

DUNGEONS & DRAGONS®

Приключение

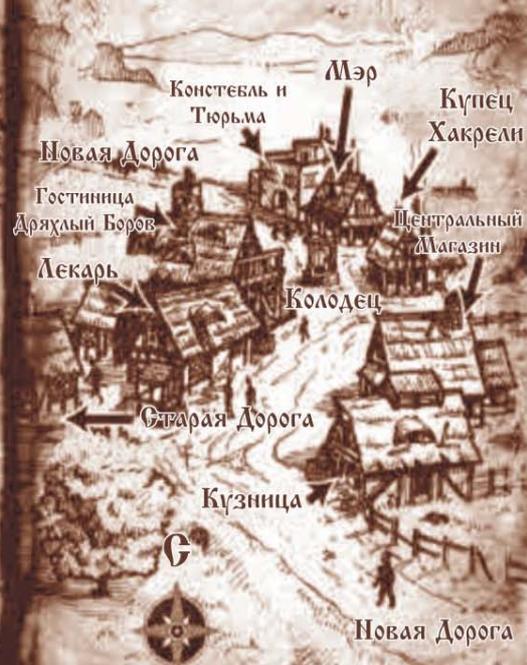
ТЬМЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Брюс Р. Корделл

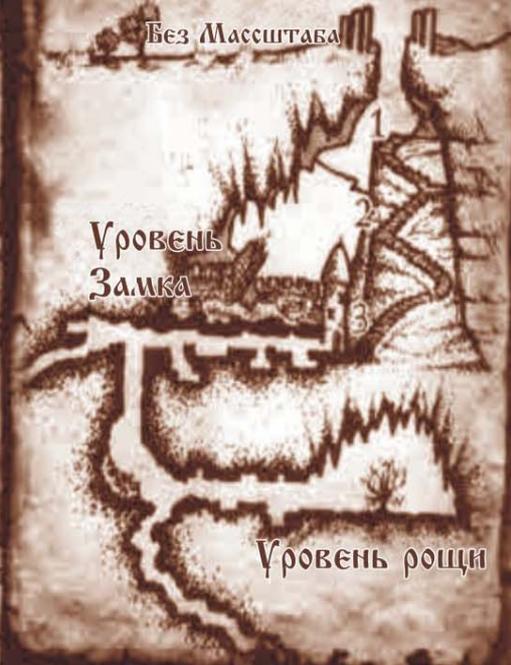
Карта Поверхности



Карта Оакхурста



Карта Разреза Тьмной Цитадели



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- ПОЛОМАНАЯ СТЕНА
- ЛЕСТНИЦА
- ДЕРЕВЯННАЯ ДВЕРЬ
- КАМЕННАЯ ДВЕРЬ
- СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ
- ЛОВУШКА

1
2

Карта Уровня Замка

1,5 Метра
МАСШТАБ 3 Метра

ТЪМЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Брюс Р. Корделл

Разработка

Монтаж: Миранда Хорнер

Творческий Руководитель: Эд Старк

Художественный Руководитель: Дэн Мьюрин

Обложка: Тодд Локвуд

Внутренние Иллюстрации: Дэннис Крамер

Картограф: Тод Гэмбл

Типография: Анжэлика Локотз

Графический Дизайн: Шон Гленн, Шэрри Флойд

Менеджеры Проекта: Лэрри Вайнер, Джош Фисчер

Производственный Менеджер: Чаз ДэЛонг

Перевод, Дизайн и Вёрстка Русскоязычного Издания: Валентин Дмалекс (www.dmalex@torba.com)

Интернет-Поддержка: Demonand (www.dungeons.ru)

Игроки Тестеры: Джейсон Карл, Энди Коллинз, Монтэ Кук, Джэсси Дэкер, Эндрю Финч, Крис Галвин, Дэйв Гросс, Эрик Хэддок, Миранда Хорнер, Гвиндолин Кестрел, Брайан Кинселла, Кевин Кукас, Вьет Нгуен, Дэвид Нуан, Крис Перкинс, Джон Пикенс, Джон Д. Рэтлиф, Роб Стюарт, Джефф Квик, Джон Рэтлиф, Марк Рассел, Эд Старк, Барбара Волкер, Дженифер Кларк Вайлкс, Джонни Вилсон, Дэннис Воррел, и группа из КонСпирации.

Основано на первых правилах Dungeon & Dragons®, созданных Гэри Гигаксом и Дэйвом Арнэсоном, а также новой игрой Dungeon & Dragons® разработанной Джонатаном Твитом, Монтэ Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бэйкером и Питером Адкисоном.

Содержание

Введение	2	Боковая Сноска: Кобольды и Гоблины в состоянии боевой готовности.....	8
Приготовление	2	Боковая Сноска: Блуждающие Создания.....	9
Предыстория Приключения.....	2	Боковая Сноска: Кобольды	11
Прогноз Приключения	2	Боковая Сноска: Дипломатические Отношения с Кобольдами.....	13
Вовлечение персонажей	3	Боковая Сноска: Гоблиноиды.....	19
Боковая Сноска: Городок Оакхурст.....	3	Перечисление Помещений на Уровне Роцца	22
Слухи Которые Можно Услышать в Оакхурсте	3	Боковая Сноска: Продвижение через кустарник.....	26
Время Года.....	4	Итоги.....	28
Цитадель и Окрестности.....	4	Неудача!.....	28
Перечисление Помещений Тьмной Цитадели.....	4	Успех!	28
Боковая Сноска: Обзор Тьмной Цитадели для МП.....	6	Боковая Сноска: Заступники и Древо Галфиас.....	28
Боковая Сноска: Детали Подземелья.....	7	Приложение: Статистические Данные.....	29
		Разъяснение Встречающихся Сокращений	32

США, КАНАДА, АЗИЯ
ЦЕНТРАЛЬНАЯ И ЛАТИНСКАЯ АМЕРИКА
Корп. Волшебники Побережья
Р.Я. 707
Рентон WA 98057-0707
(Вопросы ?) 1-800-324-6496



ЕВРОПЕЙСКАЯ ШТАБКВАРТИРА
Волшебники Побережья, Бельгия
П.Я. 2031
2600 Берхем
Бельгия
+32-70-23-32-77

620-T11640

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 System logo is a trademark

owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast.

Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by St. Martin's Press.

Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America.

Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U. S. A.

Visit our website at www.wizards.com/dnd



ВВЕДЕНИЕ

“Со всем столкнёшься здесь: полуночными ужасами, походами прошлых лет, потревоженными подземельями, и искрами вспышек,

Раздаются на берегах, отчётливо отовсюду, мёртвые страдания ищущих рыцарей – какие же ветры занесли нас сюда!

– Артур Римбауд

Тьмяная Цитадель является приключением, разработанным на основе правил Подземелья и Драконы (D&D®), и рассчитанным для четырёх персонажей 1-го уровня. Игровые персонажи (ИП), которые пройдут все испытания в приключении, продвинувшись через 2-й уровень до 3-го уровня, прежде чем подойдут к финалу развязки.

Уровни Столкновений: *Тьмяная Цитадель* также рассчитана на группу более четырёх человек, а также на группу 2-го, и даже 3-го уровней, которые не будут разочарованы слишком лёгким прохождением сюжета. Это означает, что группе ИП более четырёх игроков, или тем, кто начнут игру на втором и даже третьем уровнях, понадобится гораздо меньше времени для отдыха между столкновениями. Это также означает, что Мастер Подземелий (МП) должен делить полученные очки Опыта (Оп) среди большого количества людей, или награждать более высокоуровневых персонажей меньшим количеством Оп за столкновение, чем группу персонажей 1-го уровня, в том же столкновении. Когда ИП наберут достаточное количество Оп для перехода на новый уровень, позвольте им перейти на новый уровень в момент прохождения приключения. По факту, ИП должны перейти на 2-й, и возможно на 3-й уровни опыта, в период их приключений, чтобы адекватно реагировать перед финальными испытаниями этого модуля.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ

Вы, как МП обязаны иметь экземпляр *Руководства Игрока*, и экземпляр *РУКОВОДСТВА МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*. Также полезным будет экземпляр *Справочника Монстров*.

Текст встречаемый в серых квадратах, является информацией для игроков, которую вам будет необходимо зачитать вслух, или перефразировать более удобно для игроков. Боковые сноски содержат полезную информацию для МП. Чаще всего вы как МП встретите сокращённые данные для существ/чудовищ в каждом столкновении. Полные данные относительно существ встречаемых в этом приключении, приведены в алфавитном порядке в приложении. Одной из обязанностей МП, является подробное ознакомление с данными перед началом игры, чтобы освежить свою память, более выдающихся характеристик существ.

В индивидуальных столкновениях будет приведен совокупный рейтинг, чаще называемый уровень столкновения (УрС), если таковой есть. Уровень столкновения является не обязательным инструментом для подсчёта совокупного опыта за каждое столкновение. Концепцией уровня столкновения – является то, что вы можете быстро прикинуть критерий мощности специфического столкновения одним взглядом. Для подсчёта опыта за определённое столкновение, сверяйтесь с серьёзностью вызова

указанной для каждого существа в приложении. Сверьте серьёзность вызова указанного существа, со средним уровнем персонажей в группе, по таблице Серьёзность Вызова Одиночного Чудовища (Главу 7 *РУКОВОДСТВО МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*), затем умножьте на количество существ с которыми справились ИП в этом столкновении, и подсчитайте общую награду в Оп. Общий Оп делится между ИП (и возможно НИП (не-игровыми персонажами) присоединившимися к группе), которые принимали участие в столкновении.

Прежде чем начнётся игра, МП желательно бы освежил свои знания о правилах источников света в Главе 9 *Руководства Игрока*, пересмотрел ведение игры в *РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, и пересмотрел правила боя.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Необязательно, чтобы ИП были знакомы с информацией предыстории, её они смогут изучить в течение игрового приключения.

В это приключение вовлечена некогда гордая цитадель, которая ушла под землю в давно минувшие века. Прозванная Тьмяной, эта цитадель, со своими отдающими эхом заброшенными коридорами и залами, стала домом для мерзких рас и опасных, злых существ. Зло пустило свои корни в основании цитадели, которое расположено глубоко под землёй в виде подземного сада с отвратительной листвой. Здесь, ужасное дерево, и его тёмный смотритель готовят заговор во тьме.

Дерево называется Древо Галфиас, а его смотритель извращённый друид, Белак Отверженный. Белак попал в цитадель двенадцать лет назад, следуя по следу историй о странно волшебных фруктах. Ища источник фруктов, Белак наткнулся на древнюю цитадель, ушедшую в прошлом под землю каким то волшебным разрушением. Руины, где когда-то жили их исчезнувшие древние обитатели, теперь наполненные отвратительными и мерзкими существами характерными для тёмного и мрачного подземелья. Но в основании старой цитадели, Белак Отверженный наткнулся на Сумеречную Рошу. Он обнаружил в центре роши Древо Галфиас, которое проросло из деревянного кола, которым был убит древний вампир.

Древо Галфиас порождало волшебный фрукт, чьё действие выражалось следующим образом: Одно великолепное, рубиново красное яблоко созревало к летнему солнцестоянию, а второе, одно абсолютно белое яблоко появлялось в зимнее солнцестояние. Летний фрукт давал энергию, здоровье, силу и жизнь, в то же время зимний отбирал то же самое. За годы с момента прибытия Белака, волшебные фрукты были широко распространены в окружающих землях, неся добро и болезни. Но из семян любого яблока, если они были посеяны, произрастало лишь одно – враждебность: Непонятные гуманоидные и злобные, ожившие узловатые ростки, называемые – деградированный саженец.

ПРОГНОЗ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Тьмяная Цитадель – приключение связанное с местом. Игровые персонажи узнают что слухи о погрузившемся замке правдивы. Герои столкнуться с чудовищными угрозами и древними ловушками, огромными грызунами и таинственными деградированными саженцами, а также с настороженными племенами кобольдов и гоблинов.

Оакхурст: ИП могут случайно попасть в близлежащий городок, чтобы подлечиться, и восполнить запасы.

Кобольды: Возможно, что дипломатично настроенные персонажи смогут избежать накала отношений с кобольдами, и совершить с ними сделку, но только лишь в том случае, если герои согласятся вернуть потеряное «домашнее животное» лидеру кобольдов.

Гоблины: У искателей приключений меньше везения в мирном разрешении отношений с гоблинами, которые полностью чувствуют на своей стороне силу, и не желают вести переговоры.

Тайная Роща и Окрестности: В целом, бесстрашные герои обнаружат нижний уровень Цитадель и Сумеречную Рощу. Только лишь там, ИП узнают истинную правду о волшебных фруктах. Там же им предстоит столкнуться и поразить Белака Отверженного и Древо Галфиас, если они надеются завоевать свободу, и ощутить и увидеть дневной свет вновь.

ВОВЛЕЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игровые персонажи могут обнаружить Тьмяную цитадель в удаленной и уединенной лощине, в любой разновидности игрового мира. Сверьтесь с Основной Картой Поверхности на внутренней стороне обложки. ИП могут быть завлечены в подземелье несколькими методами (которые обоюдно совместимы). Расскажите персонажам информацию, приведённую ниже, которая будет им необходима на ваш взгляд, чтобы она добавила их интереса к путешествию на местоположения подземелья. Вы можете отскерокопировать приманки перечисленные ниже, затем вырезать их, и дать по каждой одному из ваших игроков (при необходимости, дайте одинаковую приманку двум или более персонажам).

Просто Авантюра: Вы стремитесь заработать себе славу. Легенда о Тьмяная Цитадели передаётся из уст в уста, а истории связанные с ней указывают на прекрасное место, наполненное открытиями, славой и сокровищами!

Наятыге: Где-то месяц назад, другая группа искателей приключений, родом из этого города, спустилась в Тьмяную Цитадель. Больше их никто не видел. Двое из этой несчастливой команды были братом и сестрой, Талген Хекрели (вони) и Шарвин Хекрели (маг). Они были родом из важной купеческой семьи, проживающей в городе Оакхурст. Керовин Хекрели – матриарх семьи, предложила вам вознаграждение за спасение и возвращение назад двух пропавших членов семьи, или как минимум за возвращение золотых колец печаток, которые носили пропавшие брат и сестра. Она также предлагает награду, по 125 зм. За кольцо каждому ИП. Если ИП приведут кого-то из Хекрели в хорошей, здоровой форме (в здравом рассудке, и целом теле), она удвоит награду.

Раскрытие Тайны: Племя гоблинов поселилось в близлежащих руинах (называемых Тьмяная Цитадель, хотя почему она так называется никто не знает), принося на торги самым богатым покупателям в Оакхурсте один экземпляр волшебного фрукта в каждое летнее солнцестояние. Они это делают на протяжении последних двенадцати лет. Обычно фрукт продают где-то за 50 зм., цена, которую могут себе позволить заплатить почти все жители города. Фрукт, похожий на яблоко необычайной красоты, излечивает от любой болезни или другого недомогания. Жители пытались посадить семена каждого фрукта, надеясь вырастить волшебное дерево, которое даёт такие

необычные яблоки. Когда семена давали ростки в свой первый сезон, то из земли появлялось множество хрупких, искривлённых стебельков. Вскоре, после того как саженцы достигали в высоту около 60 см., их каждый раз воровали. Местные жители подозревают что это гоблины, ревностно оберегающие свою монополию в производстве волшебных фруктов, посылают воров. Вас посылают разузнать, как жалким гоблинам удалось заполучить такое чудо, и как им удаётся украсть каждый раз вновь появившиеся саженцы из семян волшебного фрукта. Более того, возможно вам самим необходимо обнаружить само дерево лечения, чтобы излечить своего больного друга или родственника.

СЛУХИ КОТОРЫЕ МОЖНО УСЛЫШАТЬ В ОАКХУРСТЕ

Игровые персонажи могут раскрыть для себя, следующие частички информации, потём проверки Сбор Информации. Это может быть выполнено либо в местной таверне (КС 10), либо в процессе ролевой игры:

- Старая Дорога как раз проходит около руин (Тьмяной Цитадели), но она не используется теперь из-за разбойных нападений бандитов гоблинов. Никто не знает в точности, чем же когда-то была Тьмяная Цитадель, но старые легенды поговаривают, что она служила пристанищем для древних культистов поклоняющихся дракону.

- Старая Дорога Также огибает Пепельный Луг, безжизненную землю. Игровые персонажи успешно прошедшие проверку Знание (история, география, знание местных поверий, КС 12), или же если спросят кого-то в Оакхурсте знают, что опустошение приписывается ярости дракона по имени Ашардалон.

- В эти дни, скотоводы и пастухи не отпускают своих животных слишком далеко в луга. Они все напуганы историями о непонятных чудовищах, которые убивают по ночам. Никто не видел этих существ, и они никогда не оставляли после себя очевидных следов; однако, люди или домашний скот остановившиеся ночью в пути в одиночестве, на следующий день были найдены мёртвыми, на их телах было обнаружено дюжины иглоподобных колотых ран, от каких-то коготков.

- Пропавшие искатели приключений состояли из воина (Талген), мага (Шарвин), паладина Пелора (Сир Брэффорд), и рейнджера (Каракас). Сир Брэффорд не был местным, и он обладал волшебным мечом, который назывался *Разрушающее Остриё*.

ГОРОДОК ОАКХУРСТ

Небольшая община расположенная рядом с подземельем, является маленьким городом Оакхурст (вы как МП, можете подобрать соответствующее имя для своей компании); смотрите Карта Оакхурста, для ознакомления с центром города. Маленький город создан на основе правил отмеченных для городка его размера в *РУКОВОДСТВЕ ДАНЖЕОН МАСТЕРА* в Главе 4.

Оакхурст (Маленький город): Обычный; МЗ НД; лимит 1000 зм.; Актив 45000 зм.; Население 901; Смешанное (люди 79, халфлинги 9, эльфы 5, дварфы 3, гномы 2, полу-эльфы 1, полу-орки 1).

Власть: Мэр Варнор Ленг, человек, мужчина Арт 7.

Важные Персонажи: Керовин Хакрели, человек женщина Обт 6 (купец); Дем «Восхитительная» Накль, гном, женщина Жр 4 (Пелор/лекарь); Фелосиаль, полу-эльф женщина Вот 3 (констебль); Бен, Ли, Джайм и Рода, мужчины и женщины Вот 4 (делегаты); Рурик Латгехр, дварф мужчина Эксп 3 (кузнец); Гарон, человек мужчина Эксп 3 (бармен «Постоялый Двор Дряхлый Вепрь»).

Остальные: Городские стражи, Вот 2 (12); Эксп 3 (8); Вор 3 (2); Ржр 2 (1); Обт 1 (782).

Примечания: Саженцы растущие на окраине города пропали, возможно как раз перед приходом ИП в город. Жители не ведают о том, что паростки ожили в виде деградированных саженцев в полночь, и разбрелись восвояси. Продолжая медленно колонизировать окружающие земли. Смотрите описание деградированных саженцев в приложении.

• Иногда гоблины предлагают с зимнее солнцестояние другое яблоко. Оно абсолютно белое, и адвотие, эффект проявляется если его даже поднести к коже. Других видов таких яблок больше нигде вблизи Оакхурста не видели.

• Гарон, бармен Постоялого Двора Дряхлый Вепрь, помнит, что за последнее время, единственный кто спрашивал о Тьмяной Цитадели помимо Талгена и Шарвин был один человек. Он остановился ненадолго в таверне около тринадцати лет назад, весь мрачный, по имени Белак, и у него было подручное животное, очень большая древесная лягушка.

ВРЕМЯ ГОДА

Если вы хотите дать ИП возможность увидеть или средне-летний или средне-зимний фрукт, начинайте игру за несколько недель перед летним или зимним равноденствием. Помимо того, что вы даёт возможность к обладанию фрукта с Древа Галфиас, выбор сезона также даёт возможность дополнительные детали тесно связанные с ИП. Если вы выбираете лето, холмы покрыты растительностью, хотя жара иногда действует угнетающе. Если же ИП вступают в дело зимой, температура такова, что около 0 днём, а ночью ниже 0. ИП понадобятся тяжёлые зимние вещи. Снег и ветер могут сговорившись создать массивную пургу на Старой Дороге.

ТЕМНОТА

Помните, что во многих помещениях подземелья царствует абсолютная темнота до тех пор, пока ИП не принесут с собой факел или иной источник света. Существа с темновидением, такие как дварфы, могут видеть в темноте без источника света на расстоянии 18 метров в любом направлении. Но у большинства персонажей не будет темновидения, и поэтому им будет не обходимо искусственный источник света. Существа со зрением при низкой освещённости, видят в два раза дальше за указанный диапазон.

Источник Света	Свет	Длительность
Свеча	1,5 м. радиус	1 час
Обычная Лампа	4,5 м. радиус	6час/0,5л. масла
Фонарь Бычий Глаз	18,0 м. конус	6час/0,5л. масла
Факел	6,0 м. радиус	6час/0,5л. масла
Солнечный Побег Свет	9,0 м. радиус 6,0 м. радиус	6 часов 10 минут
Продолжительное Пламя	6,0 м. радиус	Постоянно

ВЕДЕНИЕ КАРТЫ

Тяжело запомнить дорогу среди всех переплетений коридоров, поворотов, помещений, а также дригих черт подземелья, поэтому скорее всего без карты игроки заблудятся. Попросите добровольца из команды, чтобы он стал картографом группы. Работой картографа будет внимательное выслушивание ваших описаний каждого помещения, отмечание на карте его размера и выходов, а также вырисовывание этой информации на черновой бумаге или листе в клетку.

ПОРЯДОК ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Попросите игроков чтобы они сказали вам в каком порядке их персонажи будут перемещаться по коридорам. Эта информация позволит вам более менее знать местоположение каждого персонажа в команде относительно друг друга, а также будет важна, если на ИП внезапно нападут, или вам понадобится определить, кто попал в ловушку первым.

ЦИТАДЕЛЬ И ОКРЕСТНОСТИ

«Узрите старого Дракона с его трона, И погрузнут в бездонные пучины древние руины!»

— Гимн

Авантюра по настоящему начинается, как только игровые персонажи готовы, и покинут Оакхурст.

Заросшая Старая Дорога извивается сквозь гористые холмы, по её сторонам расположились старые дубы, а по пути следования к подземелью можно увидеть 1d4 заброшенных фермерских лачуги. Дорога абсолютно пустынна, единственные путешественника на ней – игровые персонажи. Расстояние между Оакхурстом и Тьмяной Цитаделью составляет, если идти по Старой Дороге 11,5 км. Для преодоления этого расстояния, с учётом особенностей ландшафта, для существ с нормой передвижения 6, путь займёт полдня путешествия (или 6 часов пути для тех, у кого скорость 9). ИП верхом, могут покрыть эту дистанцию за пару часов (2-3). Игровые персонажи могут пойти по пересечённой местности на прямую, но вскоре обнаружат, что холмы и впадины существенно замедлят путешествие, и путь будет пройден за два раза дольше во времени.

Существа (УрС 2/3): Если ИП будут в пути, или разобьют лагерь ночью в любой точке на расстоянии Оакхурст и Тьмяная Цитадель, у них существует 60% шанс за каждую ночь пути, что на них нападут деградированные саженцы! Убитые саженцы будут выглядеть как обвислые узловатые и поломанные стебли.

Деградированные Саженцы (2): каждый по 5 хп.

Тактика: Саженцы нападут под покровом ночи из близлежащих зарослей (если такие есть). При движении они издадут звук ветра дующего среди сухой листвы. Игровые персонажи без источника света, или способности видеть в темноте, получают -3 штраф к броскам атаки (лунна и звёзды дают незначительное освещение). Для более детального ознакомления с этим новым созданием, смотрите приложение.

ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ ТЬМЯНОЙ ЦИТАДЕЛИ

Нижеследующие пронумерованные помещения соответствуют помещениям, местам, отмеченным на карте.

0. Тёмное Ущелье

Игровые персонажи, добравшиеся сюда в светлое время суток, могут хорошо рассмотреть это место, которое отмечено на карте Боковой Разрез Тьмяной Цитадели. Если они придут сюда в темноте, ИП смогут увидеть лишь то, что осветят их источники света (и способности их зрения).

С восточной стороны Старой Дороги, протянулось узкое ущелье. У самого близкого соприкосания дороги с расщелиной, видны несколько опрокинутых колон, которые торчат прямо из земли, в том месте где ущелье расширяется, и приоткрывает что-то, что больше напоминает глубокий, но узкий каньон. Две колонны стоят прямо, а большинство из них расположены под наклоном относительно земли. Несколько колон поломаны, а ещё несколько опроки-

нувшись, частично погрузились в темноту каньона. Несколько похожих колон видны с противоположной стороны ущелья.

Ущелье протянулось в обоих направлениях на несколько километров, со средней глубиной и шириной 9 метров. В точке, где оно наиболее близко приближается к Старой Дороге, оно расширяется до 12 метров. Возле колон описанных выше, оно уходит гораздо глубже под землю. Смотри карту Боковой Разрез Тьмяной Цитадели.

Если ИП начнут исследовать территорию, они обнаружат что колонны в основном обветшалые и поломанные, на большинство из них, также нанесены надписи на алфавите Дварфов. Персонажи владеющие языком Гоблинов (после перевода надписей с языка Дварфов) смогут понять что надписи обозначают предупреждение и угрозы в сторону потенциальным непрошеным гостям. Успешная проверка Поиска (КС 13) поведает о том, что на территории между и вокруг колон, видны следы множества мелких костров – некоторые из них недавние (около месяца). Однако, кто-то очень старался укрыть от чужого взора следы костров.

Любой, кто стоит рядом с ущельем сразу же заметит прочную узловатую верёвку, привязанную к одной из прямостоящих колон. Верёвка свисает вниз, в темноту ущелья. Судя по её хорошему состоянию, верёвка не могла быть привязана сюда более чем две три недели назад. Персонажи также могут заметить старые и выветренные выступы для рук и ног в стене скалы. Их сделали гоблины.

Спускание: Игровые персонажи могут с лёгкостью спуститься вниз по верёвке с узлами (проверка Взбирания КС 0), используя для своей опоры стену. Они спустятся на высоту 15 метров, и окажутся на фойе цитадели (зона 2). Попытки спуска непосредственно по скале, используя выступы для рук и ног, более тяжёлые (проверка Взбирания КС 10). Неудачная проверка означает, что неуклюжий взбирающийся сорвался с высоты 7,5 метров. Падение причинит 2d6 повреждений.

В дополнение отметьте себе, насколько тихо спускаются персонажи. Дайте тем, кто пожелает бесшумно спуститься, пройти проверку Бесшумного Передвижения (со встречной проверкой для крыс). Отметьте себе, кто из персонажей будет первым на выступе (зона 1) из тех, кто сорвался и упал, или кто был слишком шумным.

1. Выступ

Выступ показан на карте Боковой Разрез Тьмяной Цитадели.

С песчаного выступа на западе видна темная подземная бездна. Выступ широкий, но очень неровный. Песок, обломки породы и кости маленьких животных видны повсюду. Грубо вытесанные ступени, зигзагом уходят вниз со стороны выступа, растворяясь во тьме.

Даже с темновидением, ИП не сможет рассмотреть насколько далеко противоположная стена расщелины, которая расположена в 75 метрах западнее, ни дно подземного склепа, которое внизу на расстоянии 24 метров. После того как ИП справятся с противником, они могут полностью исследовать выступ. Успешная проверка Поиска (КС 13), укажет на следы не сделанные ИП (они принадлежат предыдущей группе). Следы ведут вниз по ступеням. Также в изобилии виднеются отпечатки лап большой крысы. Поиск также позволит обнаружить старый круг из камней в котором находится (да и сам покрыт) накопившийся пепел сотен костров, хотя, как видно здесь не разводили костёр уже несколько лет. В пепле можно обнаружить грубо обработанные наконечники копий, которые изготавливают гоблины, и кости небольших животных, с их прошлых приёмов пищи.

Существа (Урс 1): Приманенные сюда животными с поверхности, которые срывались с веру и падали в расщелину, три жутких крысы вынюхивают падаль среди булыжников. Как только они почуют первого ИП, они скроются среди камней и обломков горы. Жуткие крысы по внешности выглядят также как и



ОБЗОР ТЬМЯНОЙ ЦИТАДЕЛИ ДЛЯ МП

Культ дракона ценивший уединение и защищённость, возвёл на поверхности очень давно Тьмянную Цитадель. Все записи о названии культа уничтожены, хотя по различным источникам, можно сказать, что скорее всего он был связан с драконом по имени Ашардалон. В одно и то же время, катаклизм погубил всех культистов, и погрузил цитадель под землю. Благодаря сохранившемуся волшебству, при погружении, большая часть здания уцелела. Со смертью культистов, в ней поселились гоблины и другие существа, здесь они выживали на протяжении сотен лет.

Когда-то, гоблины патрулировали территорию вокруг ущелья (зона 0), чтобы грабить всех тех, кто проезжал мимо. Однако по Старой Дороге уже больше 40 лет никто не ездил, и гоблины редко уделяли много внимания к этому входу в замок. А недавно, племя кобольдов, попавшее сюда, стало нести угрозу власти гоблинов в уровне замка. Между обеими группами постоянно происходят стычки, за контроль замка. Раздор, даёт ИП хороший шанс проникнуть в подземелье не привлекая к себе большого внимания. (Пропавшая группа, которая пришла сюда до них, сделала тоже самое; верёвка привязанная к колонне принадлежит им).

Хотя и гоблины и кобольды считают Тьмянную Цитадель своей собственностью, они никогда не проникали в несколько её помещений. И гоблины, и кобольды избегают входить на уровень рощи. В прошлом, они считали что в ней кто-то обитает, но кто? Когда двенадцать лет назад появился Отверженный, их подозрения подтвердились. Белак Отверженный приказывает гоблинам распространять средне летний фрукт каждый год, и из страха, гоблины исправно выполняют его приказ.

обычные, но они гораздо сильнее, и достигают в размере 90 см.

Тактика: Жуткие крысы нападут на первого ИП сорвавшегося со скалы, или громко спускавшегося по канату. Крысы благодаря внезапности могут получить частичные действия, их они используют чтобы ближе подобраться к своей цели. Крысы попытаются окружить ИП, что означает, что первая крыса передвинется и нападёт, а вторая зайдёт прямо напротив первой, позади ИП. При фланкировании обе крысы получат +2 бонус к броскам атаки против противника. Существо, сорвавшееся с выступа вниз, переносит смертельные повреждения в размере 8d6.

Жуткие Крысы (3): 6, 4, 3 хп.

2. Крутые Ступени

1,5 метровые ступени, показанные на карте Боковой Разрез Тьмянной Цитадели, и на Карте Уровень Крепости, сделаны не качественно. Однако они не представляют опасности тем, кто спускается по ним с осторожностью, те же, кто хотят передвигаться ускоренно или бежать, должны пройти проверку Баланса (КС 13), чтобы избежать падения с каждого крутого поворота ступеней. Также, ведение рукопашного сражения на ступенях, чревато соскальзывания со ступеней любого существа, которое переносит 5 и больше повреждений, а также неудачную проверку Баланса (КС 10). У ступеней три крутых поворота, на каждом из которых есть маленькая площадка. Падение с первой, второй и третьей площадки закончится приземлением в 3 области, с переносом 6d6, 4d6 и 2d6 повреждений соответственно. Те, у кого есть темновидение, со второй и третьей площадки смогут рассмотреть ниже расположенную область.

На пределе своего зрения, вы видите, как из темноты проглядывает верхушка крепости. Несмотря на внушительность, подземная цитадель со своими тёмными окнами, поломанными зубцами стены, и поклонившимися в разные стороны башнями кажется давно забытой. Вокруг всё тихо, только

холодный ветер дует снизу, принося с собой запах пыли, и слабый запах гниения.

Ступени связывают собой зону 1 и зону 3, как показано на Карте Уровня Крепости.

3. Разваленный Внутренний Двор

Сужающиеся ступени привели вас в маленький внутренний двор, возможно на вершину того, что раньше было зубчатой стеной с бойницами. Провалившаяся цитадель, глубоко ушла под землю, и зубчатая стена практически на одном уровне с окружающим полом пещеры. Пол далеко расходится на юг и север, и как кажется, он покрыт слоем ненадежного, мелкого камня, который может простирается на огромную глубину. На западе виднеется одинокое здание, возможно то, что вы ищете, Тьмянная Цитадель. Башня расположена на западной стороне внутреннего двора.

Каменный двор окружён мелким камнем, а также имеет ловушку и деревянную дверь.

Окружающие мелкие камни: Бескрайнее количество мелкого камня покрывает практически всю цитадель, это показано на Карте Уровня Крепости. Игровые персонажи по пытающиеся ступить на них, сразу же заметят их ненадёжность. Маленькие персонажи могут быть втянуты в их нестабильный слой. Крысы, и подобные им существа могут перемещаться по камешкам, но лишь с 25% от их базовой скорости. Игровые персонажи действующие вопреки их чувству самосохранения, за каждые 3 метра пути по камешкам, должны проходить проверку Баланса (КС 15). Неудача означает, что слой камешков под ногами ИП сместился, и ИП с камнями съезжает вниз, в яму. Чтобы выкарабкаться назад, ИП должен пройти проверку Взбирания (КС 15) – неудача, персонаж ещё глубже съезжает. Каждый раз, когда ИП опускается вниз, шум может привлечь одну жуткую крысу, из дюжины что обитает среди этих камней (вероятность 10%). Привлечённые жуткие крысы, у которых нет проблем в перемещение сквозь камни, нападут на любого ИП стоящего на внутреннем дворе, спустя 3 раунда после привлечения, причём они могут иметь действия во внезапном раунде. Вы можете позволить ИП проходить проверки Отслеживания и Прислушивания, чтобы дать им возможность заметить приближающихся в камнях крыс.

Ловушка (УрС 1/2): Ловушка перед дверью ведущей к зоне 4, скрывает в себе яму-ловушку. 30 см. подиум позволяет безопасно подойти к двери тем, кто знает о местоположении ловушки. Дварфы и воры имеют шанс обнаружить ловушку, прежде чем наступить на неё.

Яма-ловушка перед дверью: СВ 1/2; глубина 3 м. (1d6); Рефлекс нейтрализует (КС 16); Поиск (КС 21); Сложные Устройства (КС 20).

Пружина на ловушке восстановится спустя 3d6 раундов после её активации. В ней находятся два давно умерших тела гоблинов (теперь уже скелеты), и один гоблин умерший около дня назад, а также одна живая крыса. Крыса упала в яму, чтобы сожрать «свежего» гоблина, но была поймана в ловушку, когда та закрылась сверху. Если обыскать «самого свежего» гоблина, то у него можно найти 23 см. и 4 зм. в кожаном поясном кармане.

Существо (УрС 1/3): Жуткая крыса сразу же нападёт на того, кто свалится (и останется в сознании), или спустится в яму. Или, жуткая крыса выберется из, вновь открывшейся ловушки, и нападёт на ИП ближе расположенного к входу в ловушку.

Жуткая Крыса (1): 7 хп.

4. Остов Башни

Пол этого круглого помещения покрыт мелкими кусками гранита, поверх которого распластались трое гоблинов, которых судя по всему было убито в бою. Ещё один, проткнутый копьем, этим же копьем и приколот стоя к стене. Из этой комнаты ведут три деревянных двери. Сверху, на высоте 9 метров видны обвислые куски гранита, переходные площадки и ступени отсутствуют, за исключением пары поломанных выступов.

Исследования покажут, что тела гоблинов мертвы уже около месяца, а их тела уже успели обглодать крысы. С тел сняты все ценные вещи, хотя у каждого присутствует короткий меч. Если кто-то вымет копье, приколовшее гоблина к стене, сползшее тело откроет выбитый на камне непонятные руны. Те, кто знают язык Драконов, смогут прочесть «Ашардалон».

Одна секретная дверь с ловушкой, ведёт из этой комнаты в другое помещение (смотри зона 5).

5. Потайное Углубление

В потайное углубление, игровые персонажи смогут попасть только через секретную дверь, которую они смогут обнаружить, если пройдут успешную проверку Поиска (КС 16). Как и всегда, эльфы получают автоматическую проверку Поиска, если находятся в 1,5 метрах от скрытой двери. В секретной двери расположена ловушка – игла; на счастье яд выветрился, и своим жертвам игла лишь сможет нанести 1 пункт вреда.

Игла ловушка: СВ нет; Игла (1 пункт вреда); Рефлекс нейтрализует (КС 16); Поиск (КС 21); Сложные Устройства (КС 20).

В потайном углублении влажно и прохладно. Скелеты трёх давно умерших лучников опёрлись на кучи камня, засыпавшегося сюда через бойницы вдоль восточной и южной стен.

Эти лучники здесь ещё со времён когда цитадель ушла под землю. К несчастью, акт жестокости, который погубил этих троих, в то же время вселил в них семя бессмертия. Бойницы, сквозь которые они ранее стреляли теперь засыпаны снаружи мелким камнем. С погружения цитадели, ни гоблины, ни другие существа не входили в эту нишу. Если ИП зайдут в это углубление, то скелеты оживут.

Существа (УрС 1): Скелеты неподвижны до тех пор, пока их не побеспокоят, если они оживут, (точки красного пламени зажгутся в их глазницах) они нападут на любого, побеспокоившего их. Хотя на них следы лучников, они избегают применения этого оружия своими костистыми когтями. Если игровые персонажи победят скелетов, они обнаружат 2d10 см., 1d10 зм. и одну *арбалетную стрелу +1*, на каждом из поражённых противников.

Тактика: Ожив, один или более скелетов постараются проскользнуть в зону 4, чтобы замкнуть исследующих ИП в углублении. Скелеты оставшиеся в комнате будут атаковать находящихся здесь ИП, в то время как вышедший скелет будут сражаться с любым ИП в зоне 4. Помните, что и ИП и скелеты могут передвигаться через клетки занятые их товарищами (поэтому, при необходимости вы можете позволить скелетам выйти в зону 4, если в углублении будет нечего делать). В то же время, вы должны быть

настороже от любых благоприятных атак, которые могут быть со стороны ИП при перемещении.

Скелеты (3): 9 хп каждый.

6. Старый Проход

Кирпичные стены этого 6-ти метрового зала в очень плохом состоянии. В дальнем конце в особенно плохом, они завалились, заполнив южную часть помещения мелким камнем. Западная часть в лучшей форме, чем все остальные стены, и на ней расположена каменная дверь, с выгравированным рычащим драконом в рельефе. В двери видно отверстие для ключа, расположенное прямо в разинутой пасти дракона.

На каменной двери западной стены изображена рельефная фигура стилистично изображённых драконов в полёте. Она плотно закрыта, и на замке; смотри область 7 для более детального обзора.

Существа (УрС 1/3): Жуткая крыса затаилась в камнях (проверка Отслеживания КС 25). Этот камень служит благоприятным проходом в и из многих комнат с внешней части замка. Крыса нападет на любого, кто будет в 1,5 метрах от окраины насыпи, или любого кто будет покидать эту комнату. Персонажи заметившие жуткую крысу, когда она сидит затаившись в камнях, и пытающиеся достать её своим оружием для ближнего боя, обнаружат, что камни дают крысе одну четвертую укрытия, она получает +2 бонус к КД и +1 бонус к проверкам Рефлекса.

Жуткая Крыса (1): 6 хп.

7. Галерея Зброшенных Посланий

Как было отмечено в 6 области, дверь связывающая галерея со старым проходом изготовлена из камня. На дверь наложено заклинание *вошебный замок*. Она может быть открыта тремя способами: заклинанием *стук*, которое будет применено наложившим заклинание *замок* (что маловероятно), успешной проверкой Силы (КС 36), или необходимым ключом. Ключ, являющийся заколдованным предметом с постоянным заклинанием *стук*, специализированным под дверь в галереи, находится в комнате 21. (До тех пор пока ключ находится в двери, замок открывается как магически, так и физически. Больше таким способом, этот ключ невозможно использовать нигде). Это самый лучший выбор, для получения доступа в эту комнату. Будучи открытой, эта дверь легко открывается.

ДЕТАЛИ ПОДЗЕМЬЯ

Следующие детали всегда стабильны, если только они не отмечены по другому, в описании комнаты.

Двери: В Тьмной Цитадели можно встретить два типа дверей: деревянные и каменные. Если отдельно не отмечено, то у дверей следующие параметры:

Деревянные Двери: толщина 2,5 см.; прочность 5; 10 хп; КД 5; КС вышибания 18.

Каменные Двери: толщина 5,0 см.; прочность 8; 30 хп; КД 5; КС вышибания 26.

Игровые персонажи могут проходить любое число действий при открывании дверей, включая прислушивание, и проверку на ловушки. Если ИП хотят услышать что за дверью, посмотрите описание соответствующей комнаты за дверью, чтобы определить есть ли какие-то существа за дверью. Вы можете установить свой КС, и провести проверку ИП, чтобы игроки гадали, успешно ли они прошли проверку. Если для комнаты нет каких-то особенных ограничений, то стандартный КС 14, для того чтобы услышать очень тихие звуки, устанавливайте КС 22.

Освещение: После 2 зоны, большинство помещений подземелья не имеют своих источников света, если только отдельно не указано в описании комнаты. Источник света нужен персонажам не обладающим темновидением.

Вентиляция: Все перечисленные помещения обладают достаточным количеством воздуха, если только не отмечено как-то отдельно. Воздух обновляется через множественные трещины, которые идут вверх к пещере и дальше на поверхность. Также есть множество мелких туннелей уходящих в Подземье. Эти трещины и разломы, слишком мелкие для хождения по ним любым существам, которые по размеру больше чем Мелкие.

Как только дверь откроется, шипящий шум и порыв пыли вокруг двери, укажут на то, что веками в это помещение никто не входил.

Веками пыль, лежала нетронутой, покрывая практически всё в этой галерее. На северной стене виднеются три ниши, на южной одна. В каждой из ниш стоит каменный пьедестал весь покрытый пылью, с кристаллическим шаром размером с кулак сверху. Также в северных нишах все шары лежат разбитыми и тёмными, в южной нише шар целый и излучает мягкий голубоватый свет. Также от шара исходит слабое позвякивание.

Ни гоблин, ни кто либо другой не входил в это помещение с той поры как цитадель ушла под землю. ИП которые заметят что слой пыли 3 см., и не потревожен, запросто осознают это. Спёртый, застоявшийся воздух, также наводит на эти мысли.

Ловушка: Музыцирующий шар начнёт играть громче, как только кто-то из ИП подойдёт к нему на расстояние 1,5 метров. За 5 минут монотонная музыка заполняет помещение и в пределах 6 метров любой смежной комнаты с открытыми дверями. Каждый

КОБОЛЬДЫ И ГОБЛИНЫ В СОСТОЯНИИ БОЕВОЙ ГОТОВНОСТИ!

Сообщества гоблинов и кобольдов являются врагами, на каждое отреагирует одинаково, если на них нападут ИП. Напавшие ИП, которые отошли на отдых прежде чем напасть на лидера любой общины, дают время на подготовку встревоженным существам. Встревоженные создания проникают в комнаты, которые прежде были зачищены, приходя в них из других помещений. К примеру, если три кобольда находились в зоне отмеченной номером 16, их могли перевести или отдать приказ перейти в зону 15, и устроить засаду для возвращающихся ИП. Или, четыре гоблина из одной из комнат, отмеченных номером 36, могли бы быть передислоцированы в помещение 32, для усиления обороны против повторного нападения ИП. Отмечайте все происходящие изменения на карте, так что бы ИП не пришлось повторно сражаться с кобольдами или гоблинами, убитыми ими ранее.

попадающий под влияние музыки, обязан проходить проверку Воли (КС 18) каждые 10 раундов, или двигаться на полной скорости в зону 3. Персонажи, закрывающие свои уши получают +2 бонус к проверке; накрывание шара одеждой, даёт каждому +1 бонус к проверке. Те же, кто провалил проверку, нападают на всё и всех, кто мешает им выйти из комнаты. Достигнув зоны 3 (или спустя 3 раунда проб добраться до зоны 3), поражённый ИП останавливается, закрывает свои уши, и стоит так 10 раундов, после чего эффект проходит. Если кто-то попытается разбить шар (прочность 4; 10 хп), тогда, и только тогда эффект прекратится. Барды могут попробовать свою способность противопесни против этого шара (смотри *Руководство Игрока*, для подробных деталей применения этой способности). Если шар взят в руки, он начинает играть музыку в два раза громче, заставляя проходить ещё

одну проверку Воли (КС 23), причём каждый раунд, вместо одной в 10 раундов. Любая попытка приглушить, или применить магическую тишину, снижает зону эффекта шара до 3-х метрового радиуса, но не меньше. Вынос шара из этой комнаты делает его бессильным.

8. Стискивающая Пластина

В этом 6 метровом коридоре, ведущем к следующей закрытой каменной двери несвежий воздух.

Ловушка (УрС 1/2): Каждый раз, когда на 3-х метровую в площади пластину, указанную на карте

символом «л», будет положен какой-нибудь вес, будет срабатывать ловушка от механического нажима. Из западной стены, над дверью, будет выстреливаться стрела в кого-нибудь из ИП в этой комнате, если таковой здесь будет. Каждый новый шаг на пластину активирует новый выстрел стрелы.

Стрела Ловушка: СВ 1/2; +5 стрелковый (1d6/x3 критич.); Поиск (КС 21); Сложные Устройства (КС 20).

9. Загадка Дракона

Лежащая повсюду в этом зале пыль, напоминает слой серого снега. В закругленном северном окончании этого помещения, вы видите скульптуру дракона сделанную из белого мрамора с красными прожилками.

Игровые персонажи могут обнаружить в этой комнате секретную дверь (КС 20). Секретная дверь откроется в любом случае, даже если до этого не была найдена, при выполнении определённых условий. Проверки Взлома Замка, стук, а также попытки открыть силой будут неудачными, так как эта дверь волшебным образом защищённый портал. Условие открытия секретной двери, громкое произношение вслух на любом языке, ответа на загадку которую загадает покрытая пылью статуя в северном конце комнаты. Открывшись, этот портал сохраняется на протяжении 10 раундов, затем закрывается (если только слово не произнесено вслух вновь). С обратной стороны игровые персонажи могут открыть эту дверь одни толчком.

Загадка: 3-х метровая в высоту статуя напоминает по внешнему виду извитого спиралью дракона. Если какое-нибудь живое существо подойдёт к дракону в пределах 1,5 метров, *долговременный волшебный рот* заставит дракона говорить на Общем (для зрителей будет казаться, что челюсти взаправду шевелятся). Загадка дракона такова:

Мы приходим к вам в гости ночью, хотя нас не приглашают;

Мы пропадаем днём, хотя нас не похищают.

Ответ: Звёзды

10. Доблестный Страж

Пыль покрывает этот шести метровый в ширине зал. По три узких ниши расположено на южной и северной стенах. В каждой из ниш расположено по одной гуманоидной фигуре, изготовленной из белого мрамора с красными прожилками, за исключением юго-западной ниши, которая пуста. Фигуры напоминают эльфов одетых в пластинчатые кольчуги. В дальнем конце зала виден проход в виде каменной арки в более широкую комнату, из которой струится зеленоватый свет. Перед западной аркой расположено тёмное углубление.

Пыль покрывает всё помещение и статуи; однако успешная проверка Поиска (КС 10), укажет на то, что пыль всё же была потревожена, хотя следы настолько незаметны, что кажется, что они были оставлены несколько десятков лет назад. Те, у кого есть черта Чтение следов, могут пройти проверку Знание Дикой Природы (КС 10). Они заметят, что следы оставлены гуманоидной ногой, с когтеподобными ногтями, а также начинаются в центре ниши, и идут к яме. След исчезает в яме, и требует, чтобы ИП с чертой Чтение следов спустился в неё, прошёл новую проверку Знание Дикой Природы (КС 20), чтобы найти след с другой стороны, который приведёт его в зону 12.

Открытая яма: Яма глубиной 3 метра, и заполнена шипами. Стены ямы неровные, и имеют выступы для рук, для опытных скалолазов. В длине яма с севера на

восток занимает 6 метров, покрывая в длину всю ширину зала. По ширине она 3 метра, и примыкает непосредственно к входу в зону 12. падение в яму причинит 1d6 повреждений ,плюс 1d4 за шипы; однако, ИП могут успешно перебраться с одной стороны ямы на другую, пройдя две успешные проверки Взбирания (КС 16). Игровые персонажи также могут попытаться перепрыгнуть её с разбега (Прыжки КС 16, для Средних ИП со скоростью 9), или смастерить некое подобие мостика через яму. К несчастью, перебирающийся через яму ИП, может попасть сразу под атаку, как только переберётся через яму.

Существа (УрС 3): Фигура отсутствующая в юго-западной пустой нише, ожидает за аркой в зоне 12, вне поле зрения тех, кто в зоне 10, и будет наготове к атаке, если заметить очевидные звуки со стороны ИП. Это квазит по имени Джот, которого поместили сюда давно, чтобы он охранял расположенный в зоне 12 саркофаг. Специфика заклинания делает так, что привязанное к этому место существо из Абисса, способно жить на протяжении столетий без питания, и доступа свежего воздуха. Квазит в своей истинной форме выглядит как крошечный гуманоид с остроконечными рожками и кожистыми крыльями как у летучей мыши. Его руки и ноги длинные и тонкие, а очень длинные пальцы заканчиваются когтями. Кожа прыщавая и зеленоватого цвета. Засада на любого, кто перейдёт через яму, была последней инструкцией этого существа.

Джот: 18 хп.

Тактика: Джот, вне поля зрения, ожидает с южной стороны арки, устраивая засаду потенциальной жертве, пересекающей яму к зоне 12. игровые персонажи неудачно прошедшие проверку Бесшумного Передвижения против проверки квазита Прислушивание, становятся уязвимыми, как только они доберутся к порогу зоны 12 из зоны 10.

Квазит проведёт частичное действие в раунде внезапности, против удивлённых персонажей: Он выполнит 1,5 метровое передвижение к краю ямы, и нападет на любую цель, которая только ступит на порог арки. (Жертва поймана нерасторопной, и не получает благоприятной атаки против квазита). Своей атакой он постарается столкнуть цель в яму. Цели стоящие в пределах 1,5 метра от ямы, и перенёвшие 1 или более повреждений от атаки квазита в частичном действии, или перенесли повреждение Ловкости от яда квазита, обязаны пройти проверку Рефлекса (КС 16), или упасть в яму!

Дальнейший разворот событий: Квазит не будет сражаться до смерти. После попытки столкнуть ИП в яму своим частичным действием, он постарается сражаться один на один с другим ИП. Если он перенесёт более 4 пунктов повреждений, или ему придётся сражаться более чем с одним ИП одновременно, он постарается сбежать. Со смешком в голосе Джот произнесёт: «Вы нарушили ограничение; мой присмотр за дракожрецом окончен!». В следующем действии, он сделает двойное передвижение, стараясь убежать. Он перелетит под 3-х метровым потолком через яму, и постарается достигнуть двери в которую зашли ИП, стараясь полностью ускользнуть от ИП.

Если ему удастся сбежать, ИП смогут встретиться с ним неоднократно. С усмотрения МП, квазит засядет наверху у входа в ущелье в Тьмяную Цитадель (зона 0). Когда кто-то из ИП начнёт подниматься по верёвке с узлами (зона 1) квазит перегрызёт её, когда хотя бы один из ИП поднимется как минимум на 3 метра вверх по верёвке. Верёвка оборвётся, а ИП упадёт вниз

(перенеся 1d6 повреждений). В отдалении ИП смогут услышать маниакально-истерическое хихиканье, и хлопанье кожаных крыльев над ними.

11. Секретная Комната

Секретная дверь (КС 20), ведёт из центральной южной ниши в зоне 10 в эту небольшую потайную комнатушку.

Слой пыли лежит повсюду в этой небольшой комнате, закрывая слова, нанесённые на её южной стене.

Если ИП сметут пыль с надписей, те кто знаком с языком Драконов, смогут прочесть надписи. «Дракожрец захоронен заживо за проступки перед Законом, но почётность его положения всё также остаётся в силе».

Секретный люк в полу (Поиск КС 20), скрывает под собой 0,9м. на 0,9м. пространство-коридор, по соединяющееся с таким же люком в зоне 12. игровые персонажи, которые используют этот люк чтобы добраться до зоны 12, избежат внезапной атаки беса.

12. Гробница Провинившегося Дракожреца

Плитка фиолетового оттенка покрывает стены и пол этого помещения, хотя её большая часть потрескавшаяся и поломанная, приоткрывая под собой неровно обработанный камень. В каждом углу, на стенах расположены подсвечники, но лишь в одном только находится факел, который излучает слабый зеленоватый свет. В центре комнаты расположился массивный мраморный саркофаг, в размере где-то 2,7 метра. На камне нанесены глубокие резные узоры изображающие дракона, а изголовье саркофага напоминает драконью голову. Ржавые металлические зажимы, плотно удерживают крышку саркофага.

БЛУЖДАЮЩИЕ СОЗДАНИЯ

В зоне 6 и далее, существа способны перемещаться по помещениям Тьмяной Цитадели. За каждые 12 часов проведённых ИП в подземелье, бросьте 1d20 по приведённой ниже таблице, если ИП находятся в общедоступном проходе или комнате. Игровые персонажи, закрывшиеся в комнате или секретном помещении, иммунны к блуждающим столкновениям). Лишь при результате 7 и выше не происходит столкновение. При выпадении 1-6, смотрите на полученный результат в таблице, и проведите столкновение. Параметры предполагаемых чудищ приведены в приложении.

1d20	Существо	# в	УрС
Чудовище Столкновения			
1	Кобольд	3	1/2
2	Жуткая крыса	2	1
3	Гоблин	2	1/2
4	Хобгоблин	3	1
5	Скелет	2	1/2
6	Деградированный Саженец	4	1
7-20	Столкновения Нет	-	-

Пламя в подсвечнике на юго-восточной стене волшебного происхождения (*вечноплающий факел*). Оно выглядит как обычное пламя (за исключением зеленоватого света), но способно поджечь предметы.

Шесть железных зажимов удерживают крышку саркофага. Каждый заржавевший, и для разжима требует прохождения проверки Силы (КС 21). Когда каждый из зажимов открыты, ИП последней проверкой Силы (КС 21), могут сдвинуть крышку саркофага. Внутри саркофага захоронен «дракожрец», но всё ещё живой благодаря *временному застою*, заклинанию, которое сразу же рассеется (вспышкой зеленого света), как только будет снята крышка саркофага. Дракожрец нападет на своих избавителей, так как впал в безумие после трансформации (смотри ниже). Хотя он когда

обладал десятью уровнями жреца, его безумие стёрло все знания этих уровней из разума.

Существо (УрС3): У этого дракожреца когда-то было имя, но он его забыл. Он потерпел неудачу в магическом эксперименте, который в культе дракона считался позорным – он превратил себя из эльфа в тролля. За такое преступление, культ похоронил его заживо, хотя все уважения к его сану были предприняты. Он был «положен» со своим самым ценным имуществом.

Дракожрец облачён в прогнившее пышное убранство, всё ещё сияющее драгоценными украшениями, и кольцами, украшенными крошечными серебряными драконами. Его тело сморщенное, но вытнутое, а плоть как губка пористая, и отвратительно серая. Его волосы длинные, густые и липкие, руки когтистые, а ноги трехпалые.

Тактика: Троль более слабый и медлительный чем обычный троль, который взят для параметров дракожреца. Его сила настолько низка, что он фактически не способен разрывать противника как настоящий троль, поэтому в каждой стандартной своей атаке, он наносит меньше повреждений.

Троль Большое и высокое существо (2,7 метра в высоту), и поэтому имеет диапазон поражения 3 метра – игровые персонажи стоящие в 3 метрах от тролля, всё равно будут находиться в зоне поражения существа. Помимо этого, ИП подходящие на 1,5 м. к троллю или передвигающиеся через зону угрозы тролля в 3-м диапазоне, могут провоцировать благоприятную атаку, хотя дракожрец способен провести только одну благоприятную атаку в раунд. Так как он троль, он обладает регенерацией. Повреждение нанесённое троллю является временным, и существо автоматически излечивает временное повреждение при скорости 3 хит-поинта в раунд. Определённые виды атаки, включая кислоту и огонь, причиняют обычное повреждение существу; это повреждение не принимается как временное, и поэтому не проходит бесследно.

Троль не будет преследовать убегающих ИП; вместо этого он ляжет назад в свою «гробницу», и будет там в течении 2d4 дней, пока голод не заставит

покинуть его саркофаг.

Троль «Дракожрец»(1): 42 хп.

Сокровище: В дополнение к превосходному кинжалу, который удерживал троль (дракожрец воздерживался от применения кинжала в своих когтистых руках), он также имел на себе ювелирные украшения (кольцо стоимость 5 зм., амулет стоимостью 10 зм., и два браслета украшенные стилизованными серебряными драконами, стоимость по 15 зм. за каждый браслет). Разбросанные монеты по дну всего саркофага, составляют в общей сумме 220 см., 50 зм., также в саркофаге четыре жреческих свитка: *каманда*, *лечение лёгких ранений*, *причинение лёгких ранений*, и *волшебный камень*. Зеленоватый *вечнопылающий факел* на стене в подсвечнике, также является возможным сокровищем.

13. Пустая

Каждая зона отмеченная этим разделом, схожа между собой.

Эта разрушенная комната пуста, и повсюду разбросан мелкий мусор и каменные обломки.

Эти пустые комнаты, дают возможность для проведения отдыха.

14. Заколдованная Ёмкость с Водой

Украшенная барельефами каменная дверь, закрывает проход в комнату, рисунок на двери изображает плывущего как рыба в воде. Дверь тщательно закрыта (Взлом Замка 21), и не открывалась со дня падения цитадели.

Это помещение, площадью три квадратных метра, полностью сделано из тесаного камня. В ней стоит вертикально расположенная бочка из поржавевшего железа. Такие же ржавые трубы, уходят от бочки в пол.

В этом помещении расположен волшебный резервуар для воды, хотя никто не открывал его уже в течение нескольких сотен лет.



Если ИП потрясут или ударят по железной бочке (толщина 0,8 см; прочность 3; КД 10; КС пролома 18), они услышат глухие звуки всплеска воды. Однако, присоединенные к бочке трубы, прочно удерживают её на месте. Игровые персонажи могут попробовать сдвинуть крышку сверху бочки успешной проверкой Силы (КС 18), или просто или вытянуть пробку на боку бочки. В любом случае, водяная элементаль (водяной мефит) находившийся внутри бочки, освободится. К несчастью, на своё освобождение, у него есть ещё одно задание, помимо поддержания бочки заполненной водой: Убивать любого, кто потревожит ёмкость с водой.

Существа (УрС 3): Мефит, является младшим элементарным созданием, созданным из одного из основных компонентов, на котором и основано всё создание, в данном случае – воду. Водяной мефит маленькое, крылатое существо, с более или менее ярко выраженными гуманоидными чертами. Очень часто называемыми как «бесовские», таким он кажется на первый взгляд. Данный представитель очень агрессивен, вследствие полученных приказов, и по тем же приказам, он не способен применить свою силу ворот. Являясь внешним созданием, он не может трогать тех, кто находится под защитой заклинания *защита от зла*.

Водяной Мефит (1): 15 хп; 5 крошечных сапфиров (по 5 зм. каждый).

Тактика: Снижение повреждений водяного мефита +1/5, будет всегда полезным, позволяя ему избежать первые 5 пунктов повреждений от любых атак обычно оружием, от оружия +1 и лучше, он переносит обычные повреждения. Мефит может использовать своё оружие дыхания, когда в зону поражения дыхания попадут как минимуму 2 ИП – помните, что конус будет самым широким в самой дальней точке от выпускающего его. Мефит не может использовать свою способность залечивания, если он не находится в контакте с водой. Если он потеряет 10 или более хит-поинтов, он постарается сбежать, ища маленькую ёмкость с водой. Позже, после того как восстановится, он может вновь преследовать ИП, повинувшись отданным ему приказам. Поэтому, если мефит успешно сбежит от ИП, позже ИП может вновь натравить его на персонажей.

15. Покинутая Тюрьма

Грубо нанесённые символы и знаки, выделяются на стенах ярко-зелёной краской, украшая их. Помещение неправильной формы и завалено мусором. Большая яма, расположенная в центре помещения несёт на себе следы недавнего костра. В металлической клетка, которая стоит в центре южной стены имеет дырку и пуста. Маленькая деревянная лавка, с накинута на неё зелённой тканью, стоит перед клеткой, а перед лавкой лежат несколько маленьких объектов. Неподалёку от лавки стоит деревянная кровать, с которой отчётливо доносятся звуки хныканья.

При внедрении и колонизации Тьмной Цитадели, кобольды обладали могущественным оружием и талисманом: пойманным вирмлином дракона. Кобольды держали вирмлинга в этой комнате под сильной охраной. К сожалению, стража не обладала достаточной силой, чтобы выстоять против вылазки гоблинов, которым удалось неделю назад украсть вирмлинга. Оставшиеся кобольды, перенесли тело убитых ими гоблинов в зону 19, чтобы пополнить свой рацион, и в то же время, они с церемонией сожгли тела павших воинов кобольдов в яме с костром. Теперь

лишь Миипо, Смотритель Дракона остался в этом помещении. Он удручён потерей своего питомца, и большую часть времени проводит на кровати во сне, хотя сны у него в основном кошмары. Если в этом помещении произойдёт бой, то кобольды патрульные, которые расположены в зоне 16, будут наготове, и бросятся на помощь в подкрепление к своим товарищам кобольдам, или будут убивать гоблинов, в зависимости от ситуации.

Содержимое Комнаты: Те, кто способен читать на Драконьем, могут заметить что надписи, это грубая версия высокого языка. Надписи гласят: «Здесь Драконы». Металлическая клетка погнута, и без починки, в ней нельзя держать узников. Осмотр клетки обнаружит помёт, те, у кого есть навык Знание Дикой Природы смогут определить, что он не принадлежит обычному животному (оно является продуктом выделения белого дракона). Если осмотреть яму с костром, то можно обнаружить разрозненные частички костей и доспехов кобольдов. Перед тем как захоронить, кобольды обобрали тела своих павших соплеменников.

Существа (УрС 1/6): Кобольд лежащий на кровати не реагирует ни на какие звуки, разве что на очень громкие, или на непосредственный толчок. Это Миипо, Смотритель Дракона. С утратой своего подопечного, вирмлинга дракона, статус Миипо в общине опустился на самый низ.

Если потревожить, то Миипо отреагирует с сильным испугом. Если ИП на него

нападут, он побежит к ближайшей комнате (зона 16). Если ИП говорят на языке слова, из которого присутствуют языковым запасе кобольдов (Драконий, Общий, Гоблинов), они автоматически успешно проходят Дипломатию, которая позволяет им провести беседу с Миипо. У кобольда по лицу текут слёзы и сопли, а также видно, что он сильно боится ИП. Он способен дать ответы на некоторые вопросы. На нём видно множество шрамов и рубцов, которые являются «наградами» за его работу в качестве Смотрителя Дракона:

- Вопросы о клетке: «Клана драконов... мы, эта потеряли нашу дракона. Мерзкие гоблины похитила Калцрикса, нашу дракона!» Калцрикс имя дракона.

- Все остальные вопросы: «Миипо не знает, но предводитель знает. Миипо ответит вас встретится с лидером, Йюсдрайл, если вы будете все хорошая. Проход будет безопасно, но вы не обижать Миипо. Если вы найти дракона, лидер будет добра, и даст ответы вашим вопросам».

Миипо будет давить на то, чтобы ИП вернули дракона назад, даже будет согласен отправится с ними в путь. С утвердительным ответом кобольд восприняет духом, и предложит отвести ИП к лидеру (Йюсдрайл), к её драконьему трону (зона 21). Будучи верным своим словам, Миипо постарается доставить ИП в зону 21 как можно быстрее, а также будет стараться отговорить кобольдов от нападения на ИП. Однако, если персонажи будут провоцировать кобольдов своим некорректным

КОБОЛЬДЫ

Кобольды закрепились в Тьмной Цитадели на территории 13-24. все кобольды подчиняются Йюсдрайлу которая находится в зоне 21. внешне кобольды выглядят как невысокие, рептилиевидные гуманоиды, с трусливыми и садистскими склонностями. У них чешучатая кожа, варьирующая в цвете от тёмно бурого, до выцветшего чёрного. У каждого есть два маленьких, светлых рожкана голове, их глаза красного цвета, которые мерцают словно искры, голов собакаподобная, и не цепкий хвост, напоминающий крысиный. Они носят лохмотья, предпочитают чтобы они были красного или оранжевого цветов, а также разговаривают на грубой версии Драконьего языка, голосами похожими лай собак.

поведением, все обещания Миипо относительно безопасного прохода будут просто бессмысленными.

Миипо: 2 хп.

Сокровище: Успешная проверка Поиска (КС 19), позволит найти в яме с остатками костра дну нефритовую фигурку (дракона) стоимостью 15 зм. лавка служит неким подвидом крошечного алтаря, и содержит емкость с зеленой краской, кисточкой (с щетиной из волос гоблинов) и четыре маленьких нефритовых фигурки драконов, каждая стоимостью 15 зм.

16. Посты Кобольдов

Несколько зон на Карте Уровень Замка, обозначены эти числом. В каждом помещении сходная обстановка. Двери ведущие в эти комнаты с ловушками (они срабатывают когда ИП входят первый раз в помещение), стрела-ловушка, срабатывающая при открытии дверей, хотя кобольды знают как обойти её. Игровые персонажи, успешно прошедшие проверку Бесшумного Передвижения (КС 12, является встречной проверкой Прислушивания кобольдов). Войдя в указанное помещение, получают частичное действие. В противном случае, кобольды знают о том, что приближаются ИП.

Стрела-ловушка: КС 1/3; +2 стрелковый (1d6/x3 критич.); Поиск (КС 20); Сложные Устройства (КС 19).

Вонь множества тел в слишком маленьком помещении длительное время, пропитала весь воздух. Небольшая зольная яма расположена в центре комнаты, и содержит поломанные камни, и обломки разбитой каменной скульптуры, не придающие привлекательности целостности комнаты. Вокруг костра наложено несколько небольших подстилок из шерсти с спутанными ворсинками, и срезанные грибы. Также в помещении находится несколько маленьких, чешуйчатых и рогатых гуманоидов.

Эти комнаты выполняют роль казарм/сторожевых постов для кобольдов патрульных (между собой называемый постовые).

Существа (УРС 1/2): Три постовых кобольда несут охрану в каждой комнате с этим числом, если только до этого, они не участвовали как подкрепление в других стычках. Без Миипо (смотри зону 15), как облегчающего фактора, при виде ИП кобольды нападут, хотя ИП могут попробовать завязать разговор, хорошей ролевой игрой. ИП может попросить пройти проверку Дипломатии (проверку Обаяния), после того как начались враждебные действия со стороны кобольдов. Без каких-то смягчающих факторов, ИП автоматически получают – 4 штраф к этим проверкам, –8 если они не владеют общим языком (Драконий или Гоблинов).

Если Миипо вместе с ИП, с хорошей ролевой игрой, персонажи способны пройти мимо кобольдов довольно легко. Персонажи получают +14 бонус к проверкам Дипломатии (КС для успеха 20), чтобы повлиять на кобольдов. В общем-то, кобольды позволяют ИП сделать первые жесты. Если дипломатия неудачна, даже вопреки присутствию Миипо, и ИП ввязаны в сражение с кобольдами, все дальнейшие проверки Дипломатии, будут модифицироваться кумулятивным накопительным) каждого убитого кобольда. Так если ИП убили пятерых кобольдов, то для дальнейших проверок Дипломатии, при присутствии Миипо они сохраняют бонус +9. при отсутствии Миипо, они получают –5 штраф ко всем дальнейшим проверкам Дипломатии с кобольдами.

Если проверка Дипломатии успешна, патрульные направят ИП дальше «к Йюсдрайл в её тронную комнату», такие простые направления они будут давать ИП, указывая в сторону зоны 21, и предостерегать персонажей не будить ярость элитных стражей Йюсдрайл.

Кобольды Патрульные (3): каждый по 4 хп.; и 2d10 см.

17. Пища Дракона

Крысы и фекалии крыс заполняют всю комнату. Невысокая ограда предотвращает бегство крыс.

Существа (УРС 1): Крысы являются пищей для вирлинга дракона, когда-то удерживающегося в зоне 15. В свою очередь, кобольды кормят крыс пещерными сверчками и фосфоризирующими грибами, которых они собирают возле туннелей в Подземье (зона 23). После похищения дракона, кобольды забыли о крысах. Грызуны сгрызли соединения ограждения, и за 1 раунд после того как кто-то откроет дверь, крысы опрокинут барьер и вырвутся на волю, жадно накинуться на любое живое существо.

Тактика: Будучи крошечными, крысы могут войти на клетки занятые противником, но и так, и только так они способны проводить физическую атаку. Также это провоцирует благоприятную атаку со стороны ИП, которые могут проводить по одной такой атаке в раунд. В дополнение, Крошечные и более мелкие существа не имеют природного диапазона, и поэтому не могут проводить благоприятной атаки сами.

Пещерные Крысы (8): каждая по 2 хп.

18 Военнопленные

Обе двери, ведущие в это помещение закрыты (Взлом Замка КС 20), и заперты железными прутами снаружи. Игровые персонажи с лёгкостью выймут прут, и могут попытаться пройти проверку взлома замка. Однако, если они попытаются это сделать с дверью в зоне 19, кобольды обитающие в этом помещении задут вопрос, для чего это они делают. Игровые персонажи, настаивающие на попытке открытия дверей, могут подвергнуться обострению их мирных отношений с кобольдами.

Четверо маленьких гуманоидов закованы в этой отвратительной и растроченной комнате. Их цепи толстые и поржавевшие, и каждая из цепей прикреплена к большому железному колу в полу. Несколько поломанных оружий и погнутых щитов лежат в одном из углов.

В качестве пленных, здесь удерживаются несколько воинов гоблинов, взятых в плен во время нескольких вылазок на кобольдов. Иногда, кобольды уведут одного из гоблинов, и возвращают его за выкуп (за цену 2-20 см.), если на это согласны в его племени. Тех же, кого гоблины не выкупают, обычно идут на пищу в кобольдам. Как только ИП войдут в помещение, гоблины начнут скулить и просить их помиловать. Игровые персонажи которые захотят помочь гоблинам, должны или отыскать ключи от их цепей, которые хранятся у Йюсдрайл, или попытаться разорвать оковы проверкой Силы (КС 26).

Существа: Гоблины Подлые и злые гуманоиды, и таких существ, обладающих минимумом силы, но громадным количеством считают «гоблиноидами». Смотри Гоблиноиды, страница 19, для более подробной информации про гоблинов Тьмяной Цитадели.

Дальнейший разворот Событий: Пленные гоблины будут обещать ИП всё и вся, единственно лишь бы герои согласились освободить их (один из них разговаривает на Общем). Они будут указывать на то, что обеспечат безопасный проход для встречи с вождем гоблинов. К несчастью, у этих хаотичных созданий нет возможности гарантировать свои обещания. Что ещё хуже, если ИП освободят гоблинов, любые взаимоотношения ИП с кобольдами будут разорваны. Освобождённые гоблины, находящиеся рядом с персонажами, при попытке ИП вступить в переговоры с другими воинственно настроенными гоблинами, дают лишь +1 бонус к проверке Дипломатии. При первых признаках угрозы, освобождённые гоблины постараются сбежать, а если им будут угрожать другие гоблины, они обманут ИП.

Гоблины Военнопленные (3): хп 3; +0 рукопашный (1d2-1 временное, невооружённый удар).

19. Зал Драконов

Распад и гниение видны как и повсюду, они царят помещении; однако, на всём фоне, по всей длине зала строго выстроились два ряда рельефных мраморных колон. Резьба изображает переплетённых между собой драконов. Три маленьких. Рогатых гуманоида постоянно патрулируют в этом помещении.

Хотя колонны выделяются на общем фоне, ничем особенным они не обладают

Существа (УрС 1/2 до 5½): Элитная охрана из трёх кобольдов патрулирует эту территорию, считая это за честь. В целом, стражи уделяют большое внимание к двери ведущей в зону 24, так как обычно это наиболее частый маршрут нападений гоблинов. Эти кобольды реагируют также как и постовые кобольды описанные в зоне 16, с возможностью проведения проверки дипломатии у ИП. «БезМииповые» персонажи (смотри зону 15) всё также представляют интерес с точки зрения дипломатии, повышая свои шансы произнося вслух свою враждебность в сторону гоблинов (+7 бонус). Доказательство враждебности, предъявляя добычу или трофеи с гоблинов, также полезно (добавляет ещё дополнительный +5 бонус).

Игровые персонажи воздержавшиеся от сражения, будут направлены в зону 21, трон дракона. Стражи расположенные здесь, последуют за ИП к Йюсдрайл, в качестве прикрытия своего лидера.

Тактика: Если будут проявлены враждебные намерения со стороны ИП, кобольды могут рассчитывать на подкрепления из зон 20, 21, 23, а также из одной из комнат под номером 16, которая примыкает сюда своей дверью, естественно, необходимо учитывать помещения через которые ИП проходили и сражались с кобольдами, для правильного расчёта подкреплений. Подкрепления будут в виде 3 кобольдов постовых из каждой территории (в совокупности 12 кобольдов поддержки). Подкрепления будут пребывать при скорости 3 кобольда каждые 2 раунда, до тех пор пока все 12 кобольдов не войдут в помещение за 8 раундов. Кобольды покинувшие свои комнаты, убитые в бою с ИП, должны быть отмечены на карте, для избежания дальнейших недоразумений. Сама Йюсдрайл вступит в сражение спустя 4 раунда боя, выйдя из зоны 21.

Агрессивно ведущие себя ИП, могут навлечь на себя гнев всех кобольдов. Развитые и хорошо отдохнувшие персонажи возможно смогут справиться со всеми кобольдами и Йюсдрайл; группам которые до этого были ранены в боях, или исчерпавшие весь свой дневной запас заклинаний, лучше было бы отступить, когда превосходство переходит на сторону противни-

ка. Кобольды не будут преследовать ИП вне зоны своих владений. Если вы видите, что ваши игроки неопытны в игре, и не хотят отступать, вам необходимо искусно намекнуть им что герои, которые отступили, выжить, чтобы сразится в другой день.

Кобольды Патрульные (3): каждый по 4 хп.

20. Колония Кобольдов

В это помещение ведёт одна деревянная дверь (толщина 5 см.; прочность 5; хп 20; КД 5; КС выбивания 25), которая заперта изнутри. Игровые персонажи, которые произнесут верный пароль («щекочущее зерно» на языке Драконов) или пройдут успешную проверку Блефа (КС 20) убедят кобольдов отпереть дверь. В противном случае, кобольды откроют эту дверь лишь в момент смены караула, или если три постовых находящихся внутри, будут вызваны в качестве подкрепления.

Несколько маленьких, но очень дымных костров освещают эту широкую и высокую комнату. Вертела, развешанные выделанные шкуры и другие орудия примитивной культуры, видны сквозь завесу дыма. Несколько маленьких фигурок заняты работой, или играют в комнате.

Это основное жилое помещение кобольдов, которые поселились в Тьмной Цитадели.

Существа (УрС 1/2): В целом, здесь находятся 24 кобольда; однако лишь трое из них способны сражаться. Эта тройка будет атаковать любых игровых персонажей, которые ворвутся сюда без сопровождения кобольдов. Остальные либо слишком молоды, либо стары, либо неопытны, а может слишком трусливы, чтобы защитить себя в происходящем событии конфликта. Персонажи убивающие не способных сражаться, после того как убили трёх патрульных, не получают никакой награды в опыте за свои «старания», даже несмотря на то, что кобольдам свойственно зло в их мировоззрении.

Все находящиеся здесь кобольды подчиняются Йюсдрайл, чей трон расположен в зоне 21. на все вопросы ИП они отвечают одним «Йюсдрайл знает».

Тактика: При атаке кобольдов, сюда устремятся подкрепления, так же как это описано в зоне 19, если остались какие-то подкрепления.

Кобольды Патрульные (3): каждый по 4 хп.; 2d10 см.

21. Трон Дракона

Возле западной стены, изготовленный из поломанных, обвалившихся камней невысокий трон, расположенный позади старого алтаря. Невысокая, рогатая фигурка в красном одеянии сидит на троне, а вокруг неё расположилась стража из шести похожих существ. На вершине алтаря расположены разнообразные мелкие предметы, в то время как часть алтаря, выполняет роль задней части трона, с нанесённым на него барельефом поднявшегося на задние лапы дракона. Металлический ключ расположен прямо в открытом рту дракона.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ С КОБОЛЬДАМИ

За каждую специфическую группу кобольдов, с которой ИП взаимодействуют без применения насилия, ДМ должен награждать ИП указанной в Серьёзности Вызова, количеством очков опыта (Оп). Кобольды которых они обошли мимо, не дают ИП Оп. Отслеживайте за этим опытом; если ИП позже разорвали перемирие с кобольдами, и убили двух или более кобольдов, ранее выданный Оп утерян, и заменён Оп полученным в бою.

Такое описание комнаты может быть лишь в том случае, если ИП не в конфликте с кобольдами. Ключ зажатый во рту вырезанного из камня дракона открывает дверь в зоне 7. чтобы вынуть ключ изо рта дракона, необходимо пройти проверку Силы (КС 20). Предметы, раскиданные по верхушке алтаря (позади трона Йюсдрайл) перечислены в разделе сокровище. ИП могут получить эти предметы если силой отберут их у кобольдов, приобретут их по цене 25 зм. за штуку (или обменяются с ними предметами равными по цене), или совершат какой-нибудь другой договор. Ключ кобольды продадут за 200 зм (или предложат в качестве награды за возвращение дракона).

Существа (УрС 3): Маленькая фигура на поломанном троне – Йюсдрайл, женщина, предводитель кобольдов (а также одарённый чародей 3-го уровня) Тьмной Цитадели. Шесть остальных, патрульные кобольды. Игровые персонажи которые пришли сюда с сопровождением, если будут вести себя почитительно могут получить ответы на свои вопросы, и даже заключить договор с ней. Грубые и враждебные ИП могут навлечь на себя гнев вождя, за которым последует яростная атака. Йюсдрайл владеет Общим языком и языком Драконов, также она владеет информацией о ниже следующем:

- Почему здесь кобольды? «Как все знают, кобольды являются родственниками драконов. Будучи могущественной среди своих людей, я повела отважных храбрецов за собой в место, где когда-то давным давно обитали драконы». Йюсдрайл знает ещё кое-что, имя дракона связанное с этим местом: Ашардалон.

- Что насчёт гоблинов/фрукта/Белака? «Отверженный, он живёт ниже. Это он выращивает фрукты, которые затем отдаёт гоблинам. Гоблины, эти ворюги, похитители драконов, являются его слугами!»

- Что насчёт деградированных саженцев? «Сажены являются питомцами Отверженного. Их очень много ниже, в Сумеречной Роще».

- Что насчёт пропавших искателей приключений? «Они сражались с гоблинами. Мы не видели чтобы они когда-либо возвращались назад».

- Что насчёт похищенного вирмлинга дракона? Это мерзкие гоблины украли нашего дракона! Если вы вернёте нам нашего дракона, я вас вознагражу. Миипо может отправиться вместе с вами». В качестве возможной награды может быть ключ расположенный в пасти дракона, или два иных предмета с алтаря расположенного позади трона.

Дальнейший разворот Событий: Кобольды уговорив ИП отправится на поиски дракона, укажут на проход соединяющий зоны 15 и 25, которые являются «чёрным ходом». Они мало знают о количестве гоблинов, их тактике, и они не знают где может находится похищенный вирмлинг, или непосредственный маршрут для ИП. Миипо будет назначен как представитель кобольдов среди ИП. Если Миипо погибнет, кобольды посчитают это незначительной потерей.

Тактика: Если Йюсдрайл в курсе о приближении ИП, она с активирует на себя *волшебный доспех*, который повысит её Класс Доспеха (КД) на +4, поднимая его до 21. если ИП и Йюсдрайл не достигнут взаимопонимания, и произойдёт схватка, в качестве преимущества, Йюсдрайл использует своих шестерых патрульных, чтобы физически удерживать ИП на расстоянии, а сама будет осыпая ИП всеми заклинаниями которыми она владеет; однако, если до этого она не с активировала *волшебный доспех* на себя, то она сделает это в первую очередь. Если ИП до этого не использовал её заклинания, то Йюсдрайл

начнёт столкновение со всеми доступными слотами для заклинаний. Подкрепления будут подступать в соответствии описанием в 19 зоне, если они будут. Как чародей, Йюсдрайл способна активировать любые заклинания доступные её, ограниченные количеством слотов для указанного уровня заклинаний.

Кобольды Патрульные (6): каждый по 4 хп.; 2d10 см.

Йюсдрайл: 21 хп.

Сокровище: Предметы расположенные на верху алтаря включают в себя: Перьевой символ Кваала (дерево), волшебный свиток с *волшебным доспехом*, волшебный свиток с *взбиранием по паукам*, и жреческий свиток с *волшебными огоньками*. Также небольшая фляга содержит в себе три дозы лечебного варева полезного против болезни (приготовленное из слабой порции яда, этот продукт даёт тому, кто страдает от болезни +4 бонус к следующему возможному спас-броску против болезни).

22. Кладовая

Запах протухшего мяса, пропитал это помещение. Несколько ржавых железных крюков под потолком, пусты, но на двух подвешены освежаванные бескожие туши большого грызуна, огромного черенка гриба, и несколько панцирей массивных насекомых. Маленькая, перекошенная скамейка, расположенная вдоль южной стены, содержит практически бесполезные ножи, и поржавевшие шкуроеёмные ножи.

Кобольды используют это помещение как склад, и место приготовления пищи для всего племени. Полу-сгнившие животные, включая пещерных крыс, пещерных летучих мышей, переросших пещерных сверчков, жуков и пауков, а также огромный выбор массивных (но неподвижных) пещерных грибов. Эта добыча была собрана около входа в Подземье (смотри зону 23).

23. Вход в Подземье

Поломанные, криво лежащие булыжники на полу, частично засыпанные на востоке обвалившейся горной породой, открывают путь в туннель. Туннель выглядит не обработанным, но он широко расходится в ширину и высоту, а также очень прямой, какими бы естественные туннели в глубине земли вряд ли были бы. Внутри рабочей предкамеры, на стенах развешено охотничье снаряжение, также рядом лежат соломенные тюфяки.

Три патрульных обычно находятся здесь, вы полная роль как охранников входа в Подземье, так и охотников. Кобольды использовали этот проход, когда впервые попали в Тьмную Цитадель. Они продолжают его использовать, но теперь в качестве охотничьей тропы и заготовительных походов для пищи в Подземье.

Этот мрачный туннель выходит за пределы этого приключения. Если игровые персонажи захотят пойти по этому туннелю далее, то единственное что их ждёт, это километры абсолютной тьмы и море неизвестных ходов и проходов.

Существа (УрС 1/2): Три кобольда находятся здесь, если они не участвовали как подкрепление, то они реагируют как и кобольды описанные в зоне 16.

Кобольды Патрульные (3): каждый по 4 хп.; 2d10 см.

24. Проход с Ловушками

Хотя, и кобольды не охраняют его, они ведут неустанный контроль этого прохода, и поддерживают обе двери закрытыми на замок (Взлом Замка КС 20). Закрытые на замок двери, и ловушки коридора (смотри ниже), служат для отпугивания гоблинов налётчиков.

Этот коридор, длиной 6 метров, ведёт ко второй закрытой двери.

Ловушка (УрС 1/2): Каждый раз, когда на 3 метровую пластину, обозначенную на карте, будет помещён какой-нибудь вес, механизм с активирует ловушку. Люк в полу скрывает под собой яму – 30 см. паранет, позволяет безопасно обойти ловушку, но тем кто знает о ловушке. Игровые персонажи, наступившие на ловушку, должны пройти успешную проверку Рефлекса, или свалится в неё. Помните, что дварфы имеют шанс её обнаружить (проверка Поиска), так как она сделана в камне. Кобольды перезаряжают ловушку, и убирают гоблинов – жертв и их предметы, при перезарядке.

Яма-ловушка: УрС 1/2; глубина 3 м. (1d6); Поиск (КС 21); проверка Рефлекса нейтрализует (КС 16); Сложные Устройства (КС 20).

25. Опустошенное Помещение

Пустые и тёмные комнаты, являются пристанищем разве что останкам пищи крыс, поломанным плитам и безымянным изображениям.

Две комнаты отмечены этой цифрой. Игровые персонажи с лёгкостью обнаружат, что в прошлом эти помещения были кем-то заняты, но теперь в них никто не обитает. Тот, у кого есть черта Чтение Следов, может пройти проверку Знание Дикой Природы (КС 10), чтобы заменить вчерашние следы крысы, и (КС 13), чтобы заметить следы оставленные здесь около месяца назад тремя или четырьмя гуманоидами (не гоблинами или кобольдами), ведущими дальше на север. В любом случае, проверка Поиска (КС 18), поведаст о том, что несколько обутых гуманоидов Среднего размера, проходили здесь за последние полгода.

Одно из помещений под этим номером, примыкает к зоне 31. Соединяющая дверь имеет «ловушку»; для больших деталей смотри описание комнаты 31.

26. Сухой Фонтан

Пыль и множество обломков камней и булыжников разбросаны по полу этого помещения. Покрытый узорами фонтан, встроен в восточную стену. Хотя и потрескавшийся, испачканный и сухой, резной ныряющий дракон фонтана, всё также сохраняет свою красоту. В западной стене видна каменная дверь, с узорами из камня нанесёнными на ней.

На западной двери есть надпись на языке Драконов, а также специфический способ прохода (смотри зону 27). Обломки и пыль, покрывающие пол, несут те же черты что и в комнате 25. Фонтан сухой, но имеет несколько особых спецификаций.

Те, кто обладает чертой Чтение Следов, могут пройти проверку Знание Дикой Природы (КС 10), чтобы заменить вчерашние следы крысы, и (КС 13), чтобы заметить следы оставленные здесь около месяца назад тремя или четырьмя гуманоидами, которые шли по этой комнате дальше на север. В любом случае, проверка Поиска (КС 18), поведаст о том, что

несколько обутых гуманоидов Среднего размера, проходили здесь за последние полгода.

Фонтан: Тонкая накипь покрывает дно фонтана, но она также абсолютна суха. Под внимательным осмотром заклинания *обнаружить магию*, фонтан будет испускать волшебную ауру средней силы школы Отказа. Успешная проверка Поиска (КС 16), даст возможность обнаружить практически затёртую надпись впереди основания фонтана, на языке Драконов – *Найнарья* (в переводе: Да придёт огонь). Любой кто читает по Драконьи, и произнесёт это слово вслух, призвёт магию фонтана в последний раз: Красноватая жидкость начнёт медленно вытекать из пасти дракона собираясь в бассейне фонтана. Если она будет набрана из источника (или впитана и выжата в ёмкость), жидкость будет действовать к *снадобье огненного дыхания* в любых случаях. Более фонтан не будет излучать магию, и выпускать жидкость.

27. Святилище

Украшенная рельефами каменная дверь, ведёт в святилище, которое закрыто особенным способом, и имеет ловушку в виде лезвия косы. Рельефы изображают скелетов драконов, и те, кто стоят 30 см. от двери, ощущают колящий холод. Надпись на Драконьем говорит о следующем: *Тана Аман Хека Мэн* (что в переводе означает: Канал добра отворит проход).

Ловушка (УрС 1/2): Когда кто-то попытается открыть дверь, успешно не дезактивировав замок, каждый раз будет срабатывать лезвие косы. Лезвие поражает 1,5 м. квадрат прямо перед дверью.

Коса-ловушка: СВ 1/2; +4 рукопашный (1d8/x4 критич.); Поиск (КС 21); Сложные Устройства (КС 20).

Замок: Замокнутая дверь не обладает замком, поэтому у неё нет отверстия для ключа, вместо этого, она открывается когда кто-то направляет на дверь свою жреческую способность изгнания нежити, которой достаточно чтобы поразить 2 КХП нежити. При успешной проверке изгнания, дверь мерцает призрачно голубым светом, и бесшумно распахнётся.



Пять пыльных саркофагов, расположены в конце этой безмолвной комнаты; три у северной стены, и два у южной. Резьба на камне саркофагов, изображает эльфообразного, знатного гуманоида в церемониальном облачении. Алтарь вырезанный из обсидиана, расположен в центре западной стены, на котором всё ещё горит одна свеча.

Алтарь украшен резьбой из драконов. Его верхняя полка удерживает свечу, которая была заколдована заклинанием *продолжительное пламя*. Возле свечи лежат два предмета: маленький свисток и бутылка снадобья (смотри Сокровище). Пять скелетов из саркофагов, нападут на ИП, если те потревожат какой-нибудь саркофаг или алтарь.

Существа (УрС 1½): Пять скелетов одновременно выйдут из своих саркофагов, нападая на осквернителей алтаря. Если ИП будут убежать, то скелеты продолжат преследовать ИП и вне этой комнаты.

Скелеты (5): каждый по 9 хп.

Тактика: Скелеты постараются фланкировать одного или более ИП. Жрецы, у которых останутся способности изгнания, значительно облегчат это столкновение.

Сокровище: Сокровище включает в себя: одну *вечноплающую свечу*, одну бутылку *снадобья устойчивости к элементам (огонь)*, и заколдованный свисток, который выглядит, как будто изготовлен из очень прочного стекла. Надпись на свистке сделана на языке Дварфов, слово *Азан-гунд* (в переводе: Зовущий в Ночи). Азан-гунд является новым магическим предметом, которого вы не найдёте в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*. Для ознакомления с описанием этого предмета, смотрите приложение. Секретное отделение в алтаре (Поиск КС 20), содержит в себе маленький сундучок с шестью драгоценными камнями – перидотами, обработанными так, что напоминают по себе очертания драконов, каждый стоит 10 зм.

28. Кишащие Камеры

В этом зале расположено шесть дверей, все открываются, ведя в небольшие камеры пронумерованные от а до е. Дверь открывается так, что позволяет Маленькому или меньшему по размеру персонажу, проскользнуть сквозь неё не открывая её далее.

Те, кто обладает чертой Чтение Следов, могут пройти проверку Знание Дикой Природы (КС 10), чтобы заметить следы трёх или четырёх гуманоидов, которые шли по ходили по этому залу в разных направлениях, а также множество отпечатков лап крыс. Проверка Знания Дикой Природы (КС 21), указывает, что в северный проход заходили четверо гуманоидов, а обратные следы указывают, что лишь трое вышло назад. В любом случае, проверка Поиска (КС 18), поведает о том, что несколько обутых гуманоидов Среднего размера, проходили здесь за последние полгода, но ничего более.

Камеры зала содержат в себе три покинутых логова жутких крыс (а, г, е) и три обитаемых логова жутких крыс (б, в, д).

Существа (УрС 1): Если ИП неудачно пройдут проверку Бесшумного Передвижения (КС 12), по доной жуткой крысе выскочит из камер (б, в и д) и накинутся на ИП.

Жуткие Крысы (3): каждая по 5 хп.

Сокровище: Логова крыс сделаны из беспорядочно накиданных камней, шерсти, грибов, содержат в себе яркие побрякушки, которые крысы отбирали у

предыдущих владельцев. Ковыряние в каждом из гнёзд даёт возможность обнаружить: 2d6 см. 1d6 зм., и 1d4 драгоценных камня стоимостью 5 зм. за штуку.

29. Старые Ловушки

В полу с потрескавшимися плитами, видны два люка-ловушки, под которыми расположены железные шипы. Очевидно, что если поверхность люков сливается с окружающим полом, то будет очень тяжело заметить ловушки. У северной стены находится фонтан, с вырезанным барельефом дракона.

Две зоны на карте отмечены сработавшими ловушками (они были с активированы пропавшей группой искателей приключений). Исследование каждой покажет, что они обладают 6 метровой ямой, в которой находятся кости крыс, поржавевшие куски металла, и мусор.

Как и в зоне 25, здесь такие же шансы найти и прочитать оставленные следы. Следы пропавшей группы проходят по краю ловушек, и ведут к западным деревянным дверям.

Игровые персонажи, которые находятся в этой комнате более 3 раундов, и общаются в полный голос, или создают шум другим способом, привлекают внимание обитателей зоны 30, которые готовят засаду.

Ловушка (УрС 1/2): Помимо двух сработавших ловушек, здесь осталась ещё одна ловушка: Засохший фонтан у северной стены очень напоминает тот, с которым персонажи столкнулись в комнате 26. точно также, в таком же месте находится надпись, но написано на языке Драконов *Найхьюйн* (в переводе: Да придёт смерть). Успешная проверка Поиска воров (смотри ниже), обнаружит подозрительные металлические трубки в пасти дракона, а также скрытую поржавевшую коробку. Любой кто прочтёт вслух написанное слово, задействует ловушку. Ослабленный временем яд, брызнет последней дозой яда из канистры.

Ловушка Найхьюйн: СВ 1/2; газ радиусом 3 м., проверка Стойк нейтрализует (КС 14), первичное повр. временная потеря 1 Тело, вторичное повр. временная потеря 1d4 Тело; Поиск (КС 21); Сложные Устройства (КС 20).

30. Мать Крыс

Смотри ниже Тактика, если ИП не особенно беспокоились о бесшумности своих действий в зоне 29 – так как тогда жуткие крысы в курсе о присутствии жукаков.

Запах гниющего мяса повсюду в воздухе, исходя от практически обглоданных туш нескольких пещерных крыс, маленьких грызунов, а также подозрительно напоминающих гуманоидов, тел. Трупы валяются поверх пола усеянного костями и мусором, волосами и мехом, что очень напоминает огромное и отвратительное логово крыс. Северная стена проломана, а дыра в ней ведёт в темноту с разбросанными обломками кладки.

Если ИП будут красться к двери, то они обнаружат существ за дверью в состоянии полного безразличия; в любом другом случае чудовища подготовят засаду. Дальняя стена выходит в склон из осыпавшихся камней, которые описывались в зоне 3. Тела включают в себя грызунов, ранее описанных, двух гоблинов, кобольда и одного из членов пропавшей группы (рейнджера Каракаса).

Существа (УрС 1¼): Жуткие крысы обитающие в Тьмной Цитадели, являются потомками одно чудовищно огромной самки, которую гоблины прозвали Гуташ (в переводе: Раздутая). Гуташ действительно, от ежедневного пожирания мелких грызунов, которых ей приносят её дети, или попавшего западно неосторожного гоблина или кобольда, пожирнула и раздулась во все стороны.

Гуташ в два раза больше обычной жуткой крысы (1,8 метра в длину), с ней рядом всегда находятся три жутких крысы. Существа нападут и постараются сожрать всех посягнувших на их территорию.

Тактика: Приготовив засаду, три жутких крысы сконцентрируются по обе стороны двери (в пределах 1,5 метров), и если удивят противника, они получат частичное действие, для атаки первого зашедшего в помещение ИП, возможно даже получив фланкирование при выполнении этого действия. Гуташ зареется под мусор в пределах 1,5 метров от двери (Отслеживание КС 20). Она нападет на первого ИП выскочив из кучи мусора который её прикрывал.

Жуткие Крысы (3): каждая по 5 хп.

Гуташ: 17 хп.

Сокровище: Ковыряние в мусоре в течение 10 минут, даст возможность обнаружить 300 см., 68 зм., и 3 драгоценных камня стоимостью 1d4x10 зм. за один. Помимо этого, на теле рейнджера Каракаса находятся: 5 кинжалов, доспех из выдубленной кожи, короткий лук, мешок (в котором бурдюк, один сух-паёк, кремь и огниво, и три факела), колчан с шестью стрелами, снадобье с *лечением лёгких ранений*, и мешочек с 17 зм. золотое кольцо на пальце Каракаса стоит 10 зм., на нём выгравировано (на Общем) его имя.

31. Зал с Калтропами

Южная дверь в этом коридоре-зале закрыта и с ловушкой (колокольчиком звенящим, как только кто-то откроет дверь, уведомляя о чужаках гоблинов находящихся в зоне 32) (Поиск КС 21; Сложные Устройства КС 20).

Этот 3-х метровый в ширине зал, обильно усыпан острыми калтропами. Северная дверь отсутствует, но проход в следующую комнату, заблокирован грубо выложенной каменной, 90 см. в высоту, стеной, в которой видны амбразуры.

Гоблины из комнаты 32 поднимутся из-за этих амбразур, если будут знать о присутствии ИП (смотри зону 32). Существа применять стрелковые атаки, чтобы затруднить продвижение ИП через усыянное калтропами помещение.

Тактика: Прежде чем попасть под огонь гоблинов из зоны 32, ИП необходимо справиться с калтропами. Калтропы – маленькие металлические объекты, с тремя лучами-шипами, которые расположены таким образом, что когда три прикасаются к земле, четвертый всегда смотрит вверх. Те кто продвигаются по поверхности с калтропами с половиной своей скорости, будут перемещаться без проблем. Расчищая себе дорогу длинным шестом или подобным инструментом (для очистки зоны в 1,5 кв. метра, потребует 1 раунд), калтропы затрудняют передвижение на полной скорости. Игровые персонажи передвигающиеся по полю с калтропами при своей обычной скорости, или выше, являются субъектами атаки, при наступании ногой на один из шипастых шариков, +0 рукопашный, за каждые 1,5 метра передвижения. При проведении этих «атак», ИП не получают никаких бонусов от доспехов, щит или



уклонения; однако, бонусы Ловкости всё же применяются. Если на ногах обувь, ИП дополнительно может добавить +2 бонус к КД. Тот кто проколол ступню калтропом, переносит 1 пункт повреждений, и его скорость снижена на 50% из-за раны. Понижение передвижения длится в течение одного дня, или пока не будет применен какой-нибудь вид лечения.

Сокровище: Если собрать, то получится восемь 0,9 кг. сумок с калтропами.

32. Врата Гоблинов

На полу виден слой мусора, пятнами на стенах виднеются поношенные шкуры, а ещё более изношенные возле костра, указывая на длительное применение этого помещения существами, которых меньше всего заботит гигиена. Восточная дверь на южной стене отсутствует, вместо неё видна грубо выложенная стена с амбразурами.

Эта комната служит сторожевым постом для гоблинов племени Дарбалак. Племя в основном защищается от возможных вторжений кобольдов, хотя не меньше их волнует, нечастые посещения незваных гостей извне, со Старой Дороги. Обсыкивание комнаты даст возможность обнаружить тухлое вяленое мясо, бурдюки с застоявшимся кислым вином, а также другие никчемные предметы гоблинов.

Существа (УрС 1/2): Здесь находятся два гоблина, если они услышали тревогу звонка из смежной комнаты 31 (или ИП слишком громко передвигались по залу с калтропами), они швырнут метательные копыя в ИП под прикрытием полу-стены.

Дипломатия вряд ли поможет наладить отношения с этими созданиями. Если они будут пойманы в плен, и как-то силой заставлены отвечать на вопросы, эти гоблины владеют той же информацией что и Эрки Тимберс, расположенный в тюрьме гоблинов (смотри зону 34), хотя будут отвечать значительно грубо.

Тактика: 90 см. полу-стена (75 см. в самой низкой точке) обеспечивает Маленьких гоблинов три четвертым укрытия когда они будут метать свои копыя (давая им +7 бонус к КД против ответных метательных атак, и +3 бонус к проверкам Рефлекса). В этом же положении, существа Среднего размера получают лишь

половину укрытия. Игровые персонажи обвинившие калтропы в зоне 31 любым из указанных ранее способов, могут пройти проверку Прыжка (КС 14), чтобы сходу перемахнуть через 90 см. стену, потратив на это действие передвижения, или при неудачной проверке Прыжка, затратить отдельное действие равное передвижению, чтобы взобраться и перелезть через стену. Гоблины получают по благоприятной атаке против ИП перелезающих через стену. Как только ИП попадут в диапазон воздействия гоблинов в рукопашном бою, один из них достанет короткий меч, в то время как второй, постарается сбежать в зону 33, чтобы предупредить остальных.

Гоблины (2): каждый по 4 хп.; 2d10+2 см.

Дальнейший разворот Событий: Если один из гоблинов сбежал, он предупредит гоблинов в зоне 33. Предупрежденные гоблины получают частичное действие (каждый метнёт по метательному копыю) против ИП входящих в зону 33, которые не готовы к отражению внезапной атаки. Игровые персонажи могут быть застаны оторопевшими, и в таком случае утратить свой бонус к КД за счёт Ловкости до тех пор, пока не получат возможности проведения своего первого действия. Гоблин покинувший зону 32, будет помогать гоблинам в зоне 33, увеличив их количество с 4 до пяти. Если ни одному гоблину не удалось бежать, звуки боя не особенно насторожат гоблинов в зоне 33, так как гоблины очень шумны и не контролируют свои эмоции, поэтому они звуки сражения примут за выяснение отношений между гоблинами.

33. Стрельбище

Десятки затупленных и поломанных метательных копий валяются на полу с потрескавшимися каменными плитами, хотя несколько копий торчат из трёх грубо изготовленных мишеней человеческого размера, расположенных вдоль южной стены. Северная треть комнаты отделена от южной части грубо выложенной полу-стеной с амбразурами. Также у северной стены видны следы постоянного пребывания каких-то существ, на которое указывает костёр и несколько маленьких железных котелков для приготовления пищи.

Это помещение также даёт своеобразную форму защиты против нападения на территорию гоблинов.

Существа (УрС 1): Когда они не отражают атаки захватчиков, то большую часть времени четверо гоблинов ведут своеобразную вахту в этом помещении, а также тренируют навыки в метании копий, метая их в мешковатое чучело заполненное волосами и мехом, которое своими смутными контурами напоминает людей и эльфов. Остальную часть времени они то делают, что пьют гоблинский ликёр, который они стараются пить даже находясь на посту. Первыми инстинктивными действиями гоблинов является бой, дипломатия не является их средством проведения переговоров. Если взяты в плен, и магически или насильно заставлены говорить, эти гоблины знают ту же информацию, что и Эрки Тимберс (смотри зону 34), хотя отвечают в очень грубой форме.

Тактика: Гоблины применяют ту же стратегию, и применяют то же укрытие, как отмечено в зоне 32, за исключением калтропов, которые затрудняли перемещение ИП.

Гоблины (4): каждый по 4 хп.; 2d10 см+2 см.

Сокровище: У одного из гоблинов есть в наличии серебрянная фляжка производства дварфов (стоимость 50 зм.), наполненная отвратительным ликером

гоблинов. У другого гоблина, есть ключ которым можно открывать и закрывать двери в помещении 34.

Дальнейший разворот Событий: Если дела для гоблинов примут негативный оборот, они постараются предупредить гоблинов-воителей в зоне 39.

34. Тюрьма Гоблинов

Эта деревянная дверь закрыта и заперта на замок (КС Взлома Замка 20; КС Силы 20).

Запущенность простирается по всей длине этого помещения с низким потолком. Три маленьких, рогатых гуманоида плотно привязаны грубыми верёвками к большому пику у входа. Далее, потрёпанный гном, изнывает внутри ржавой железной клетки, которая кажется маленькой даже для небольшого роста гнома. Несколько комплектов проржавевших наручников свисают с колец на стенах, хотя под некоторыми видны останки рассыпавшихся скелетов.

Маленькие гуманоиды с рогами (кобольды) и гном – пленники племени Дарабалак. Игровые персонажи без осложнений смогут развязать кобольдов, в то время как освобождение из клетки гнома, потребует успешной проверки Силы для разгибания прутьев (КС 22), или успешной проверки Взлома Замка (КС 19).

Пленные: Расположение кобольдов строго не определено, хотя гоблины могли даже привязать кобольдов спина к спине друг друга. Неуверенные в своих шансах с нормальными отношениями с ИП, кобольды практически беспомощны и не желают освободиться, так как они боятся потерять шанс, что за них заплатят выкуп. Конечно, если их освободят, укажут свободную дорогу к отступлению, кобольды уебуг. Если их спросить, то они знают слишком мало информации.

Пленные Кобольды (3): каждый по 4 хп.; невооружённый удар (1d2-1, временное).

Гном – воин/жрец, по имени Эрки Тимберс. В обмен на своё освобождение, он с радостью ответит на поставленные ему вопросы. Эрки Тимберс Владеет языками: Общим, Гоблинов и Гномов. Эрки знает следующее:

- Почему ты здесь? «Где-то год назад, я странствовал в поисках новых мест, и выбрал короткий путь по Старой Дороге. На моё несчастье, меня поймали бандиты гоблины; и с тех пор я здесь. Мои лечающие заклинания поддерживают моё здоровье; иначе бы я умер от голода и жестокого обращения».

- Что насчёт гоблинов/Белака? «Я слышал как гоблины говорили о какой-то Сумеречной Роше расположенной ниже. Там за этим заколдованным садом ухаживает злой друид по имени Белак, который снимает с дерева волшебный фрукт с дерева, которое гоблины называют Древо Галфиас, но произносят шепотом и голосом полным ужаса».

- А что с этим фруктом? «Средне летний фрукт несёт здоровье и силу тому кто съест его; а бледный средне зимний фрукт похищает то что дарует летний. Белак приказывает гоблинам продавать фрукт на поверхность, но я не знаю зачем».

- А что про деградированные саженцы? Эти саженцы обитают на нижнем уровне, неподалёку от Древа Галфиас.

- Знаешь ли ты о пропавшей группе искателей приключений? Где-то месяц назад, гоблины поймали троих искателей приключений, и некоторое время держали их в этой камере. Они сказали мне, что их зовут Талген, Шарвин и Сир Брэффорд. Гоблины продержали их здесь около недели, а затем куда-то увели.

Последнее что я слышал про них, так это то, что их хотел видеть Белак.

Эрки Тимберс: 18 хп.

Дальнейший разворот Событий: Если ИП не предложат, то гном сам попросит присоединится на время к группе. Если ИП согласится, то отыгрывайте гнома как надёжного товарища, не предающего их даже в самой опасной ситуации, но также и не желающего идти на очевидный риск, на который не желают идти ИП. На тот момент, у Эрки нет ни доспеха, ни оружия. Если его снарядят ИП (возможно используя оружие и доспехи взятые у одинаковых по размеру гоблинов), он будет хорошим дополнением к команде.

Если Эрки присоединится к команде, даже на время, помните делить полученный Оп из столкновений, где присутствовал Эрки, и на гнома. Хотя это и означает, что ИП будут получать меньше Оп, но лечебная помощь Эрки может оказать жизненно-важную помощь для продвижения группы.

Для ознакомления с параметрами Эрки, смотрите приложение.

Игровые Персонажи Взятые в Плен: Игровых персонажей, которых оглушили в бою, и связали (смотри зону 36) принесут сюда, и поместят в пустые наручники. Чтобы освободится из оков, необходимо пройти проверку Силы (КС 22), чтобы разорвать цепи, или Искусство Побега (КС 25) или Взлом Замка (КС 19), чтобы освободить руки. Персонаж без воровских инструментов, может смоделировать импровизированную отмычку, но в таком случае он переносит -2 штраф к проверкам Взлома Замка. Если ИП не в состоянии освободить себя, персонажей которым повезёт, гоблины повезут на выкуп в город Оакхурст, хотя без трофеев и снаряжения. Несчастливым персонажам придётся томится в плену. Выберите предполагаемое, в соответствии с действиями ИП, принимается, что с вашей стороны будет предпринята снисходительность.

35. Коридор с Ловушками

В обычно выглядящем коридоре расположены ловушки. Дверь ведущая в помещение 37 закрыта и заперта (КС Взлома Замка 18).

Ловушка (УрС 1/2): Ловушка-люк в полу прямо перед дверью в комнату 37, скрывает под собой яму-ловушку. 30-см. парпет, позволяет безопасно пройти к двери, но только для тех, кто знает о ловушке. При необходимости гоблины перезаряжают её. Когда ИП первый раз столкнуться с ловушкой, в яме будут лишь несколько непонятно кому принадлежащих костей, и слой мусора. Успешная проверка Поиска (КС 18), даст возможность найти давно утерянное золотое кольцо, в которое инкрустирован сапфир, стоимость кольца 25 зм.

Яма-Ловушка: СВ 1/2; глубина 3 м.; проверка Рефлекса нейтрализует (КС 16); Поиск (КС 21); Сложные Устройства (КС 20).

Дальнейший разворот Событий: Если ИП упадут в ловушку, или каким-то другим способом поднимут шум, гоблины из ближайшей смежной комнаты, обозначенной номером 36 услышат и будут наготове к атаке с тыла ИП при возможности.

36. Гоблины Бандиты

Три помещения обозначены этим числом.

Вонь, мусор, запах гниения и полу съеденные ноги непонятных животных, указывают на длительное запущенное использование этой обители. Рваные

шкурки шести лежанок расположены вокруг часто используемого костра. Погнутое и поломанное снаряжение для стряпни, валяется вперемешку с поломанными или разбросанными доспехами и оружием.

Если они не были привлечены действиями ИП в соседнем помещении, в каждом из этих помещений расположено по четыре гоблина, гордо называющих себя бандитами. В прежние времена, две или больше группы бандитов, промышляли на Старой Дороге. Но теперь, гоблины заняты в основном охотой дебрях Подземья (смотри зону 43), а также войной с кобольдами.

Помещения обозначенные этим числом содержат порченное вяленое мясо, бурдюки с кислым вином, и другое никчемное имущество обихода гоблинов.

Существа (УрС 1): На появление здесь ИП, четверо гоблина ответят агрессией. Дипломатия сомнительный инструмент (КС 30). Если они взяты в плен, и магически или насильно заставлены говорить (спрашивающий должен владеть языком Гоблинов), эти гоблины знают ту же информацию, что и Эрки Тимберс (смотри зону 34), хотя отвечают в очень грубой форме.

Тактика: Существует 90% вероятность того, что гоблины при столкновении с ИП в этих комнатах, будут применять свои дубинки, чтобы нанести ИП временные повреждения, а не обычные своими короткими мечами. Когда существо переносит временные повреждения, не отнимайте их от текущих. Вместо этого отслеживайте количество перенесённых временных повреждений. Если количество нанесённых временных повреждений равно текущим хит-поинтам персонажа, то у него подкашиваются ноги, и он способен выполнять только одно частичное действие за свой ход. Если количество нанесённых временных повреждений превышают текущие хит-поинты персонажа, то он теряет сознание. Временные хит-поинты восстанавливаются со скоростью 1 пункт в час. Когда заклинание или магическая сила излечивает хит-поинты, она также восстанавливает такое же количество и временных повреждений, если такие есть.

Гоблины постараются фланкировать ИП, но только, если они не подставят себя к благоприятным атакам.

Гоблины (4): каждый по 4 хп.; 3d10+10 см, 1d4 зм.

Дальнейший разворот Событий: Если одному из гоблинов удастся сбежать, он предупредит гоблинов в зоне 40, дав тем самым возможность тем, провести частичные действия (каждый швырнёт метательное копьё) против ИП, которые не будут ожидать возможной атаки.

Если гоблинам удастся ввести в бессознательное состояние одного или более ИП временными

Гоблиноиды

Гоблины, хобгоблины, а также несколько медвежатников (все вместе называемые гоблиноидами), длительное время считали Тьмяную Цитадель своим владением, но с приходом Отверженного, а затем кобольдов, их территория контроля значительно уменьшилась. На данный момент они контролируют зоны 31–41. Все гоблиноиды подчиняются вождю гоблинов в зоне 41, и принадлежат к племени Дарабалак (в переводе с языка Гоблинов: Повелители). Символ племени Дарабалак, грубо изображённое лицо гоблина. Вождь гоблинов подчиняется Белаку Отверженному. У гоблинов и хобгоблинов плоские лица, широкие носы, острокопечные уши, широкие рты и маленькие острые клыки. Их лбы покатые, а глаза обычно невзрачные с унылым взглядом (хобгоблины выглядят менее страшно, чем их маленькие собратья). Они всегда ходят на двух ногах, хотя их руки практически свисают до колен. Кожа гоблинов племени Дарабалак болезненно жёлтого цвета. Гоблины Маленькие, а хобгоблины Средние по размеру. Каждый третий владеет и Общим и Гоблинов, в то время к остальные говорят только на языке Гоблинов, если только это не отмечено отдельно. У всех гоблинов и хобгоблинов 18-м. темновидение.

повреждениями, они перенесут их в тюрьму гоблинов, заключив своих пленников в наручники. В то же время, всё захваченное снаряжение, они отнесут вождю гоблинов в зоне 41.

37. Комната с Трофеями

Обе деревянные двери в это помещение закрыты и заперты (КС Взлома Замка 18). Вы можете на свое усмотрение расположить другие трофеи в комнате (смотри ниже). В дополнение, попросите игроков пройти проверку Баланса (КС 15), чтобы увидеть, не поскользнулись ли ИП на тонком слое льда, покрывающем пол комнаты.

Чучела и муляжи голов животных, развешаны по стенам этой комнаты. Развешаны они небрежно, а ассортимент голов включает в себя: коров, крыс и других мало впечатляющих разновидностей животных. Однако, несколько вызывающих ужас трофеев, разделяют бок о бок остальные трофеи, включая несколько голов кобольдов. Разломанные и перевернутые тумбочки, небольшие столы, видны по всей комнате, являясь жертвами чьей-то ярости. Железный ржавый шип, стоит криво в центре комнаты, с которого свисает оборванная цепь. Тонкий слой льда покрывает куски стен, пола и предметов.

Гоблины использовали эту железную цепь, чтобы удерживать на привязи похищенного вирмлинга белого дракона, в этом помещении. К несчастью, вирмлинг разорвал свои оковы, и обрушил свою ярость на комнату, уничтожая выставленные предметы на столах (наконечники стрел, необычные предметы украденные у других подземных рас, а также всевозможную бесполезную дребедень). Большаг, сильный медвежатник, ответственен за поимку вирмлинга в его первом месте обитания (смотри зону 43), но он не вернулся чтобы посадить на место зверя, а простые гоблины боятся входить в комнату.

Существо (УРС 1): Вирмлинг белого дракона, является «талисманом» кобольдов, которого похитили из клетки в зоне 15. Вирмлинг, крошечное создание, и при входе ИП в помещение отдыхает за перевернутым столом. ИП могли взять поручение Йюсдрайл, чародейке кобольде, о розыске дракона в зоне 21. если так, то ИП на месте: Свое текущее положение вирмлинг считает более выгодным, чем прежнее в роли питомца кобольдов, и будет активно нападать на ИП вошедших в помещение. Если Миипо вместе с группой (смотри зону 15), дракон нападет вначале на него. Если ИП не знают что делать, Миипо посоветует оглушить дракона временными повреждениями, чтобы затем его перенести назад к кобольдам.

Тактика: Вирмлинг применит своё оружие дыхания, стараясь поразить как можно большее количество ИП своим 4,5 метровым конусом. Так как он может применять оружие дыхания только каждые 1d4 раунда, пока будет восстанавливаться дыхание, он полетит вперед, чтобы атаковать противника. Как крошечное создание, вирмлинг обязан войти в клетку противника для проведения физической атаки, но при этом провоцирует одну благоприятную атаку, прежде чем сможет нанести свои рукопашные атаки (один укус, два когтя).

Калцрик: 31 хп.

Сокровище: Вирмлинг обшарил комнату с трофеями, и собрал все предметы с возможной ценностью в своё маленькое гнездо, которое он сделала позади перевернутого деревянного стола. В ценности входят, одна нефритовая статуэтка, по форме напоминающая дракона, стоимостью 20 зм.,



кристаллический кубок стоимостью 5 зм., и 24 штучки мелких серебряных побрякушек, каждая стоимостью около 1 зм.

Отдельного рассмотрения стоит запечатанный футляр для свитков, изготовленный из кости с нанесёнными на неё узорами и надписью. Надпись гласит на языке Дварфов *Кхандрукар* (в переводе: Глиттерхэм). Внутри старый, покоробившийся (около ста лет) пергаментный свиток. Время и вода сильно повредили его, но короткая надпись на языке Дварфов всё же сохранилась: «...нас осталось слишком мало. По приказу Даргеддина Чёрного, мы создали потайной рудет. Никому не удастся нас обнаружить; однако, ...» хотя информация мизерна, и даже малоинформативная для большинства дварфов, продажа этого артефакта целиком любой общине карликов/дварфов, сулит около 100 зм.

38. Проход Гоблинов

Обе двери, ведущие в это помещение заперты на замок, если только гоблины из зоны 33, не сбежали от ИП чтобы предупредить вождя гоблинов в зоне 41.

Северная и южная стены этого помещения, залопнены от половины, до практически самого потолка плохо изготовленными бочками, коробками и ящиками. Но свободный проход даёт возможность ходить между западной и восточной дверями.

Это помещение используется для хранения противной на вкус воды, порченного вяленого мяса, а также 2,5 литров прекрасного масла для ламп (единственно ценного для ИП), а также несколько коробок с эльфийским пудингом. Те, кто умеет читать на языке Гоблинов, смогут расшифровать надпись на внешней стороне коробки – «эльфийский пудинг».

39. Драконья Дымка

Несколько факелов вставленных в грубо изготовленные крепления под факелы, полагают порывисто в этой комнате, наполняя воздух дымкой осложняющей просмотр помещения. Два ряда мраморных колон, украшенных резными узорами в

виде извивающихся драконов, виднеются по всему протяжению зала.

Архитектурно, этот зал подобен залу под номером 19, хотя этот контролируют гоблины и хобгоблины. Пока горят факела, зал освещён, но дымка будет мешать сражающимся ИП. Эта дымка не приводит к удушью и нехватки воздуха, так как благодаря мелким трещинам и расселинам в потолке и стенах, происходит непрерывная вентиляция. Зал пуст, гоблины в нём отсутствуют.

Тактика: Если ИП будут отступать, убегая от гоблинов. И попадут в это помещение, герои могут столкнуться и с гоблинами из зоны 36, которая примыкает к этому залу, подобным существам. Гоблины зашедшие сюда, отреагируют на любой звук конфликта, исходящего из помещения 39 (а также 40 и 41, если события происходят там), если они до этого не столкнулись с ИП ранее. Однако, в отличие от ИП, которым непривычна дымка, гоблины с ней свыклись, и более того, сражение в таких условиях, даёт гоблинам одну четвёртую укрытия против атак ИП.

40. Гоблинвилль.

Любой, кто стоит на расстоянии 3 метров от двери ведущей в Гоблинвилль, запросто услышат бормотание множества гортанных звуков.

То что ранее возможно было собором, теперь является логовом гоблинов, пропитавшимся грязью за годы жизни гоблинов. Кладка на стенах, и расположенные на полу подставки-подсвечники, покрылись, мерцающим фиолетовым светом, грибами, благодаря которым в помещении есть освещение. В этом болезненном свете, видно десятки гоблинов занятых своими повседневными делами, которые по всей видимости состоят из сна, приготовления пищи, споров, драк, натачивания оружия, воровства, сна, криков, брани, шитья и сна. Южная стена является домом для огромной кучи небрежно накиданных предметов, включая: колёса телег, поломанные доспехи и поржавевшее оружие, сундуки, небольшие статуи, мебель и произведения искусства. К несчастью, всё накопившееся в этой куче, кажется неухоженным и поломанным.

Это основное жилое помещение племени гоблинов, которые обитают в Тьмяной Цитадели уже более 60 лет (заставив предыдущее племя переселиться в руины). Гоблины собирают фосфоризирующие грибы на Уровне Роши (смотри соответствующую карту), хотя гоблинам нет нужды в этих грибах, чтобы что-то видеть. Они им нужны для более кропотливой работы (например чтения), а так же это подручная еда, когда есть хочется, а ничего под рукой нет. Гоблины обладают грубым инвентарём, которого достаточно для приготовления пищи, снятия шкур с добычи, выдубливания шкур, а также некоторых других процессов для поддержания существования общины. Добыча обычно попадает сюда из Подземья, вход в которое контролируют гоблины (зона 43).

Существа (УрС 2-3): Тридцать четыре гоблина и десять хобгоблинов обычно обитают здесь; однако лишь четыре гоблина и три хобгоблина способны выступить как бойцы против ИП. Гоблины и хобгоблины нападут на игровых персонажей, как только те водят в помещение без какого-либо сопровождения. Все остальные либо неопытны, либо слишком молоды, либо слишком стары или слишком трусливы чтобы защитить себя во время происходящей битвы. Персонажи убивающие неспособных

сражаться существ, не получают за это очков Оп. В целом, гоблиноиды в этом помещении знают ту же информацию, что и Эрки Тимберс (смотри зону 34), хотя отвечают в очень грубой форме.

Тактика: Атака на гоблинов спровоцирует подход подкрепления из соседней территории под номером 36, а также заставит насторожиться вождя гоблина в зоне 41, от шума из комнаты 40.

Бандиты Гоблины (4): каждый 4 хп.; 3d10 см., 1d4 зм.

Бандиты Хобгоблины (3): каждый по 5 хп.; 4d10 см. 2d4 зм.

Сокровище: Куча предметов у южной стены, является набранной добычей племени Дарбалак, предметы они собрали со всего подземелья, а также здесь находятся предметы с тех времён, когда гоблины занимались бандитизмом на поверхности, хотя лучшие предметы находятся у вождя гоблинов в зоне 41. Отдельные проверки Поиска (КС 18), позволят обнаружить две маленькие статуэтки (каждая стоит 30 зм.), три маленьких серебряных кольца с лунными камнями (по 20 зм. каждое), и кольчужную рубаху среднего размера.

41. Зал Вождя Гоблинов

Если вождь предупреждён, или гоблины находящиеся здесь услышали драку в помещении 40, гоблиноиды возьмут на прицел дверь в помещение, и будут выжидать в течение 10 минут, а затем пойдут разведать происходящее по приказу вождя гоблинов.

Круглая шахта зияет в полу этой 12 метровой в диаметре камеры. Тусклый сиреневый свет исходит от шахты, освещая болезненно белую и серую лозу, которая покрывает все стены шахты. Свет из шахты поддерживается светом четырёх факелов, расположенных по периферии камеры. Грубо изготовленный трон из камня, расположен напротив дуги северо-западной стены. Большой железный сундук служит опорой для ног у трона. Небольшое деревцо в кадке стоит рядом с тронном на широком, плоском камне.

По факту, вождём гоблинов является хобгоблин по имени Дарнн, правящий племенем Дарбалак из своей мрачной камеры, расположенной над таинственным Уровнем Роши. Шахта опутана толстой (хотя и бледной) лозой, которая служит для гоблинов в роли подмостков для взбирания вверх и вниз между Уровнем Замка и Уровнем Роши. Толстая лоза настолько же прочная и удобная, как верёвка с узлами, которая помогает при проверках Взбирания (КС 0). Длина шахты 24 метра – падение причинит 8d6 пунктов повреждений, хотя проверка Рефлекса (КС 16), даёт возможность персонажу успеть ухватиться за лозу.

Существа (УрС 4): Когда не участвует в бою, вождь гоблинов Дарнн восседает на троне, а шесть гоблинов и три хобгоблина расположены рядом или бездельничают на каменных лавках. Жрец гоблинов по имени Гренл (советник), обычно стоит рядом с вождём, в то время как его питомец деградированный саженец, временно сидит в горшке возле трона (подарок Белака Отверженного).

Гоблины агрессивно отреагируют на любое проникновение существ, не принадлежащих племени Дарбалак, в том числе и ИП. Они не отвечают на вопросы, но если на них нажать, они в основном знают ту же информацию что и Эрки (смотри зону 34), за исключением некоторых особенностей:

• Белак приказал доставлять к нему всех живых пленных людей отсылали к нему, но в пылу ярости от явного выражение неуважения со стороны Талгена, Дарнн убил воина прямо здесь. Поэтому вниз Дарнн отослал лишь Шарвин и Сира Брэффорда (каждого из которого плотно связали) вниз в Сумеречную Рощу. Часть снаряжения Талгена (смотри Сокровище ниже) было перенесено в общую казну племени, но его кольцо печатка с крестом Хакрели, находится на пальце Дарнна.

Тактика: Обычные гоблины и хобгоблины, плюс деградированные саженцы, обрушатся на ИП, Дарнн также не труслив, и присоединится к схватке. Жрец гоблин останется позади Дарнна, применяя заклинания *лечение*, при необходимости поднять здоровье своих соплеменников. Гоблины будут применять фланкирование, но не ценной риска получения благоприятных атак. По приказу Белака, гоблины в этой комнате будут сражаться до смерти, хотя вы можете поменять ход ситуации, если столкновение слишком серьёзное для игровых персонажей, и им необходимо отступить.

Бандиты Гоблины (4): каждый по 5 хп.; 3d10 см. 1d4 зм.

Бандиты Хобгоблины (3): каждый по 6 хп.; 4d10 см., 2d4 зм.

Дарнн: 16 хп.

Деградированный саженец (1): 10 хп.

Гренл: 8 хп; 23 см., 4 зм.

Сокровище: В дополнение к кольцу печатке на пальце Дарнна, и чешуйчатой кольчуге (также снятой с Талгена), у трона стоит железный сундук. У сундука есть ловушка в виде ядовитой иглы, в нём содержится 231 зм., два драгоценных камня оникса стоимостью по 30 зм., противоядие (2 дозы), волшебный свиток с заклинанием *стук*, и *снадобье кошачьей грации*.

Ловушка Ядовитая Игла: СВ 1/2; разбавленный яд виверны. Стойкость нейтрализует (КС 15), первичное – временная потеря 1d4 Тело; вторичная – временная потеря 1d4 Тело; Поиск (КС 21); Рефлекс нейтрализует (КС 16); Сложные Устройства (КС 20).

ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ НА УРОВНЕ РОЩА

Ниже следующее перечисление помещений, отмечено на Карте Уровня Рощи. Уровень Рощи и Уровень Замка соединяются между собой благодаря обвитой лозой шахте, которая открывается в комнате 41 наверху, и в комнате 42 внизу. Белак редко покидает помещение 57.

42. Центральный Компостный Двор

Фосфоризирующие грибы, покрывают стены и потолок помещения, освещая его фиолетовым светом. Воздух влажен от испарений и прохладен, также ощущаются в окружающем воздухе «ароматы» перегноя и разложения. Слой земли, перемешанный с перегнившей растительностью и останками пещерных животных, покрывает пол этого широкой пещеры. Несколько разновидностей грибов и лишайниковрастут на обломках скальной породы и небольших деревцах. Две худошавых фигуры в плащах, деловито насыпают лопатами почву в тачку.

На уровне Рощи находятся разнообразные формы растений, как естественные, так и не естественные, за которыми заботятся, регулярно привозя удобрения и перегной, под руководством Белака. Хотя фосфоризирующие грибы свет и энергию, её излучения недостаточно для нормального жизнеобеспечения здешней растительности, в отличие от поверхности. Именно поэтому, Белак использует мусор гоблинов, погибшие растения, которые собирают его слуги, а также при возможности тело любого убитого существа, чтобы создавать перегной в большой комнате.

Существа (УрС 1½): Два деградированных саженца обычно произрастают здесь, а также два скелета выполняют работу для Белака. Деградированные саженцы оставлены здесь для присмотра, в то время как скелеты занимаются разрыхляют компост, и собирают необходимое сырьё, для пополнения компоста. Саженцы нападут на любое живое существо, не принадлежащее к племени гоблиноидов, а скелеты нападут на того, кого атаковали саженцы.

Тактика: Существа находящиеся в зоне 43, если они на месте, спустя три раунда придут чтобы разузнать о нарушении тишины.

Деградированные Саженцы (2): каждый по 5 хп.

Скелеты (2): каждый по 2 хп.

43. Великий Охотник

Пол этой пещеры испачкан от регулярно проливаемой здесь крови. Светящиеся грибы освещают восточную нишу, в которой видна лежанка изготовленная из меха и волос. Рядом с лежанкой стоит деревянная доска, на которой видны разнообразное грубое, но выглядящее угрожающе, оружие, а также пятнисто черное меховое пальто, подвешенное на крюк. На краю ниши видно два огромных гнезда из шерсти и мусора.

Племя Дарбалак гордится тем, что они могут считать медвежатника Бальзага своим другом. Когда Бальзаг и его два «гончих пса» (жутких крысы) не на охоте, то он находится здесь. Неровные туннели углубляются вниз на запад от пещеры. У туннелей те же особенности, что туннелей описанных в проходе Подземье в зоне 23.

Существа (2½): Шанс того, что Бальзаг и две его гончих (жуткие крысы по имени Зажим и Клык),



находятся здесь 75%. Когда он отсутствует, то скорее всего он охотится в туннелях Подземья, раздобывая добычу для племени Дарбалак. Особенно ему нравится охотиться на огненных, червеподобных токва (смотри зону 45). На голове медвежатник носит наголовник с закреплёнными на нём оленьими рогами, которые он раздобыл когда убил на поверхности оленя. Такой головной убор делает ему более страшный вид. Бальзаг яростно нападет на любого, не принадлежащего к племени Дарбалак, при этом крича (на языке Гоблинов) «Скоро вы встретитесь с кастрюлей!». Медвежатник является более крупной версией гоблина (его рост 2,1 метр).

Тактика: Бальзаг являясь существом Среднего размера, обычно удерживает свою утреннюю звезду (оружие Среднего размера) в обеих руках, что за удар наносит 1,5 повреждения от своей Силы (дополнительный 1 пункт повреждений уже отмечен в его статистике в приложении).

Бальзаг: 36 хп.

Зажим и Клык: 9,8 хп.

Сокровище: Оружие на доске можно продать за половину его рыночной стоимости (два копыя, шесть метательных копий, один длинный меч, один палаш). Поиск в гнезде крыс, даст возможность обнаружить 3d20 см. и 4d10 зм. в каждом гнезде.

44. Раскол

Здесь туннель прерван какой-то геологической неистовой силой, которой образовала дыру в земле. За расколом туннель продолжается, хотя и смещён в сторону на 3 метра на запад.

Раскол свободен от фосфоризирующих грибов, которые видны плотным слоем по всему коридору ведущему к расколу. Здесь сильно ощущается запах серы. Усыпанный осколками каменной пол, на 60 см. ниже за пол коридора. Он также испещрён загадочными, 30 см. в диаметре дырами, которые уходят в низ очень далеко, что невозможно проверить их глубину. Северо-восточное ответвление впадает в помещение 47е.

45. Расширение Раскола

В этом месте раскол расширяется, образуя каменную «прихожую». Маленькие, диаметром 30 см. дыры, видны в стенах раскола. Яркий свет виден из одной такой дыры.

Раскол расширяется около большой концентрации минералов, которые очень часто посещает обожающий их есть токва.

Существа (УРС 2): Токва – червеобразное существо, чьё тело настолько горячее, что способно растапливать цельный камень. Его извилистая форма состоит из сегментов, и мерцает оранжево-белым свечением. В диаметре токва около 30 см., а в длину 120-150 см. Существо пробуривается сквозь камень в поисках минералов пригодных для его пищи. Если его побеспокоить, то первой реакцией существа будет атака.

Токва (1): 16 хп.

Тактика: Настороженный вибрацией производимой любым существом вступающим в контакт с землёй в пределах 18 м. от него (ощущение земных колебаний), чудище выскочит из норы в которой оно находилось, а атакует первого кто попадётся на его пути; принимайте атаку как стремительную (+2 бонус к броску атаки, -2 штраф к КД на 1 раунд).

Сокровище: В процессе длительного периода поедания минералов, у некоторых токва внутри образуются концентрации кристаллов. Если ИП вскроют этого токва, они обнаружат два сапфира, каждый стоимостью по 50 зм.

46. Старая Святыня

Каменная дверь ведущая в это помещение, закрыта и закинена (проверка Силы КС 18, для смещения с места).

Выцветшие плитки мозаики всё также покрывают куски стен, но большинство плитки обвалилось и разбилось. В центре комнаты расположен небольшой пьедестал из поржавевшего железа, по внешней форме напоминающий дракона приподнявшегося на задние лапы. В пасти дракона виден пустой желоб.

Эта комната давно заброшена, а драгоценный предмет, ранее хранившийся здесь культом дракона, украден. Никаких следов не видно на пыли покрывающей пол, за исключением тех, что оставили ИП.

47. Помещение Белака для Гоблинов

Два ряда мраморных колон украшенных резными драконами, ровно стоят по всей длине зала, хотя некоторые почти полностью покрыты светящимися грибами. Пол выстланный брусчаткой, потрескавшийся и испачканный от частого использования. На полу расположено множество маленьких деревянных столиков. На столах видны ступки и чашки, мыски, заполненные растёртыми листьями, измельчёнными ножками грибов, а также другие части растений. В этом зале видно множество дверей, и все частично приоткрыты, из-за которых доносятся какие-то звуки.

В зал и прилегающие к нему комнаты, Белак разместил гоблинов непосредственно подчиняющихся ему. В этом месте Белак занимается приготовлением различных растительных смесей, с малопригодной помощью, наиболее проникающих гоблинов. Когда ИП зайдут в помещение, оно пустое, считается, что гоблины заняты своими делами в каждой из

отмеченных буквами зонами. Игровые персонажи, разговаривающие вслух громче, чем шепотом, способны накладывать на себя опасность, привлекая голосом внимание гоблинов.

На маленьких столах видны размятые до кашицы листья, различные грибы, кора и измельченные корни. ИП прошедший успешно проверку Знание (природа) (КС 13) заметит очень большое количество обычных разновидностей грибов, корней, кустов и подобных растений, хотя все они бледного цвета, словно они выросли при недостатке солнца. Более умные ИП (КС 20), узнают одноразовую припарку (добавляет +2 бонус к проверке Лечения, если приложена к ране).

Существа: ИП обнаружат, что в помещении всего 8 гоблинов (в зоне а-е), и одна жуткая крыса (в г), которые разрознены по соответствующим зонам, хотя при превом же завязавшемся сражении, оставшиеся гоблины начнут пребывать при скорости 2 в раунд.

Гоблины (8): каждый по 5 хп.; 2d10+2 см.

Сокровище: Стоимость припарки 10 зм, а стоимость десяти бочонков ликёра гоблинов, 5 зм. за каждый.

47а (УрС 1/2): При нормальных условиях, из этих грубых барачков гоблинов доносится звук храпа. Шестнадцать маленьких лежанок сделанных из шерсти и меха расстланы по полу. На двух лежанках на данный момент спят гоблины.

47б (УрС 1/2): Грубые устройства для перетирки и выжимки, позволяют производить здесь ликёр гоблинов, который разливается прямо в бочки. Этот ликёр обожают как гоблины, так и сам Белак. Два гоблина в текущий момент заняты тем, что босиком разминают в чане картофеля образные корни в мягкую массу. Грязная корзина для выжимки стоит рядом, а также десять 10-ти литровых бочонка для завершения производства продукта (чем спиртовой вкус получается путём чрезмерного настаивания).

47в (УрС 1/2): Здесь два гоблина занимаются починкой грязных доспехов гоблинов. Они сшивают толстыми нитками, накладывают кожаные заплатки, а также проводят другие несложные процессы портняжества.

47г (УрС 1/2): Два гоблина наблюдают за здоровьем жуткой крысы, которая привязана к деревянной скамье. Крыса страдает от жутких опухолей, которые выглядят заглубившимися и размером с небольшой фрукт. Без посторонней помощи, жуткая крыса скончается в течение недели. Эти опухоли появились благодаря эликсиру, которым он напоил крысу. Белак хотел скрестить черты деградированных саженцев с жуткими крысами. Эликсир стоит в углу в причудливой кристаллической бутылочке. Принимайте эликсир из деградированного саженца как жидкость вызывающую внутреннее заболевание (КС проверки Стойкости чтобы противостоять 15). Время инкубации 1 день; первичное повреждение потеря 1d4 Тело, вторичное потеря 1d4 Тело).

47д: Здесь размещён склад дополнительного оружия, который насчитывает в себе пять изношенных коротких мечей и тридцать метательных копий.

47е: Это помещение пустое, вместо тыльной стены, у него отверстие ведущее прямо в природный раскол в земле (смотри зону 44).

48. Галерея

Этим номером на карте обозначены два помещения, но лишь в одном расположен медвежатник (на выбор МП). Двери в эти помещения плотно закрыты.

Гроздь светящихся грибов висают с потолков и стен, а также образуют заросли между плитами пола.

Неясное, размытое освещение, частично освещает узоры большого барельефа, которое непокрыто зарослями этих грибов. Узоры состоят из драконов в различных положениях, которые испускают пламя изо рта на перепуганных людей, эльфов dwarфов и других созданий. Почва и перегной покрывают половину всего пола камеры, благодаря которым здесь произрастает различная бледная трава. На лавке, у западной стены, лежат простые садовничьи инструменты.

Белак превратил эту и соседнюю галерею в плантации для выращивания различных видов поверхностных трав. Он пытается приучить растительность с поверхности, расти под землёй при свете люминесцентных грибов. За галереями присматривает один садовник – медвежатник.

Существа (УрС 2): Медвежатник-садовник в первую очередь связывает себя с уходом за своим садом. Вооружённый большой косой, он уничтожает сорняки, вносит удобрения, собирает урожай со своих участков с нежностью и заботой. Если ИП вторгнуться в сад, медвежатник с яростью набросится на них.

Медвежатник (1): 16 хп.; 4d10 см., 2d10 зм.

Тактика: Коса является большим оружием, поэтому Средний по размеру Медвежатник удерживает её в двух руках, и следовательно наносит дополнительные 1,5 бонуса от своей Силы к повреждениям (в параметрах они уже отмечены). В соседних питомниках (зона 49) находятся дополнительные слуги Белака, но закрытые двери и толстые стены поглощают звуки битвы, предотвращая появление подкреплений.

Сокровище: Медвежатник-садовник обладает одной дозой специального удобрения, которое дал ему Белак, которое заставляет обычное растение расти с удвоенной скоростью в течение одного месяца (стоит 30 зм.).

49. Питомник

На нижнем уровне расположено четыре питомника. Каждому характерны похожие черты, кроме тех что отмечены попозже. Все двери закрыты.

Светящиеся туманы мерцают на краях этих восьмиугольных комнат. Наросты мерцающих грибов покрывают стены и потолки, а также шапки грибов поганок и других грибов, небольшие полипы, грибы-дождевики, лишайники и менее различимую растительность. Влажный воздух отдаёт гнилью.

Питомники содержат маленькие примеры обычных экосистем Подземья, которые не так уж тяжело разработать Белаку. Для каждого питомника, помимо приведённого выше описания, есть отдельная характеристика.

49а (УрС 1): Четверо гоблинов собирают здесь особые разновидности грибов, для их дальнейшего использования в зоне 47. если они увидят ИП, они нападут на них.

Гоблины (4): каждый по 5 хп., 2d10+2 см.

49б (УрС 2): Часть растительности этой комнаты обожжённая и мёртвая. Расследование откроет причину: Молодой токва привлечённый минералами под полом, забрался сюда. Как только сюда войдут ИП, токва яростно накинется на них. Среди ковра грибов видны такие же дыры как и в зоне 45.

Токва (1): 16 хп., одна концентрация сапфира (20 зм.).

49в (УрС 1): Три скелета развозчика компоста, выполняют своё назначения, но они нападут на любого негоблиноида вошедшего сюда.

Скелеты (3): каждый по 9 xp.

49г (УрС 2): Один садовник медвежатник убирает умершие растения, которые погубил молодой токвиз в зоне 49б. Медвежатник покинет своё задание, если в комнату войдут ИП. Среди ковра грибов видны такие же дыры как и в зоне 45.

Медвежатник (1): 16 xp.; 4d10см., 2d10 зм.

50. Алтарь Ашардалона

Гранитные блоки украшенные драконом расположены на стенах и потолке этой камеры, хотя многие из них по срывались и разбились об пол, образовав каменную крошку по полу. Огромная мраморная статуя приподнявшегося на задние лапы дракона, всё ещё стоит у закругленной западной стены. Глазницы дракона пусты, но красное мерцание в них всё ещё осталось. Именно оно излучает красноватый свет через всю камеру. Сияние отбрасывает позади широких крыльев статуи тёмную тень. Перед возвышающимся драконом, в полу видна 1,5 метровая круглая плита из красного камня. По краю окружности плиты начертаны какие-то руны.

Если в группе есть приверженец драконов, он может узнать в узорах изображение красного дракона (при желании, заставьте его пройти проверку Знание). Заклинание *определение магии*, даст знать, что от дракона и круглой плиты исходит сильная магическая аура школы Отказа. Эта круглая плита из красного камня обладает доступом к особой силе; однако, любой кто приблизится к плите ближе чем на 1,5 метра, побеспокоит мёртвое существо, затаившееся позади статуи.

Существа (УрС 2): Тени являются созданиями живущими во тьме, и обладающие силуэтом гуманоида. Они ненавидят всё живое, и с голодом похищают его силу. По факту, каждое прикосновение тени причиняет временную потерю 1d6 пунктов Силы у её жертвы. Помните, что касательная атака бестелесного существа, проходит сквозь природные доспехи, обычные доспехи и щиты, хотя к КД жертвы всё же применяются бонусы в КД за счёт Ловкости, уклонения и бонусы доспехов (от силовой брони как у заклинания *волшебный доспех*).

Тень скрывается за естественной тенью, отбрасываемой статуей (КС Отслеживание 30), и будет атаковать только тех, кто подойдёт слишком близко к плитке из красного камня, его сокровища, или тех, кто упадёт на неё первым. Жертвы атак, покинувшие комнату, не преследуются тенью.

Тень: 13 xp.

Плитка из Красного Камня: На внутренней окружности плитки, можно прочесть на языке Драконов, *Эа серпэнта рау калува ньявисти* (в переводе: Пусть сила чародеев осветит мой разум). Тот кто может читать на этом языке, и зачитает эту фразу вслух, и в то же время стоя на плитке из красного камня, призвёт к себе магию из статуи дракона. Вспышка призрачного пламени безвредно окутает свою цель на плитке, и даст ей волшебный бонус к Обаянию, повысив его на 1d4+1 пункта, в течении 24 часов. Все способности связанные с Обаянием модифицируются в соответствии с новым показателем, но магия не изменит количества заклинаний барда или чародеев в день до тех пор, пока он не получит возможность к активации своих заклинаний на следующий день. Единожды с активированная, плитка неактивна в течение последующих 24 часов.

Сокровище: Успешная проверка Поиска (КС 18) даст возможность заметить обвислый камень в стене

позади статуи, где тень хранила свои небольшие запасы: 34 зм. и две закупоренные глиной фляжки в форме драконьей головы. В каждой фляжке по одной дозе алхимического огня.

51. Библиотека Дракона

Эту камеру заполняют покосившиеся и опрокинутые каменные книжные полки, хотя пути через комнату к деревянной стене в противоположной стене свободен. В углах, кучами свалены порванные и обожжённые страницы, переплёты книг, свитки.

Время и случайный посетитель гоблин, не были милосердны к этому хранилищу драконьих знаний. Друида Белака мало заботило состояние этой комнаты, поэтому помещение осталось в неизменном состоянии, ничего полезного для себя здесь друид не нашёл.

Сокровище: Три успешных броска проверки Поиска (КС 20) даст возможность обнаружить несколько ценных вещиц: волшебный свиток с заклинанием *пиротехника*, волшебный свиток с *кислотной стрелой Мельфа*, и практически неповреждённый том с информацией о драконах, написанный на языке Драконов, стоимостью 150 зм. Персонаж владеющий языком Драконов, прочитав эту книгу, может добавить +1 бонус ко всем проверкам Знания связанного с драконами.

52. Подземный Проход

Сырые и обвалившиеся ступени открывают путь в проход.

Каменный коридор шириной 3 метра, и высотой 2,4 метра, проходит под зоной 49г в 2,1 метре. Ступени опускаются на 4,5 метра, соединяя проход с двух сторон. Однако в коридоре ощущается избыточная влажность, и повсюду видно следы разрухи.

53. Кладезь Знаний Природы

Дверь в это помещение заперта (КС Взлом Замка 25), а у Белака есть ключ.

Слой Почвы устилает пол этой комнаты. Грубые деревянные полки вдоль северной и восточной стены заполнены различными книгами и свитками, в то время как в центре комнаты, стоит неровно вырубленный деревянный стол. Грибы на потолке освещают комнату. Света достаточно чтобы на полу могли расти маленькие кусты и бледные саженцы.

В этой комнате Белака хранит свои накопленные знания в свитках и книгах, так как, если он будет хранить их у Древа Галфиас, то они там сгниют. Большая часть письменного материала содержит информацию о сезонах роста, размножения и уборки урожая. Здесь информация будет полезна как сводка данных об природе окружающих земель а последние двенадцать лет. На одном из том есть интригующее название, написанное на языке Драконов, *Сокровища Огненных Лордов* на которую наложено заклинание *огненная ловушка* (смотри описание заклинания в *Руководстве Игрока*), сама книга внутри пуста. Три успешных проверки Поиска (КС 17), дадут возможность обнаружить среди окружающего разнообразия информации, три полезных вещи: жреческий свиток с *опутыванием*, жреческий свиток с *замедлением яда*, и том написанный на языке Друидов стоимостью в 150 зм. персонаж владеющий этим языком, после её прочтения сможет добавить +1 бонус ко всем проверкам Знания связанного с природой.

Белак будет очень рассержен, если узнает, что какая-то группа ограбила его рабочий кабинет.

54. Врата Рощи

Четверо гоблинов разбирают заросли из саженцев и корней на полу этой провисшей камеры. Разваленная южная стена открывает вид на огромную пещеру. Гроздь светящихся грибов на неровных стенах и высоком потолке освещает сумеречную рощу из бледных колючих кустарников, мелких саженцев и других растений. Разрушенные стены и покосившиеся башни, выступают из зарослей как небольшие островки в море.

Белак использует это помещение как лаборатория для отбора образцов из рощи для изучения в своих экспериментах, а также для отслеживания прогресса их роста при неполном освещении, которое излучают грибы. Если ИП уделят какое-то время для обзора проломанной стены в этом помещении, то они могут пройти проверку Отслеживания (КС 16), чтобы заметить высокие, менее разрушенные стены, в южной впадине огромной пещеры (56), среди которых выделяется преграждающее дерево.

Отдельная проверка Отслеживания (КС 19), даст возможность отметить передвижение, то там то тут в самой рощи, так, будто какие-то маленькие древоподобные создания перемещаются с места на место.

Существа (УрС 1): Четверо гоблинов с удовольствием покинут приказанное им задание в расчистке, чтобы напасть на неожиданных гостей. Если дела пойдут плохо, гоблины закричат о помощи на языке гоблинов: «Помоги нам, о Защитник Сумеречной Рощи!»

Гоблины (4): каждый по 6 хп.; 3d10+10 см., 1d4 зм.

Тактика: Изредка, какой-то неугомонный деградированный саженец из рощи (зона 55) резко нападет на гоблинов, чтобы утолить свой злобный голод, чему Белак сам потакает. Поэтому, крик гоблинов о помощи не будет означать то, что на их крик немедленно явятся все силы пещеры чтобы уничтожить ИП. Однако, если сражение будет длиться более 6 раундов, из зоны 55 появятся четверо деградированных саженцев, и нападут на ИП. Оставшиеся в зоне 55 деградированные саженцы, в атаку не пойдут, однако они получают +4 бонус к любым проверкам

Прислушивания и Отслеживания, если ИП попытаются прокрасться через рощу.

55. Сумеречная Роща

Бледные, тонкие кустарники, усеянные мелкими шипами, кажутся непроходимыми. Фиолетовый свет производит отвратительно-мерзкие тени на земляном полу, создавая иллюзии подвижности ветвей кустов, хотя не ощущается и малейшего дуновения ветра.

Эти кустарники самое удачное творение из поверхностных растений, что удалось вывести Белаку,

хотя они выглядят недоразвитыми и бледными, со скрученными маленькими листочками. Здесь также присутствуют и другие разновидности кустов и деревьев, но они все более редкие. Игровые персонажи способны отсюда увидеть стены помещения 56.

Существа (УрС 3): Десять деградированных саженцев (меньше, если они участвовали в столкновении в зоне 54) произрастают здесь, купаясь в незначительном освещении фосфоризирующих грибов, и поглощая обильный компост-удобрение рассыпанный по всему полу этой комнаты. Вследствие того, что деградированные саженцы очень сильно рассеяны по помещению, ИП могут натолкнуться лишь на 1d4 саженца, после того как пройдут 1,5 метров помещения. (На усмотрение МП). Игровые персонажи, которые успешно прошли проверку Бесшумного Передвижения, против проверки Прислушивания деградированных саженцев (КС 14), могут полностью избежать контакта с этими созданиями. Встреченные по пути ИП деградированные саженцы, нападут на персонажей немедленно.

Деградированные Саженцы (10): каждый по 5 хп.

Тактика: После первого контакта, каждый раунд из окружающей рощи будут прибывать по два деградированных саженца, до тех пор, пока не подойдут все находящиеся здесь саженцы. Если ИП дойдут до комнаты 56 до того, как подойдут все саженцы, оставшиеся на время приостановят все свои атаки. Любой происходящий здесь конфликт который включает в себя, крики на любых языках кроме языка Гоблинов, вспышки волшебных эффектов, или подобные заметные проявления, насторожат Белака в зоне 56 относительно неожиданных гостей.

56. Дерево Галфиас

Окружающая площадь стена из тяжёлых камней, лишь наполовину видна из-за обвившего её кустарника. По периметру видны несколько разновидностей растений, включая несколько подозрительно выглядящих саженцев, но их значимость пропадает перед тем, что виднеется в центре площади. Под ядовитым свечением грибов, ваш взор останавливается на одном дереве, дерево источающем зло. Его мрачно-чёрные, переплетённые ветви устремляются вверх, напоминая руку скелета, которая старается вырваться из земли. Возле дерева видно три человеческих фигуры: женщину и двое мужчин. Возле одного из мужчин к земле припала 90 см. древесная лягушка.

Стена вокруг площадки лишь около 6-ти метров в высоту, в то же время потолок пещеры усеянный свисающими сталактитами на расстоянии 15 метров от пола. Зона внутри площадки является центром Сумеречной Рощи, откуда Белак черпает своё вдохновение.

Существа (УрС 6): Белак Отверженный, друид 4-го уровня. Он проводит здесь большую часть своего времени, изучая единственный экземпляр Древа Галфиас. Рядом с ним стоят забывшие себя: Сир Брафорд (в чешуйчатой кольчуге) и Шарвин (в крагах и полу-халате/мантии). Белак одет в простую коричневую рясу. К сожалению, ни Брэфорд ни Шарвин не являются сами собой, их «приняло» Древо Галфиас (смотри ниже). Фактически, успешная проверка Отслеживания (КС 13) даст возможность заметить, что их кожа огрубевшая и напоминает кору дерева. Также в этом помещении проживают постоянно три деградированных саженца; однако, если здесь начнётся сражение, то все саженцы что

ПРОДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ КУСТАРНИК

Друиды 2-го уровня и выше, а также те существа, чей рост Маленький или меньше, способны продвигаться через кустарник со своей нормальной скоростью. Большие существа должны перемещаться с половиной своей скорости, или проходить проверку Стойкости (КС 16), за каждые преодоленные 3 метра пути, дабы избежать получения одного пункта временных повреждений от шипов на кустарнике. Игровые персонажи способны очистить квадрат размером 1,5м. x 1,5м. от кустарника, вырвав их за 1d4+3 раунда. Кустарник слишком влажный и зелёный чтобы гореть. Если ИП не насторожили о своём присутствии находящихся здесь деградированных саженцев, то очистка прохода делает это немедленно и автоматически.



оставались в зоне 55, кинутся сюда, как описано в Тактике ниже.

При любой возможности, даже когда момент боя не отвратим, Бела обратится к ИП: «Остановитесь на мгновение, вы не ведаете, что вы делаете!». Если персонажи послушаются его и приостановятся, у Белака будет достаточно времени чтобы подготовить все свои силы. Подробнее всё расписано ниже в Тактике.

Белак владеет следующей информацией:

- Кто вы, и что вы здесь делаете? «Меня зовут Белак Отверженный. Общество друидов изгнало меня, ... дураки! А почему? Потому что я хотел расширить владения природы такими способами, какие их жалкие умишки не смогли осознать. Но меня это больше не волнует. Я обрёл то, что так долго искал, и оно воплотилось в Древе Галфиас».

- Что представляет собой Древо Галфиас? «Оно прекрасно не правда ли? Хотя и выглядит мёртвым, оно всё же живое. Давным давно, в те далёкие века, кто вонзив осинный кол в грудь вампира, приколол его к земле, что оказалось очень кстати. Деревянный кол всё ещё был свеж и зелен, он пусти корни. Так выросло Древо Галфиас, поглотив в себя древнюю силу тьмы из того, кого оно убило».

- Кто эти саженцы-чудища? «Это деградированные саженцы, они произрастают из семян фруктов Древа».

- Что связано с этими фруктами? По моим приказам гоблины получив фрукты, обязаны распространить семена фрукта по поверхности. Будучи по своей природе коварными и лживыми, они продают этот фрукт, но мне всё равно, так как семена всё равно распространяются, а мой план по захвату поверхности Детми Галфиаса не прекращается, а набирает обороты.»

- Почему ты столько времени говоришь с нами? «Хотя ваши останки, хорошо бы обогатили мой компост, всё же, вы лучше сослужите мне службу в качестве заступников. Плюс, после преобразования вы сохраните свою жизнь. Сложите своё оружие и сдайтесь по хорошему, или же всё обернётся для вас значительно хуже!»

Белак: 36 хп.

Древо Галфиас: 33 хп.

Калкит: 16 хп.

Шарвин: 7 хп.

Сир Брэфорд: 12 хп.

Деградированные Саженцы (3): каждый по 5 хп.

Тактика: прежде чем начнётся схватка, Сир Брэфорд, три саженца, и деревянная лягушка Белака займут позиции между ИП и Белаком (Шарвин останется рядом с Белаком). Деградированные саженцы, деревянная лягушка и Сир Брэфорд будут атаковать физически ИП. При возможности, Сир Брэфорд будет использовать своё *Разрушающее Остриё* чтобы уничтожить вражеское оружие ИП. Если Белак будет вынужден вступить в рукопашный бой, то прежде всего он с активирован на себя *дубовую кожу*, повысив свой КД на +3. он также непременно постарается применить свою *волшебную палочку опутывания*, чтобы удержать продвигающихся ИП на месте. Если Брэфорду понадобится помощь, то Белак применит на него заклинание *лечения*. Шарвин будет применять свой набор заклинаний, чтобы творить противозаклинания от метаемых заклинаний ИП в Белака. (Смотри использование противозаклинаний в Главе 11 *Руководства Игрока*). Если в зоне 55 остались какие-либо деградированные саженцы, они будут приходить на подмогу Белаку при скорости 1d4 саженца каждые два раунда.

Если кто-то из ИП атакует непосредственно само Древо Галфиас, события примут иной оборот – все саженцы накинута на проведшего атаку на дерево ИП также, при возможности, на него обрушит свои атаки Белака. Если же дерево будет уничтожено, срублено, Белак утратит контроль над саженцами, Шарвин и Сиром Брэфордом (хотя последние двое всё также останутся ожесточёнными и бесчеловечными). Если Белак будет ещё жив, то все его подчинённые набросаются на него вместо ИП, но, убив его, они вновь нападут на персонажей.

Древо Галфиас: Как было отмечено в Предыстории Приключения, лишь два фрукта созревают на дереве каждый год. Хотя по внешнему виду они напоминают

яблоки, созревшие фрукты не свисают на черенках с веток дерева. Они, медленно сформировываются из самого дерева, из образований похожих на нарывы на коре дерева. В или за неделю до летнего солнцестояния, созревает рубиново-красный фрукт, по своим эффектам равный заклинанию *излечение* (без потери эффективности его можно разрезать на четыре дольки). В или за неделю до зимнего солнцестояния, созревает абсолютно белый фрукт, который по своим эффектам равен заклинанию *слово силы, убей* (его также можно разрезать на четыре дольки. В обоих фруктах есть по 1d4 семени, из которых, если их посадить, произрастают спустя год деградированные саженцы.

Внимательный осмотр дерева, обнаружит углубления человеческого размера, это места, через которые были поглощены Шарвин и Сир Брэфорд, после этого они были изменены и возвращены в своём состоянии заступников (смотри Заступники Древа Галфиас на этой странице).

ЗАСТУПНИКИ И ДРЕВО ГАЛФИАС

Если находящегося в сознании гуманоида Среднего размера привязать к стволу Древа Галфиас, дерево медленно начнёт «принимать» существо как заступника. В течение 24 часов, дерево полностью поглотит свою жертву. В любой момент до полного погружения, жертву всё ещё можно будет спасти, если развязать и разрезать верёвки или другие оковы. Как только жертва полностью поглощена, она превращается в заступника, а её личность растворяется в дереве в течение 1 часа. Одновременно Древо Галфиас может иметь лишь четверых заступников. Как заступник, жертва сохраняет все свои прошлые способности, плюс в дополнение приобретает к сверхприродную способность постоянное действие заклинание *дубовая кожа*. Сердце заступника полностью искажено, и вернуть их назад невозможно. Они служат дереву или тому, кто присматривает за деревом (в нашем случае Белак). Если Древо Галфиас уничтожено, то его заступники гибнут вместе с ним.

ИТОГИ

В зависимости от действий игровых персонажей, это приключение может завершиться несколькими развязками.

ПРОВАЛ!

Если героям не удалось одержать победу над Белаком и Древом Галфиас, если им удалось выжить, не получив опыта, они могут вернуться в то место где они последний раз отдыхали. Однако Белак будет готовиться к их возможному возвращению. Используйте получившуюся ситуацию на своё усмотрение, когда будете расставлять Белака и его оставшиеся силы в ожидании возвращения игровых персонажей.

Если при выполнении задания персонажи умрут, их пропажу заметят те, кто близок с ними. Даже возможно, что кто-нибудь вспомнит о тех пропавших героях, когда новые искатели приключений пожелают столкнуться с опасностями и тайной Тёмной Цитадели.

более не смогут торговать этими фруктами. Если ИП откроют тайну семян фрукта жителям Оакхурста, местные крестьяне выкорчуют и сожгут все проросшие саженцы. Вы можете позволить принять участие в происходящих событиях ИП:

Когда пламя охватило злые саженцы, мэр повернулся к вам с искренне-открытым взглядом и произнёс: «Вы понимаете, что наши действия выпустили нескольких этих мерзких созданий в мир. Кто знает, что эти испорченные растения делают сейчас?»

Хотя мэр и не подозревает, но его слова пронительны. Деградированные саженцы, способные репродуцировать себя с помощью корней как осина, растворились в поверхностном мире. Если вы пожелаете, вы можете позволить ИП начать поиски этих саженцев с целью их уничтожения. Они также могут распространить информацию о новом существе в отдалённых территориях, или заручиться поддержкой местных рейнджеров и друидов в поиске и уничтожении этих несущих бедствие отвратительных растений. Всё то, что произойдёт далее, зависит от вашего решения и действий игроков. В любом случае, если они предупредили жителей Оакхурста о семенах, они заработали почёт и славу, и сделали первые шаги в налаживании дружеских взаимоотношений с местными жителями.

Помимо этого, если ИП вернули оба именных кольца Хакрели матриарху, они получают обещанное вознаграждение. Если они вернут останки погибших брата и сестры, матриарх начнёт готовиться к похоронным мероприятиям, и пригласит ИП присутствовать на похоронах. Если они примут соглашение, то они смогут завязать прочные дружеские отношения с семьёй Хакрели, которая может им пригодиться, в их более поздних приключениях. Но это также на ваше усмотрение, и усмотрение ваших игроков.

В процессе этого приключения ИП практически достигнут 3-го уровня. Однако, группа более чем из пяти человек, может получить меньшее количество опыта необходимого для достижения 3-го уровня. Ничего страшного. Большие по количеству группы, значительно более мощные, чем небольшие группы. Шесть – восемь искателей приключений 2-го уровня, в целом достойные соперники группе из четырех искателей приключений 3-го уровня. Чтобы вы не решили делать далее, перейти к следующим событиям своего игрового мира, или использовать следующее, напечатанное D&D приключение, вы и ваши игроки должны гордиться тем, что успешно завершили своё первое приключение. Благодаря таким подвигам зарождаются мифы, и появляются легенды.

УСПЕХ!

Если ИП срубят Древо Галфиас, его испорченное влияние над Тёмной Цитаделью прекратится, а все заступники (это Шарвин и Сир Брэфорд) погибнут. Если Белак всё ещё жив, его бывшие оставшиеся в живых слуги обернутся против него, а он в свою очередь постарается сбежать. Позже, оставшийся в живых Белак может вновь причинить неприятности ИП; однако, в таком случае, это совсем другая история, и она выходит за рамки этого приключения.

Что является правдой, так это то, что со смертью дерева, погибает и его вампирическая сущность. Оставшиеся в живых гоблины (если таковые будут)

Приложение: Статистические Данные

Одно и тоже дерево, дурак и мудрец видят по разному

– Вильям Блэйк «Поговорки Ада»

Ниже приведенные данные по всем существам и предметам с которыми сталкиваются ИП на протяжении их приключений. Они разделены на три категории: Существа/Чудовища, Существа с Именами (в алфавитном порядке), и Волшебные Предметы. В самом конце приложения также приведено описание нового чудища, называемого деградированный саженец.

Существа/Чудовища

Водяной Мефит: СВ 3; Маленький Внешний (водный); КХП 3d8+3; 15 хп. (усреднено); Иниц +0; Скор. 9 м., полёт 12,0 м.; КД 16; Ат. +4/+4 рукопашн. (1d3+2 2 когтя); СА: Оружие дыхания, магические способности, призыв мефита; СК: Быстрое залечивание 1, снижение повреждений 5/+1; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +3, Воля +3; Сила 14, Ловк 10, Тело 13, Интл 12, Мудр 11, Обн 15.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Блеф +6, Отслеживание +6, Прислушивание +6, Скрытность +9; Мощная Атака.

Специфические Атаки: Оружие Дыхания: Едкая жидкость, 4,5 метровым конусом, повреждение 1d8, спасбросок Рефлекса уменьшает в пополам (КС 12); Магические Способности: *Кислотная стрела Мельфа* с активированная на уровне чародей 3-го уровня 1/час, *зловонное облако*, как чародей 6-го уровня 1/день.

Специальные Качества: Быстрое Залечивание: Живой водяной мефит способен восстанавливать по 1 хит-поинту в раунд находясь под дождём, или погружённый по пояс в воду.

Имущество: 5 крошечных сапфиров, каждый стоимость по 5 м.

Гоблин: СВ 1/4; Маленький гуманоид (гоблиноид); КХП 1d8; 4 хп. (усреднено); Иниц +1 (Ловк); Скор. 6 м.; КД 15; Ат. +0 рукопашн. (1d8-1 утренняя звезда), +2 стрелковый (1d6-2 мет. копье); СК: темновидение в 18 м.; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +3, Воля +0; Сила 8, Ловк 13, Тело 11, Интл 10, Мудр 11, Обн 8.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +3, Прислушивание +3, Скрытность +6; Настороженность.

Жуткая Крыса: СВ 1/3; Маленькое животное; КХП 1d8+1; 5 хп. (усреднено); Иниц +3 (Ловк); Скор. 12 м., взбираясь 6,0 м.; КД 15; Ат. +3 рукопашн. (1d4 укусы); СА Болезнь; СК: Острый нюх; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +5, Воля +3; Сила 10, Ловк 17 Тело 12, Интл 1, Мудр 12, Обн 4.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Взбирание +11, Прислушивание +3, Скрытность +11, Искусно обращение с Оружием (укус).

Специфические Атаки: Болезнь (гнилостное воспаление): Укус, Стойк (КС 12), инкубация 1d3 дня, повр. 1d3 Ловк, 1d3 Тело.

Кобольд: СВ 1/6; Маленький гуманоид (рептилие-видный); КХП ½d8+3; 2 хп. (усреднено); Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 15; Ат. -1 рукопашн. (1d6-2 полукопье), +2 стрелковый (1d8 лёгкий арбалет); СК: темновидение 18 м., -1 штраф к броскам атаки при ярком освещении; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +1, Воля +2; Сила 6, Ловк 13, Тело 11, Интл 10, Мудр 10, Обн 10.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +4, Скрытность +8; Настороженность.

Медвежатник: СВ 2; Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 3d8+3; 16 хп. (усреднено); Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 17; Ат. +4 рукопашн. (1d8+2 утренняя звезда), +3

стрелковый (1d6+2 мет. копье); СК: темновидение в 18 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1; Сила 15, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Взбирание +3, Отслеживание +3, Прислушивание +3, Скрытность +2; Настороженность.

Пещерная Крыса: СВ 1/8; Крошечное животное; КХП ¼d8; 1 хп. (усреднено); Иниц +2 (Ловк); Скор. 4,5 м. взбираясь 4,5 м.; КД 14; Ат. +3 рукопашн. (1 укусы); МЗ Н; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +2, Воля -1; Сила 5, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Искусное обращение с Оружием (укус).

Скелет: СВ 1/3; Средняя нежить; КХП 1d12; 6 хп. (усреднено); Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скор. 9 м.; КД 13; Ат. +0/+0 рукопашн. (1d4 2 когтистых руки); СК: Нежить, иммунитет к колющему оружию и холоду, половина повреждений от рубящего оружия, темновидение в 18 м.; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +1, Воля +2; Сила 10, Ловк 12, Тело —, Интл —, Мудр 10, Обн 11.

Навыки и Черты: Улучшенная Инициатива.

Специальные Качества: Нежить: Иммуно к эффектам воздействующим на разум, ядам, сну, парализу, ошеломлению и болезням; не является объектом критических попаданий, повреждения параметров, временных повреждений, высасыванию параметров и энергии, или смерти от массивных повреждений.

Тень: СВ 3; Средняя нежить (бестелесная); КХП 3d12; 13 хп. (усреднено); Иниц +2 (Ловк); Скор. 9 м., полёт 12 м. (хорошая); КД 13; Ат. +1 рукопашн. (1d6 временного повреждения силы, бестелесное касание); СА: Повреждение Силы, создание порождения; СК: Нежить, бестелесная, устойчивость к изгнанию +2, темновидение 18 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +3, Воля +4; Сила —, Ловк 14, Тело —, Интл 6, Мудр 12, Обн 13.

Навыки и Черты: Отслеживание +7, Прислушивание +5, Скрытность +8, Чувство Направления +5; Уворачивание.

Специальные Качества: Нежить: Иммуно к эффектам воздействующим на разум, ядам, сну, парализу, ошеломлению и болезням; не является объектом критических попаданий, повреждения параметров, временных повреждений, высасыванию параметров и энергии, или смерти от массивных повреждений. Бестелесное: Повреждается лишь другими бестелесными созданиями, +1 или лучшим оружием или заклинаниями, магическими эффектами и сверхприродными эффектами; шанс 50% игнорирования повреждений от осязаемого источника с телом; прохождение сквозь плотные объекты при желании; всегда передвигается бесшумно.

Токва: СВ 2; Средняя элементаль (земная, огненная); КХП 3d8+3; 16 хп. (усреднено); Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м., роясь 6,0 м.; КД 18; Ат. +4 рукопашн. (1d6+3 удар и 2d6 огнём); СА: Обжигание; СК: темновидение в 18 м., ощущение сотрясений земли; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +4, Воля +2; Сила 15, Ловк 13, Тело 13, Интл 6, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +5, Прислушивание +5, Прыжки +6, Чувство Направления +3.

Специфические Атаки: Обжигание: Оппоненты, по которым произвёл атаку токва, обязаны пройти проверку Рефлекса (КС 13), или быть объятами пламенем в течение 1d4 раундов. Чтобы затушить пламя, жертва должна потратить полнораундовое действие.

Хобгоблин: СВ 1/2; Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 1d8+1; 5 хп. (усреднено); Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 15; Ат. +0 рукопашн. (1d8 длинный меч), +1 стрелковый (1d6 мет. копье); СК: темновидение в 18 м.; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +1, Воля +0; Сила 11, Ловк 13, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 10.

Навыки и Черты: Отслеживание +4, Прислушивание +4, Скрытность +1; Настороженность.

Существа с Именами

Бальзаг Охотник: Медвежатник, самец; СВ 2; Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 3d8+3; 36 хп.; Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 18 (-4 штраф к проверкам); Ат. +6 рукопашн. (1d8+4 утренняя звезда +1), +3 стрелковый (1d6+3 мет. копьё); СК: темновидение в 18 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +4, Воля +2; Сила 16, Ловк 12, Тело 18, Интл 10, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Взбирание +4, Отслеживание +3, Прислушивание +3, Скрытность +2; Настороженность.

Имущество: утренняя звезда +1, чешуйчатая кольчуга, 6 метательных копий, вещмешок, бурдюк, походное одеяло, мешок, *снадобье защиты от элементов (огонь)*, 165 см., 10 зм.

Белак Отверженный: Человек мужчина Дрд 4; СВ 4; Средний гуманоид (человек); КХП 4d8+2; 36 хп.; Иниц +6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скор. 6 м.; КД 12; Ат. +5 рукопашн. (1d6, превосходный серп), +5 стрелковый (1d4 праща); СА: Чувство природы, животное компаньон (Калкит), передвижение по лесу, передвижение без следов, устойчивость к соблазнам природы, заклинания; СК: Заклинания; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +3, Воля +7; Сила 13, Ловк 14, Тело 14, Интл 10, Мудр 16, Обн 12.

Навыки и Черты: Знание (природа) +4; Искусство Магии +8, Концентрация +10, Отслеживание +7; Настороженность, Сварить Снадобье, Улучшенная Инициатива.

Имущество: ряса, праща, 10 камней для пращи, превосходный серп, 3 дымовых палки, 2 дозы противоядия, 3 *снадобья* лечения лёгких ран, *вошебная палочка опутывания* (13 зарядов), 323 зм., 4 драгоценных камня, каждый стоимостью по 20 зм.

Заученные Заклинания (5/4/3): 0 – сотворить воду, лечение мелких ранений (2), свет, очистить еду и питьё; 1 – дружба с животными, лечение лёгких ранений, противостоять элементам, опутывание; 2 – очарование персона или животного, пылающая сфера, нагретый металл

Гренл: Женщина гоблин Жрец 1; СВ 1; Маленький гуманоид (гоблиноид); КХП 1d8; 8 хп.; Иниц +1 (Ловк); Скор. 6 м.; КД 15; Ат. +0 рукопашн. (1d6-1, Облегчённая булава); СА: Темновидение 18 м., заклинания; СК: Заклинания; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +1, Воля +2; Сила 8, Ловк 13, Тело 11, Интл 10, Мудр 11, Обн 8.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Дипломатия +3, Концентрация +4, Лечение +4, Отслеживание +3, Прислушивание +3, Скрытность +6; Настороженность, Написание Свитков.

Заученные Заклинания (3/2): 0 – лечение мелких ранений (3); 1 – бич, лечение лёгких ранений.

Имущество: 23 см., 4 зм., облегчённая булава.

Гуташ: Раздутая самка жутких крыс; СВ 1/3; Среднее животное; КХП 2d8+2; 18 хп.; Иниц +3 (Ловк); Скор. 12 м., взбираясь 6 м.; КД 14; Ат. +4 рукопашн. (1d4+1, укус); СА: Болезнь; СК: Острый нюх; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +6, Воля +4; Сила 12, Ловк 17, Тело 12, Интл 2, Мудр 12, Обн 4.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Взбирание +11, Скрытность +11; Искусное обращение с Оружием (укус).

Специфические Атаки: Болезнь (гнойное воспаление): Укус, проверка Стойк (КС 12); инкубация 1d3 дня, повр. 1d3 Ловк, 1d3 Тело.

Дарни: Вождь гоблинов хоблгоблин; СВ 1/2; Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 2d8+2; 16 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 16; Ат. +3 рукопашн. (1d8+2/19-20/x2 критич., длинный меч), +3 стрелковый (1d6/x3 превосходный короткий лук); СК: темновидение 18 м.; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +2, Воля +2; Сила 15, Ловк 15, Тело 13, Интл 13, Мудр 14, Обн 13.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +3, Отслеживание +6, Прислушивание +6, Скрытность +2; Настороженность.

Имущество: Кольцо со знаком Хакрели, превосходный короткий лук.

Джот: Квазит; СВ 3; Крошечный Внешний; КХП 3d8; 18 хп.; Иниц +3 (Ловк); Скор. 6 м., полёт 15 м. (превосходная); КД 18; Ат. +8/+8/+3 рукопашн. (1d3-1 и яд 2 когтя; 1d4-1 укус); Заним Прост-во/Диапазон Пораж.: 0,75 см. на 0,75 см./0 м.; СА: Яд; СК: Магические способности, снижение способностей 5/серебро, иммунитет к ядам, устойчивость к огню 20, альтернативная форма, регенерация 1 (невосстановимы повреждения от кислоты и святого или благословлённого оружия); УМ 5; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +6, Воля +4; Сила 8, Ловк 17, Тело 10, Интл 10, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Искусство Магии +4; Поиск +4, Прислушивание +6, Скрытность +15; Искусное обращение с Оружием (укус, коготь).

Специфические Атаки: Яд: Коготь проверка Стойк (КС 13), первичное повр. 1d6 Ловк, вторичное 2d4 Ловк.

Специальные Качества: Магические Способности: При желании как чародей 6-го уровня (КС спас-броска, если есть, 10+уровень заклинания), обнаружить добро, обнаружить магию и невидимость, 1/день наслать страх (как заклинание, исключение 9-м радиус от квазита), 1/неделю общение (шесть вопросов) как жрец 12-го уровня; телепатическое общение с любым существом в пределах 30 метров; Альтернативная форма: собственный полиморф в одну или две формы/облика Среднего размера.

Дракожрец: Троль мужчина; СВ 5; Большой великан; КХП 6d8+6; 42 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 18; Ат. +5/+5/+0 рукопашн. (1d6+2 2 когтя, 1d6 укус); Заним Прост-во/Диапазон Пораж.: 1,5м. на 1,5м./3,0м.; СК: темновидение 27 м., регенерация 3 (смотри Тактика в зоне 12), острый нюх; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +11, Рефл +3, Воля +0; Сила 15, Ловк 14, Тело 23, Интл 4, Мудр 3, Обн 6.

Навыки и Черты: Отслеживание +2, Прислушивание +2; Железная Воля, Настороженность.

Имущество: Превосходный кинжал

Древо Галфиас: СВ От-т; Гаргантюан растение; КХП 14d8; 33 хп.; Прочность 5; Иниц —; Скор. —; КД 9; Ат. —; СК: Растение, выращивание заколдованных фруктов; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +10, Рефл +0, Воля +14;

Специальные Качества: Растение: Иммунность к ядам, сну, парализу, оглушению, эффектам воздействующим на разум и полиморфу; не объект критических попаданий.

Июсдрайл: Кобольд женщина Чар 3; СВ 3; Маленький гуманоид (рептилиевидный); КХП 3d4; 21 хп.(+3 Тело); Иниц +3 (Ловк); Скор. 6 м.; КД 17; Ат. +1 рукопашн. (1d4/19-20/x2 критич., кинжал), +4 стрелковый (1d4 праща); СК: темновидение 18 м., -1 штраф к броскам атаки при ярком освещении; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +4, Воля +3; Сила 10, Ловк 16, Тело 16, Интл 10, Мудр 10, Обн 14.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +4, Искусство Магии +6, Концентрация +6, Скрытность +8; Настороженность.

Известные ей заклинания (6/6): 0 – ошеломление, обнаружение магии, ловкость рук, замораживающий луч, чтение магии; 1 – гипнотизм, волшебный доспех, магическая стрела.

Калкит: Древесная лягушка компаньон Белака; СВ 1/10; Маленькое животное; КХП 2d8+4; 16 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 6 м., взбираясь 6 м.; КД 14; Ат. +3 рукопашн. (1d4+1, укус); СК: зрение при плохом освещении; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +5, Воля +1; Сила 13, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 4.

Навыки и Черты: Взбирание +9, Отслеживание +4, Прислушивание +6, Прыжки +11.

Калцрик: Вирмлинг Белого Дракона; СВ 1; Крошечный дракон (холодный); КХП 3d12+3; 31 хп.; Иниц +0; Скор. 18 м., полёт 45 м. (средняя), вплавь 18 м.; КД 14; Заним Прост-во/Диапазон Пораж.: 0,75 см. на 0,75 см./0 м.; Ат. +5/+0/+0 рукопашн. (1d4, укус; 1d3 два когтя); СА: Оружие Дыхания; СК: Хождение по льду, холодный подтип, иммунитет ко сну и парализу, темновидение 30 м.,

слепое зрение 9 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +3, Воля +3; Сила 11, Ловк 10, Тело 13, Интл 6, Мудр 11, Обн 6.

Навыки и Черты: Отслеживание +6, Поиск +4, Прислушивание +6; Настороженность.

Специфические Атаки: Оружие Дыхания: каждые 1d4 раунда конус холода длиной 4,5 м.; повреждение 1d6, спас-бросок Рефл снижает в пополам (КС 12).

Специальные Качества: Хожение по льду: Как в заклинании *взбирание по паучьи*, но поверхность по которой взбирается дракон обязательно должна быть ледяной; Холодный подтип: Иммунитет к холоду, двойные повреждения от огня, если проверка спас-броска неудачна.

Сир Брэффорд: Человек мужчина Пал 1 (не-паладин, Заступник Галфиса; СВ 1; Средний гуманоид (человек); КХП 1d10; 12 хп.; Иниц +3 (Ловк); Скор. 6 м.(базовая 9 м.); КД 20; Ат. +6 рукопашн. (1d8+5/19-20/x2 критич., длинный меч +1), +3 стрелковый (1d6/x3 критич. короткий лук); СК: *Дубовая кожа*; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +3, Воля +0; Сила 18, Ловк 16, Тело 14, Интл 12, Мудр 10, Обн 8.

Навыки и Черты: Взбирание +6, Отслеживание +4, Поиск +5, Прыжки +6; Мощная Атака, Выбивание и Поломка Оружия.

Имущество: Чешуйчатая кольчуга, короткий лук, 5 стрел, длинный меч +1 Разрушающее Остриё, святой символ Плора, вещмешок, бурдюк, походное одеяло, мешок, кремь и огниво, фонарь бычий глаз, 2,5 литра масла, 15 м. шёлковая верёвка, 21 зм.

Шарвин: Человек женщина Маг 1 (Заступник Галфиса); СВ 1; Средний гуманоид (человек); КХП 1d4; 7 хп.; Иниц +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скор. 9 м.; КД 16; Ат. +0 рукопашн. (1d6, посох), +3 стрелковый (1d6/x3 критич. короткий лук); СК: *Дубовая кожа*; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +3, Воля +3; Сила 10, Ловк 16, Тело 11, Интл 18, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и Черты: Знание (магия) +4; Искусство Магии +8, Концентрация +8, Магическое Слежение +4, Поиск +8, Отслеживание +5; Написать Свиток, Прочность, Улучшенная Инициатива.

Имущество: Кольцо со знаком Хакрели, роба-халат, короткий лук, 9 стрел, посох, вещмешок, бурдюк, походное одеяло, мешок, кремь и огниво, 21 зм.

Заученные Заклинания (3/2): 0 – ошеломление, вспышка, замораживающий луч; 1 – магическая стрела (2).

Книга Заклинаний: 0 – ошеломление, вспышка, замораживающий луч; 1 – наслать страх, очарование персоны, цветные брызги, магическая стрела, младшее изображение, сон, призыв монстра I.

Эрки Тимберс: Гном мужчина Воин 1/Жрец 1; СВ 2; Маленький гуманоид (гном); КХП 1d10+2/1d8+2; 18 хп.; Иниц +0; Скор. 6 м.; КД 11 (+1 размер); Ат. +4 рукопашн. (невооружён), +2 стрелковый (невооружён); СА: +1 бонус к броскам атаки против кобольдов и гоблиноидов, может использовать заклинания 1/день: *танцующие огоньки*, *призрачный звук и ловкость рук*; СК: Зрение при плохом освещении, +2 бонус против иллюзий, +4 бонус уворачивания против великанов, заклинания; МЗ ХД; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +0, Воля +4; Сила 14, Ловк 10, Тело 14, Интл 10, Мудр 15, Обн 12.

Навыки и Черты: Алхимия +2, Концентрация +6, Лечение +4, Отслеживание +5, Прислушивание +4; Мощная Атака, Написать Свиток, Улучшенное Обращение с Оружием (облегчённая булава).

Заученные Заклинания(3/3): 0 – обнаружение магии, свет, добродетель; 1 – благословение, защита от зла, командование.

Магические Предметы

Азан-гунд «Зовущий в Ночи»: Этот свисток изготовлен из редкого прозрачного металла (нефелиума). По своей форме он напоминает маленького дракона со скрученным хвостом. Название Азан-гунд на несёно на свистке рунами Дварфов. Обнаружение магие укажет на то, что от свистка исходит аура магии из школы некромантии, а заклинание идентификация, расскажет о том как действует этот предмет.

Если в этот свисток подуть в полночь или в темноте над могилой, то он поднимет одно мёртвое тело, действие подобно заклинанию *оживление нежити* с активированное магом 5-го уровня. Затем мертвец вылезет из могилы (если конечно он в мягкой почве или насыпи из камней). Зомби будет предано служить обладателю свистка верно до тех пор, пока его не уничтожат; однако, хозяин свистка может контролировать не более двух зомби одновременно. Персонажи добрые по мировоззрению, рискуют изменить его, если они будут часто применять свисток. Успешная проверка Знания (магия) или проверка знаний барда (КС 15), даст возможность узнать о том, что не сколько таких свистков в далёком прошлом создали одновременно несколько общин древних «тёмных» дварфов.

Уровень Изготовителя: 5-й; *Требования:* Создать Необычный Предмет, *оживить нежить*, Профессия (кузнец), 0,5 кг. нефелиума; *Рыночная Цена:* 3000 зм.; *Вес:* 0,45 кг.

Нефелиум: Встречаемый лишь в редких жилах, на территориях пропитанных магией, у нефелиума все атрибуты железа (он железистый), за исключением того, что он полностью прозрачен. Он ничего не добавляет к оружию или к доспехам, но все предметы из нефелиума прозрачны. Поэтому, как латы из нефелиума, так и боевой топор из нефелиума полностью прозрачны. Добавление минеральных примесей к нефелиуму, может давать ему сапфировый, изумрудный и рубиновый оттенки. Нефелиум, как и стандартное железо, можно заколдовать. Оружие и доспехи изготовленные из нефелиума, из-за своей редкости, стоят на 100 зм. дороже за такие же обычные предметы.

Разрушающее Остриё: Те кто держит этот меч без наличия черты Выбивание Оружия, используют Разрушающее Острие лишь как длинный меч +1; те же у кого есть эта черта, способны атаковать оружие оппонента не провоцируя при этом благоприятной атаки. Более того, обладатель меча с чертой Выбивание Оружия добавляет +4 бонус (в который входит бонус волшебства +1) к встречному броску атаки, когда пытается повредить оружие оппонента. Если успешно, меч причиняет 1d8+4 пунктов повреждений оружию противника, плюс модификатор Силы обладателя (прочность оружия противника в любом случае необходимо преодолевать в каждой атаке). Разрушающее остриё способно повреждать волшебное оружие с бонусом волшебства до +4.

Уровень Изготовителя: 13-й; *Требования:* Сила 13, Создать Волшебное Оружие или Доспех, Мощная Атака, Выбивание Оружия, *вдеребзги*; *Рыночная Цена:* 4315 зм.; *Стоимость для Создания:* 2,315 зм.+160 Оп; *Вес* 1,8 кг.

ДЕГРАДИРОВАННЫЙ САЖЕНЕЦ

Деградированные саженьцы – деревоподобные существа со злобной натурой, достигающие в высоту 100-105 см. Безлистые ветви саженьцев, образуют своими сплетениями зловеще выглядящую гуманоидную форму.

Деградированные саженьцы способны нормально расти в почве, потребляя питательные вещества как обычное растение, и приобретать внешний вид обычно деревянистого кустарника. Однако, у него развита особая жажда к крови, и чтобы утолить свой голод, он атакует живых существ своими колючими когтями.

Саженьцы произрастают из семян, которые можно найти в середине фрукта сорванного с Древа Галфиас; однако, помимо этого, деградированные саженьцы способны размножаться вегетативным методом, через корневую систему как осина.

Деградированный Саженец: СВ 1/3; Маленькое Растение; КХП 1d8+1; 5 хп.(усреднено); Иниц +1 (Ловк); Скор. 6 м.; КД 15; Ат. +0/+0 рукопашн. (1d2 2 когтя); СА: Ядовитый Сок; СК: Зрение плохом освещении, растение, половина повреждений от колющего оружия; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +1, Воля +0; Сила 8, Ловк 13, Тело 12, Интл 5, Мудр 11, Обн 5.

Навыки и Черты: Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +3, Скрытность +6.

Специфические Атаки: Ядовитый Сок: Коготь, Стойк (КС 16), или 1 дополн. Повреждение (вторичных эффектов нет).

Специальные Качества: Растение: Иммуность к ядам, сну, парализу, оглушению, эффектам воздействующим на разум и полиморфу; не объект критических попаданий.

Климат/Тер. Обитания: Любые земли и подземье с умеренным климатом.

Организация: Подлесок (3-6) или Заросли (6-15)

Возможное Улучшение: До +3 КХП.



СОКРАЩЕНИЯ ВСТРЕЧАЕМЫЕ В КНИГЕ И ИХ РАЗЪЯСНЕНИЯ

Арт – Аристократ, Вот – Воитель, Обт – Обыватель, Эксп – Эксперт.

Вор – Вор, Дрд – Друид, Жр – Жрец, Маг/Волш – Маг/Волшебник, Пал – Паладин, Ржр – Рейнджер, Чар – Чародей.

Более подробно с описанием этих классов вы сможете ознакомиться в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* и *Руководстве Игрока*.

БЛОК ОПИСАНИЯ СУЩЕСТВА

Название/Имя Существа: Серьезность Вызова (СВ); Тип Существа (подтип); Кубик Хит-Поинтов (КХП); Хит-Поинты (Хп) #; Инициатива (Модификаторы); Скорость #м.; Класс Доспеха (КД); Атака: +#рукопашный (повреждение, тип атаки), +#стрелковый (повреждение, тип атаки); Занимаемое Пространство/Диапазон Поражения: если только отличается от стандарта (1,5м. на 1,5м./1,5м.); Специфические Атаки (СА): (Краткое Описание Атак); Специальные Качества (СК): (Краткое Описание Качеств); Устойчивость к Магии (УМ); Мировоззрение (МЗ); Спас-Броски (Сп-бр): Стойкость (Стойк) +#, Рефлекс (Рефл) +#, Воля (Воля) +#, Параметры: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Обаяние. При необходимости указывается: Рост (рт) #см./м., вес (вес) #кг./г.

Навыки и Черты: Список навыков и их модификаторы; список отличительных черт.

Специфические Атаки: Тип: Описание

Специфические Способности: Тип: Описание.

Специальные Качества: Тип: Описание.

Имущество: Список надетых или носимых предметов.

Заученные Заклинания (##/##): Перечень заклинаний.

Для заклинателей заучивающих свои заклинания.

ИЛИ

Знаемые Заклинания (##/##): Перечень заклинаний.

Для заклинателей не заучивающих свои заклинания или не имеющих книг магов.

Книга Мага (##/##): Перечень заклинаний.

Более подробно в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ* и *Справочнике Монстров*

Карта Уровня Роши

ОБОЗНАЧЕНИЯ



ЛЕСТНИЦЫ



ДЕРЕВЯННАЯ ДВЕРЬ



КОЛЮЧИЙ
КУСТАРНИК

В ПОДЗЕМЬЕ



1,5 Метра

МАСШТАБ



3 Метра

ТЬМЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Зло Пустило Свои Корни под Землёй

Почему, кому-то понадобилось отправиться в путь по заброшенной Старой Дороге? Замок, который когда-то бросал тени на дорогу более не существует - некоторые поговаривают что сама земля очень давно проглотила этот замок целиком. Четверо отважных искателей приключений отправились в путь чтобы раскрыть правду и расчистить Старую Дорогу от опасностей, но их так больше никто и не видел.

Тьмная Цитадель, является отдельным модулем, разработанным на основе правил Подземелья и Драконы (D&D). Это тщательно проработанное приключение рассчитано на четырёх персонажей 1-го уровня, которых ждёт дорога в таинственное подземелье, в котором зло пустило свои корни. Ужасное дерево со своим мрачным помощником готовят во тьме заговор.

Для использования этого приключения, Мастеру Подземелий также понадобятся: *Руководство Игрока, Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ и Справочник Монстров.*



Для Персонажей 1-го Уровня
Вэб-сайт фирмы производителя www.wizards.com/dnd

