядка 5-6). Драконья голова выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, или получить урон огнём 31 (7к8). При успехе в спасброске существо получает только половину этого урона.

ПОЛЗАЮЩАЯ РУКА

Крошечная нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 12

Хиты 2 (1к4)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	14(+2)	11(+0)	5(-3)	10(+0)	4(-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства слепое зрение 30 фт. (слепа вне этого диапазона), пассивное Восприятие 10

Языки Понимает Общий, но не может говорить

Опасность 0 (10 опыта)

Иммунитет к изгнанию. Рука иммунна к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий или рубящий (по выбору руки) урон 3 (1к4+1).

ПЁС СМЕРТИ

Средний монстр, нейтрально-злое

Класс доспеха 12

Хиты 39 (6к8+12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	14(+2)	3(-4)	13(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Двухголовый. Пёс получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и на спасброски против того, чтобы быть ослеплённым, очарованным, оглохшим, испуганным, ошеломлённым или бессознательным.

Действия

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2). Если цель существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 против болезни или стать отравленным пока болезнь не будет вылечена. Каждые 24 часа, пока оно болеет, существо должно проходить спасбросок снова, снижая свои максимальные хиты на 5 (1к10) при провале. Существо умирает если его максимальные хиты падают до 0.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (драконорожденный), нейтрально-злой

Класс защиты 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Оружие дыхания. Каждое существо в 30 футовой в длину и 5 футов ширину линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12. При провале спасброска существо получает урон электричеством 7 (2к6). При успехе спасброска, оно получает лишь половину этого урона. После этого оружие дыхания не может быть использовано пока не будет совершён короткий или длительный отдых.

Эльф друид

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс доспеха 11 (16 с дубовой корой)

Хиты 27 (5к8+5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	13(+1)	12(+1)	15(+2)	11(+0)

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Друидов, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Друид получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Колдовство. Друид является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): искусство друидов, сотворение пламени, дубинка [druidcraft, produce flame, shillelagh]

1го уровня (4 ячейки): опутывание, скороход, разговор с животными, волна грома [entangle, longstrider, speak with animals, thunderwave]

2го уровня (3 ячейки): лунный луч, дубовая кора [moonbeam, barkskin]

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+4 с заклинанием дубинка), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к6) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием дубинка.

Летающий меч

Маленькая конструкция, без мировоззрения

Класс защиты 17 (природный доспех)

Хиты 17 (5к6)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)

Спасброски Лов +4

Иммунитет к урону ядом, психический

Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглушён, испуган, парализован, окаменел, отравлен

Чувства слепое видение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к Антимгии. Меч становится недееспособным пока находится в поле антимгии. Если он станет целью рассеивания магии, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения против сложности спасброска от заклинаний накладывающего рассеивание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная внешность. Пока меч остаётся неподвижным и не летает, его невозможно отличить от обычного меча.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к8+1).

Галеб Дур

Средняя элементаль, нейтральная

Класс защиты 16 (природный доспех)

Хиты 85 (9к8+45)

Скорость 15 фт. (30 фт. когда катится, 60 фт. когда катится под уклон)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	14(+2)	20(+5)	11(+0)	12(+1)	11(+0)

Сопrotивление к урону дробящий, колющий и рубящий от не магического оружия

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состояниям истощён, парализован, окаменел, отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Терран

Опасность 6 (2300 опыта)

Ложная внешность. Пока галеб дур остаётся неподвижным, его невозможно отличить от обычного валуна.

Накат. Если галеб дур прокатывается хотя бы 20 футов по прямой к цели и в тот же ход попадает атакой ударом, цель получает дополнительный дробящий урон 7 (2к6). Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 16 или будет сбито с ног.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 12 (2к6+5).

Оживление булыжников (1/день). Галеб дур магически оживляет до двух булыжников, которые может видеть в пределах 60 футов от себя. Булыжники используют статистику галеб дур, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, их нельзя очаровать или испугать и у них отсутствует это действие. Булыжники остаются оживлёнными пока галеб дур поддерживает концентрацию, до 1 минуты (как будто концентрируется на заклинании).

Гигантский осьминог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс защиты 11

Хиты 52 (8к10+8)

Скорость 10 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	13(+1)	13(+1)	4(-3)	10(+0)	4(-3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Осьминог может задерживать дыхание до 1 часа, пока находится вне воды.

Подводный камуфляж. Осьминог получает преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), пока находится под водой.

Дыхание под водой. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6+3) дробящего урона. Если целью является существо, оно считается схваченным (сложность побега 16). Пока оно схвачено, цель считается опутанной, а осьминог не может использовать свои щупальца на другие цели.

Чернильное облако (*Перезарядка после короткого или длительного отдыха*). Облако чернил распространяется в 20-футовом радиусе от осьминога, если он находится под водой. Область считается сильно скрытой [heavily obscured] на 1 минуту, но сильное течение может рассеять чернила. После выпуска чернил, осьминог может использовать действие Рывок, как бонусное действие.

Привидение

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)

Сопротивление урону кислота, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магических атак

Иммунитет к урону холод, некротический, яд

Иммунитет к состояниям очарован, истощение, испуганный, схваченный, парализован, окаменел, отравлен, сбит с ног, опутан

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Взгляд в Эфир. Привидение может видеть на 60 футов в Эфирном Plane, когда находится на Материальном Plane, и наоборот.

Бестелесное передвижение. Привидение может проходить сквозь других существ и объекты, как будто они сложнопроходимая местность. Оно получает урон силой 5 (1к10) если заканчивает свой ход внутри объекта.

Действия

Иссушающее прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 17 (4к6+3).

Эфирность. Привидение может переходить на Эфирный Plane из Материального, и наоборот. Оно видимо на Материальном Plane пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, но оно не может никак взаимодействовать с чем-либо на другом Plane.

Ужасающий Лик. Каждое существо, не являющееся нежитью, в пределах 60 футов от привидения, которое его видит должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или быть испуганным на 1 минуту. Если спасбросок проваливается на 5 или более, цель также стареет на 1к4 x 10 лет. Испуганное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, выходя из состояния испуганный при успехе. Если спасбросок цели успешен или этот эффект закончился для неё, то цель получает иммунитет от Ужасающего Лика привидения на следующие 24 часа. Эффект старения может быть повернут вспять с помощью заклинания Высшее восстановление, но только в течение 24 часов после наложения эффекта.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид в пределах 5 футов, которого видит привидение, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13 или стать одержимым привидением. Привидение при этом исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над собственным телом. Привидение теперь контролирует тело, но не отбирает у жертвы способность ощущать своё окружение. Привидение не может быть целью атаки, заклинания или других эффектов, кроме эффектов, изгоняющих нежить. Оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость и Харизму, иммунитет к очарованию и испугу. Во всём прочем, оно использует статистику одержимой цели, но не получает доступа к её знаниям, классовым чертам или навыкам. Одержимость длится, пока хиты тела не упадут до 0. Привидение заканчивает эффект бонусным действием, или оно изгнано или принуждается покинуть тело эффектами вроде заклинания «Рассеивание добра и зла». Когда одержимость заканчивается, привидение появляется вновь в незанятой клетке в 5 футах от тела. Цель получает иммунитет от Одержимости привидения на 24 часа если преуспела в спасброске Харизмы или после окончания эффекта одержимости.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Всеобщий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Гладиатор

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (клёпаный кожаный доспех)

Хиты 112 (15к8+45)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6

Навыки Атлетика +10, Запугивание +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любой один (обычно Всеобщий)

Опасность 5 (1800 опыта)

Смелчак. Гладиатор с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Громила. Рукопашное оружие наносит одну дополнительную кость урона, когда гладиатор попадает им (включено в статистику атаки).

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашных или две дальнобойных атаки.

Копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4) или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками.

Удар щитом. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к4+4). Если цель - существо Среднего или меньшего размера, оно должно преуспеть с спасброске Силы Сл 15 или быть сбитым с ног.

Реакции

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, гладиатор должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Стражник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1).

Бронированный ужас

Средняя конструкция, нейтральный

Класс защиты 20 (латы, щит)

Хиты 60 (8к8+24)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4

Сопротивление к урону дробящее, колющее, режущее от атак не магическим и не адамантиновым оружием

Иммунитет к урону сила, некротический, яд

Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглушён, испуганный, парализован, окаменел, отравлен, ошеломлён

Чувства слепое видение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 12

Языки понимает все языки своего создателя, но не может говорить.

Опасность 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Бронированный ужас получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Бронированный ужас обладает иммунитетом к трём заклинаниям по выбору его создателя. Обычно, в них входят огненный шар, раскалённый металл и молния.

Действия

Мультиатака. Бронированный ужас проводит две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+4) или 9 (1к10+4), если используется в двух руках.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12

Хиты 5 (2к6-2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4+2).

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ МАГ

Средний гуманоид (драконорожденный), законопослушно злой

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Маг является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы [fire bolt, light, mage hand, prestidigitation]

1го уровня (4 ячейки): обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]

2го уровня (3 ячейки): туманный шаг, внушение [misty step, suggestion]

3го уровня (3 ячейки): контрзаклинание, огненный шар, полёт [counterspell, fireball, fly]

4го уровня (3 ячейки): высшая невидимость, град [greater invisibility, ice storm]

5го уровня (1 ячейки): конус холода [cone of cold]

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием или Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Оружие дыхания. Каждое существо в 30 футовой в длину и 5 футов ширину линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12. При провале спасброска существо получает урон электричеством 7 (2к6). При успехе спасброска, оно получает лишь половину этого урона. После этого оружие дыхания не может быть использовано пока не будет совершён короткий или длительный отдых.

СКЕЛЕТ МИНОТАВРА

Большая нежить, законопослушно злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10+18)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает язык Бездны, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Рывок. Если скелет проходит по крайней мере 10 футов по прямой до цели и потом попадает по ней атакой Рогами в тот же ход, то цель получает дополнительно колющий урон 9 (2к8). Если цель является существом, оно должно пройти проверку Силы Сл 14 или оно отталкивается на 10 футов и падает с ног.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 17 (2к12+4).

Рога. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (2к8+4).

ЗОЛОТИСТЫЙ СЛУДЕНЬ

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8

Хиты 45 (6к10+12)

Скорость 10 фт., взбирание 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	6(-2)	14(+2)	2(-4)	6(-2)	1(-5)

Сопротивление к урону кислотой

Иммунитет к урону электричество, рубящее

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, оглушение, истощение, страх, сбитый с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого расстояния), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Слизь может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазанье. Слизь может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-то проверки.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6+2) и урон кислотой 3 (1к6).

Реакции

Деление. Когда слизь Среднего или более размеров подвергается электрическому или рубящему урону, она разделяется на две новых слизи, если у неё есть хотя бы 10 хитов. Каждая новая слизь обладает половиной хитов прежней слизи, округляя вниз. Новые слизи на один размер меньше прежней слизи.

ПОЛТЕРГЕЙСТ (ВАРИАНТ СПЕКТРА)

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	14(+2)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Сопrotивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Бестелесное передвижение. Спектр может проходить сквозь других существ и объекты как будто они – сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Невидимость. Полтергейст невидимый.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр получает помеху на броски атак и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Удар силой. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон силовым полем 10 (3к6).

Телекинетический выпад. Полтергейст выбирает целью существо или незакреплённый предмет в пределах 30 футов от него. Существо должно быть не более Среднего, чтобы на него действовала эта магия, а объект не должен весить более 150 фунтов.

Если цель - существо, полтергейст проходит проверку Харизмы против проверки Силы цели. Если полтергейст выигрывает состязание, он швыряет цель на расстояние до 30 футов в любом направлении (включая и вверх). Если цель влетает в твёрдую поверхность или тяжёлый объект, она получает 1к6 урона за каждые 10 футов передвижения.

Если цель - предмет, который никто не носит и не держит в руках, полтергейст швыряет цель на расстояние до 30 футов в любом направлении. Полтергейст может использовать предметы как дальнобойное оружие, атакуя одно существо по пути объекта (+4 к попаданию), нанося дробящий урон 5 (2к4) при попадании.

Красный Слаад

Большая аберрация, хаотично нейтральный

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10+33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	6(-2)	6(-2)	7(-2)

Навыки Восприятие +1

Сопrotивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Слаад, телепатия 60 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Сопrotивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восполняет 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад проводит три атаки: одну - укусом и две - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к4+3).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3). Если целью был гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или заразится болезнью - минусульными яйцом слаада.

Гуманоид-носитель может одновременно вынашивать только одно яйцо слаада. За три месяца, яйцо перемещается в полость в груди и развивается там, формируя головастика слаада. За 24 часа до рождения, носитель начинает чувствовать себя нездорово, его скорость уменьшается вдвое и он получает помеху на спасброски, атаки и проверки характеристик. Рождаясь, в течение 1 раунда головастики прогрызает себе путь наружу через жизненноважные органы и грудь носителя, убивая того в процессе. Если болезнь вылечить до рождения головастика, не рождённый слаад будет уничтожается.

РОРРЕТ, КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК (МАГ)

Средний гуманоид (человек), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский

Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Маг является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): огненный заряд, свет, электрошок, фокусы [fire bolt, light, prestidigitation, shocking grasp]

1го уровня (4 ячейки): псевдожизнь, доспехи мага, волшебная стрела, щит [false life, mage armor, magic missile, shield]

2го уровня (3 ячейки): туманный шаг, невидимость, паутина [invisibility, misty step, web]

3го уровня (3 ячейки): восставший труп, огненный шар, полёт [animate dead, fireball, fly]

4го уровня (3 ячейки): каменная кожа, град [ice storm, stoneskin]

5го уровня (1 ячейки): конус холода [cone of cold]

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

САХУАГИН (МУТИРОВАВШИЙ ЛЮДОЯЩЕР)

Средний гуманоид (сахуагин), законопослушно злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8+4)

Скорость 30фт., плавание 40 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

13(+1) 11(+0) 12(+1) 12(+1) 13(+1) 9(-1)

Навыки Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагин

Опасность 1/2 (100 опыта)

Кровожадная ярость. Сахуагин получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Полу-амфибия. Сахуагин может дышать как воздухом, так и в воде, но ему необходимо нырять хотябы раз в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Акуля телепатия. Сахуагин может ограниченной телепатией магически приказывать любой акуле в пределах 120 футов от него.

Действия

Мультиатака. Сахуагин проводит две рукопашных атаки: одну - укусом и одну - когтями или копьём.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1).

Копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1) или 5 (1к8+1), если использовать копьё двумя руками.

САХУАГИН БАРОН (МУТИРОВАВШАЯ КОРОЛЕВА ЛЮДОЯЩЕРОВ)

Средний гуманоид (сахуагин), законопослушно злой

Класс доспеха 16 (кираса)

Хиты 76 (9к10+27)

Скорость 30фт., плавание 50 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

19(+4) 15(+2) 16(+3) 14(+2) 13(+1) 17(+3)

Спасброски Лов +5, Тел +6, Инт +5, Мдр +4

Навыки Восприятие +7

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Сахуагин

Опасность 5 (1800 опыта)

Кровожадная ярость. Сахуагин получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Полу-амфибия. Сахуагин может дышать как воздухом, так и в воде, но ему необходимо нырять хотябы раз в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Акуля телепатия. Сахуагин может ограниченной телепатией магически приказывать любой акуле в пределах 120 футов от него.

Действия

Мультиатака. Сахуагин проводит три рукопашных атаки: одну - укусом и две - когтями или трезубцем.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к4+4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Трезубец. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4) или 13 (2к8+4), если использовать трезубец двумя руками.

САХУАГИН ЖРИЦА (МУТИРОВАВШИЙ ЛЮДОЯЩЕР ШАМАН)

Средний гуманоид (сахуагин), законопослушно злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30фт., плавание 40 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

13(+1) 11(+0) 12(+1) 12(+1) 14(+2) 13(+1)

Навыки Восприятие +6

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Сахуагин

Опасность 2 (450 опыта)

Кровожадная ярость. Сахуагин получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Полу-амфибия. Сахуагин может дышать как воздухом, так и в воде, но ему необходимо нырять хотябы раз в 4 часа, чтобы избежать удушья.

Акуля телепатия. Сахуагин может ограниченной телепатией магически приказывать любой акуле в пределах 120 футов от него.

Колдовство. Сахуагин является заклинателем 6го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Сахуагин обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): указание, чудотворство [guidance, thaumaturgy]

1го уровня (4 ячейки): благословение, обнаружение магии, направленный снаряд [bless, detect magic, guiding bolt]

2го уровня (3 ячейки): удержание личности, божественное оружие (трезубец) [hold person, spiritual weapon (trident)]

3го уровня (3 ячейки): множественное лечащее слово, языки [mass healing word, tongues]

Действия

Мультиатака. Сахуагин проводит две рукопашных атаки: одну - укусом и одну - когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4+1).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1).

РАЗВЕДЧИК*

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)

Навыки Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Длинный Лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) колющего урона.

* Некоторые разведчики в этом приключении являются тифлингами и обладают следующими чертами и действиями.

Соппротивление у урону огнём.

Дьявольское наследие. Разведчик владеет заговором чудотворство.

Адское возмездие (1/день). Один раз в день, разведчик может активировать адское возмездие как заклинание 2 уровня.

СКЕЛЕТ

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

СЛААД ГОЛОВАСТИК

Крошечная аберрация, хаотично нейтральный

Класс доспеха 12

Хиты 10 (4к4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	5(-3)	3(-4)

Навыки Скрытность +4

Соппротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7

Языки понимает Слаад, но не может говорить

Опасность 1/8 (25 опыта)

Соппротивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

ШПИОН*

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Анализ +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

* Некоторые шпионы в этом приключении являются эльфами и обладают следующей чертой.

Наследие фей. Шпион получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Стая пираний

Средняя стая из Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс защиты 13

Хиты 28 (8к8-8)

Скорость 0 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	16(+3)	9(-1)	1(-5)	7(-2)	2(-4)

Сопротивление к урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к состояниям очарован, испуган, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, ошеломлён

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Кровожадная ярость. Стая пираний получает преимущества на рукопашные атаки по существам с неполными хитами.

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечное существо. Стая не может восстанавливать или получать временные хиты.

Дыхание под водой. Стая может дышать только под водой.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стаей. Попадание: колющий урон 14 (4к6) или 7 (2к6), если у стаи половина или менее хитов.

Ветеран*

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 17 (наборной доспех)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

* Некоторые ветераны в этом приключении являются эльфами и обладают следующей чертой.

Наследие фей. Ветеран получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Крылатый кобольд (Урд)

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13

Хиты 7 (3к6 – 3)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	16(+3)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и дееспособен.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Сброшенный камень. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, одна цель ровно под кобольдом. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

Молодой пурпурный червь

Большой монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10+33)

Скорость 30 фт., рытьё 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	17(+3)	3(-4)	10(+0)	4(-3)

Иммунитет к урону холодом, огнём

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 5 (1800 опыта)

Проходчик. Червь может рыть тоннель сквозь твёрдый камень передвигаясь с половинной скоростью рытья и оставляя за собой 5-футовый тоннель.

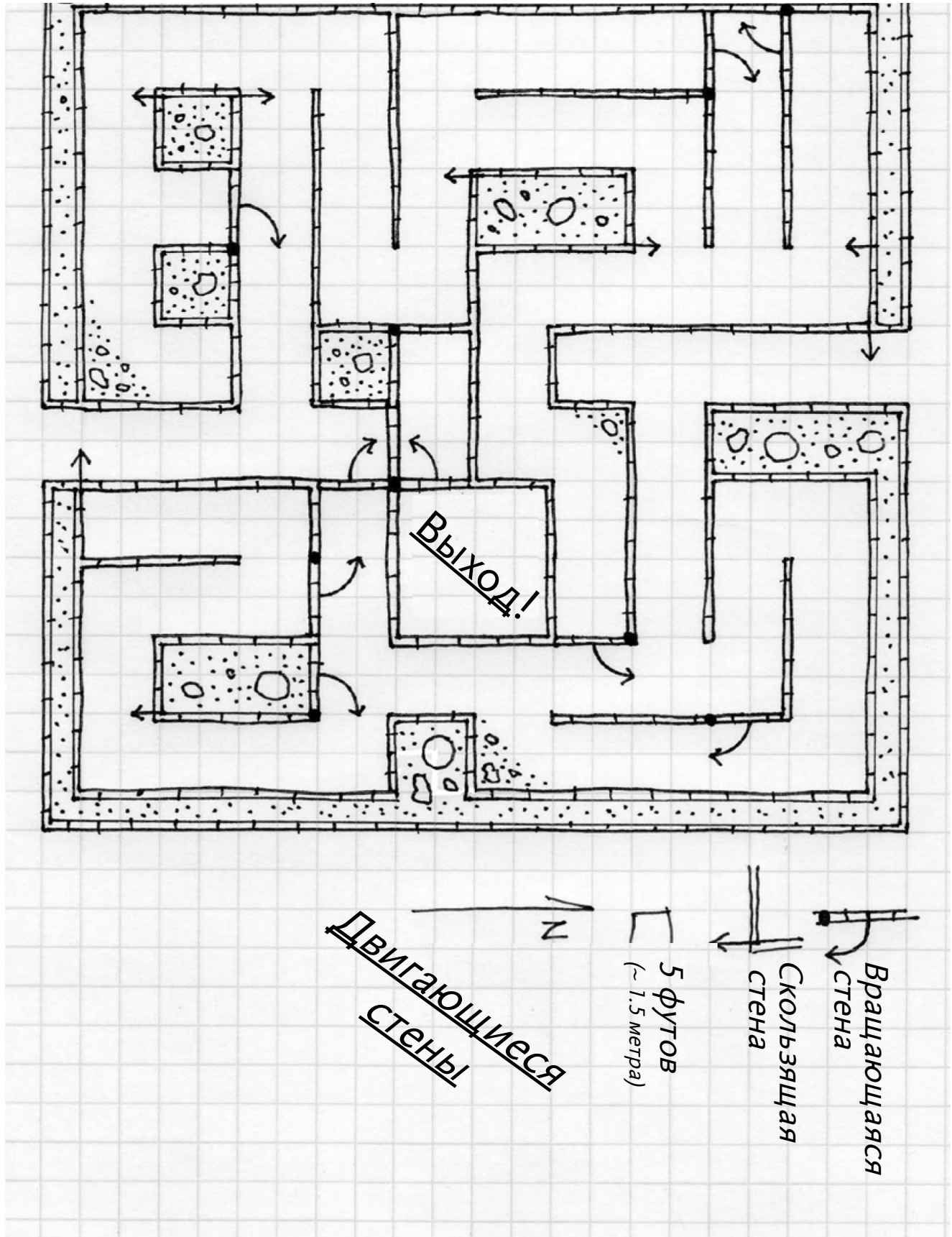
Действия

Мультиатака. Червь совершает две атаки: одну укусом и одну - жалом.

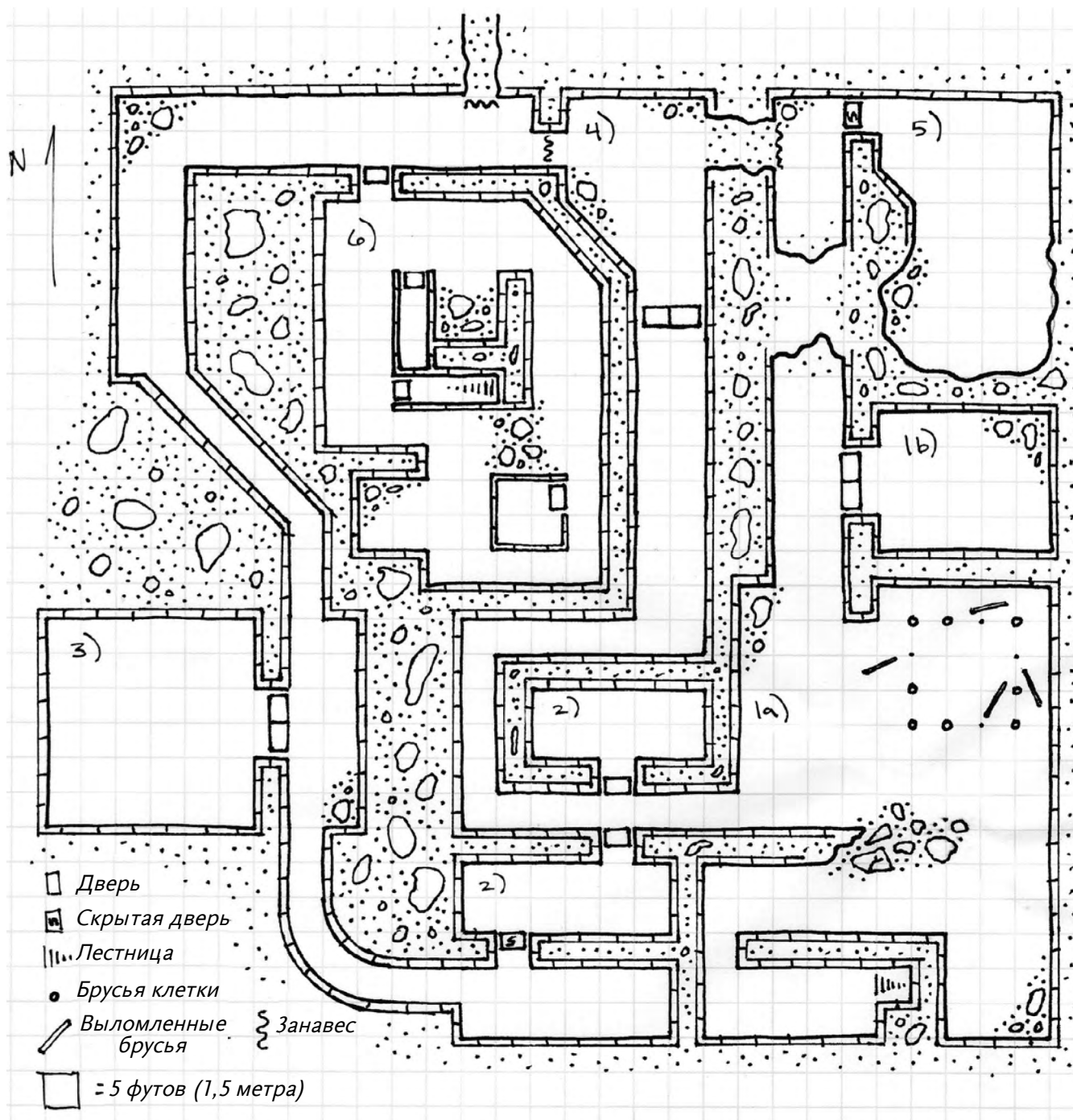
Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 20 (3к10+4).

Хвостовое жало. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Приложение: Карта 1: Двигающиеся стены



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА 2: ВТОРОЙ УРОВЕНЬ



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА 3: К ВЕРШИНЕ

