

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение

КУЗНЯ ЯРОСТИ



Ричард Бэйкер

Горная Дверь



Глиттерхэм



ОБОЗНАЧЕНИЯ

	ДВЕРЬ		КОЛОДЕЦ/ВОДОЕМ
	ДВОЙНАЯ ДВЕРЬ		ОПАСНАЯ ЗОНА
	СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ		МЁРТВЫЕ ТЕЛА
	РЕШЁТКИ/ВОРОТА		ПУСТОЙ СКЛАД
	ГРЯЗЕВАЯ ДВЕРЬ		ЗАНЯТЫЙ СКЛАД
	СТАТУА		БАРРИКАДА ИЗ КАМНЕЙ
	СТУПЕНИ ВНИЗ		ЯЩЕР
	СКЛАДЫ		ТЕЧЕНИЕ
			ВОЗВЫШЕНИЕ



1,5 Метра

МАСШТАБ



КУЗНЯ ЯРОСТИ

Ричард Бэйкер

Разработка

Монтаж: Миранда Хорнер

Творческий Руководитель: Эд Старк

Обложка: Тодд Локвуд

Внутренние Иллюстрации: Дэннис Крамер

Картограф: Тод Гэмбл

Типография: Эрин Доррис

Графический Дизайн: Шон Гленн, Шэрри Флойд

Художественный Руководитель: Дэн Мьюрин

Менеджер Проекта: Джош Фисчер

Производственный Менеджер: Чаз ДэЛонг

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

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

Игроки Тестеры: Монтэ Кук, Брюс Р. Корделл, Миранда Хорнер, Гвиндолин Кестрел, Скотт Магнер, Дэйв Мэнедез, Эрик Мона, Джон Пикенс, Джон Д. Рэтлиф, Эд Старк, Джонатан Твит, Энтони Валтерра, Дженифер Кларк Вайлкс и Джеймс Вйятт

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: Видимость в Глиттерхэме	11
Приготовление.....	2	Боковая Сноска: Атаки Троглодитов.....	13
Предыстория Приключения.....	2	Боковая Сноска: Остерегайтесь этих Когтей.....	15
Прогноз Приключения	2	Боковая Сноска: Плесень и Вы.....	16
Боковая Сноска: Город Блэйзинделл.....	2	Боковая Сноска: Подсекатель и Персонажи	
Вовлечение персонажей	3	Низкого Уровня.....	19
Кузня Ярости.....	3	Боковая Сноска: Переговоры о Проходе?.....	21
Каменный Зуб.....	3	Боковая Сноска: Иллюзии.....	23
Боковая Сноска: Дикая Местность и Разбивка		Боковая Сноска: История Идаллы.....	25
Лагеря.....	4	Боковая Сноска: Подземный Ящер.....	28
Проникновение в Кхандракар.....	5	Заключение.....	29
Боковая Сноска: Детали Подземелья.....	6	Неудача!.....	29
Боковая Сноска: Система Защиты.....	7	Что же Дальше?.....	29
Боковая Сноска: Заключённые и Игровые		Приложение: Статистические Данные.....	30
Персонажи.....	9		

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



620-T11640

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

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

Прошло два столетия, после того как dwarфский кузнец Даргеддин Чёрный основал тайную твердыню в пещерах под холмом, называемым

Каменный Зуб. Неустанно работая в своих залах под скалой, клан Даргеддина ковал волшебное оружие, чтобы отомстить оркам, изгнавших их из прежних жилищ. Давно уж мертвы и Даргеддин и его последователи, но жилище dwarфов не пустует. Смертельные опасности подстерегают в пещерах под Каменным Зубом, а также скрытая оружейная с многочисленным оружием.

Кузня Ярости модуль по правилам Подземелья и Драконы (D&D), рассчитанный на четырёх персонажей 3-го уровня. Игровые персонажи (ИП) уцелевшие на протяжении всего приключения, при хорошей игре продвинувшись до 5-го уровня. Персонажам более низкого уровня, на ранних этапах приключения, понадобится удача и осторожность, а, произведя некоторые изменения, этот модуль можно приспособить под более высоких в уровне персонажей.

ПОДГОТОВКА

Для проведения игры вам необходимо иметь в распоряжении экземпляр *Руководства Игрока*, *Руководства Мастера Подземелий* и *Справочник Монстров*. Прежде чем начать модуль со своими игроками, внимательно прочтите данный модуль, чтобы самому знать о чём идёт речь в данном продукте. Ежели вы сами планируете принимать участие как игровой персонаж, то вы не должны читать его на данный момент – отыграйте вначале приключение в другой команде, а, пройдя модуль, вы сами сможете провести его в своей команде.

Текст, отмеченный в затенённых рамках необходимо зачитывать или перефразировать игрокам под стиль вашей игры. В этой информации просуммировано то, что персонажи узнают просто войдя в поместье. Исследуя территории огромной длины, в большинстве случаев персонажи обнаружат скрытые сокровища, или затаившихся чудовищ. Сноски вне основного текста содержат специнформацию для вас как Мастера Подземелий.

Помещения, в которых предусмотрены столкновения с существами, включают в себя комплект «отслеживающих» статистик, минимально необходимую информацию для проведения сражения с помощью этих созда-

ний не заглядывая в иные источники. Дополнительная информация по всем встречающимся в этом модуле созданиям приведена в алфавитном порядке, в приложении.

В каждом столкновении приводится уровень столкновения (УрС), для того, чтобы указать насколько серьёзное столкновение для вашей группы искателей приключений, а также определить ожидаемую награду в очках опыта.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Два столетия назад, великий dwarф кузнец Даргеддин Чёрный был изгнан из своего жилища ордой яростных орков и троллей. Они разграбили залы его предков, и убили всех, кто попался им на пути. Спасаясь бегством от своих врагов, Даргеддин повёл за собой остатки клана в поисках нового дома. Спустя годы скитаний dwarфы обнаружили под скалой Каменный Зуб (неровны, покрытый густым лесом холм, на вершине которого огромный скалистый выступ в виде клыка) обширный комплекс пещер. Там Даргеддин и его последователи основали тайную твердыню Кхандракар – Глиттерхэм.

Где-то спустя сто лет после этих событий, одного из dwarфов клана Даргеддина, во время своего рейда, поймали орки, так всё ещё мощное племя орков узнало о секретной твердыне своих врагов. Вожди орков собрали огромную армию и выступили маршем на Кхандракар. В кровопролитной осаде, длившейся много месяцев, орки прорыли туннель позади линии обороны карликов и штурмом захватили дворец, порубав всех обитавших там dwarфов. Забрав свои трофеи и добычу, чудовища покинули твердыню.

После той великой битвы прошли годы, различные банды гоблинов и орков обитали в Глиттерхэме, и использовали твердыню dwarфов как базу для проведения своих набегов. Некоторое время пещеры пусты, но в их глубинах всё также продолжали обитать, неразумные и кровожадные чудовища, любящие мрачные места. Сегодня, легенды о Мести Даргеддина, Войне Кузнеца, и выкованных им необычных клинках, всё также ходят среди жителей обитающих в близлежащих землях у Каменного Зуба.

ПРОГНОЗ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Кузня Ярости подземельное, или связанное с местом

Город Блэйзинделл

Хотя Каменный Зуб уединённое и отдалённое место, не так далеко от него расположен человеческий город. Блэйзинделл расположен 48 километрах южнее Каменного Зуба. Путешествие пешком из города до холма займёт три дня пути, верхом два дня. Это из-за того что местность неровная, и покрыта густым лесом. И хотя оно не совсем близко для игровых персонажей в качестве основного лагеря при исследовании Глиттерхэма, всё же это полезное место для приобретения снаряжения, пополнения запасов, отдыха между путешествиями в пещеры.

Блэйзинделл (большой город): Обычный; МЗ НД; Лимит 5,000 зм.; Актив 505,000 зм.; Население 2,021; Смешанное (Люди 37, халфлинги 20, эльфы 18, dwarфы 10, гномы 7, полу-эльфы 5, полу-орки 3).

Значимые Фигуры: Сир Майлс Беррик, мужчина человек Арт 6.

Важные Персонажи: Кхелдеган Толм, мужчина dwarф Эксп 7 (владелец Превосходное Одевание и Сухие Продукты Толма); Констэбл Дара Вайтвуд, женщина человек Вот 6; Сестра Алонса, женщина человек Жр 5; Сержант Грендар Калн, мужчина полу-орк (капитан стражи) Вн 4; Сарел Бэнкдаун, женщина полу-эльф Эксп 2 (владелец гостиницы и таверны Гнездо Грифона).

Остальные: Городские стражи, Вот 3 (2); Ополчение, Вот 1 (101); Жр 2 (2); Вн 2 (2); Эксп 3 (2); Эксп 1 (56); Арт 3 (2); Арт 1 (10); Обт 1 (1,838).



приключение, в котором описывается разрушенная твердыня Кхандракар. В поисках тайника с необычными клинками Даргеддина, персонажи попадут к Каменному Зубу. Здесь они обнаружат старую цитадель в которой обитает множество опасных чудовищ. Комплекс состоит из пяти различных уровней:

Горная Дверь: Вход в Глиттерхэм, Горная Дверь самая верхняя пещера комплекса. Она заселена племенем свирепых орков, которыми руководит грубый огр-король известный как Великий Ульффе.

Глиттерхэм: Самый огромный уровень Кхандракара, это широко раскинувшаяся красивая естественная пещера. Троглодиты и чудовища проживающие в пещерах заполнили эту территорию. Отсюда персонажи смогут подняться в Литейную, или вскарабкаться вниз в Горловину.

Горловина: Ручьи в Глиттерхэме впадают в подземную реку, в которой есть также пещеры, о которых позабыли обитатели свьше.

Литейная: Выше Глиттерхэма расположены собственные залы самого Кхандракара, комплекса помещений и проходов которые вырыли дварфы Даргеддина. Небольшая группа воинов дуэргаров (серых дварфов/карликов) на данный момент управляют залом Даргеддина, работая над тем, чтобы раскрыть древние секреты кузнецов этой кузни. Огромная расщелина ведёт к Чёрному Озеру.

Чёрное Озеро: Самый опасный житель пещер под Каменным Зубом основал своё логово в холодных неподвижных водах Чёрного Озера. Ночная чешуя, чёрная дракониха, обнаружившая проход в озере через подводное течение соединяющиеся с трясиной на дальней стороне холма. Молодая дракониха завладела древним богатством Кхандракара, оно стало началом её собственного хранилища, и она будет до смерти защищать своё логово.

ЗАЦЕПКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Каменный Зуб и его пещеры вы можете разместить в любом месте своего игрового мира. Кузня Ярости великолепно впишется в ваш игровой мир, если вы расположите её в отдалённом холмистом или скалистом месте, расположенном в несколько днях пути от ближайшего города.

Вашей следующей целью будет выяснение, что желают выполнить ваши игроки в лице игровых персонажей в этом приключении. Как команда узнала о Кхандракаре, и как они разузнали о его расположении? Выберите одну из следующих опций, которая наиболее удачно подходит к вашей игре, или разработайте собственное объяснение. (Если вы не можете определить которое лучше всего, берите Карту – это самое лёгкое).

Карта: Группа раздобыла карту на которой изображено местонахождение секретной твердыни дварфов, которая называется Кхандракар. Возможно персонажи раздобыли карту в процессе своих предыдущих приключений, а возможно персонаж который длительное время обучался, такой как волшебник или жрец, обнаружил её в пыльном углу библиотеки в которой он обучался до того как отправиться в путь. Особого значения не имеет как персонажи раздобыли карту, главное что они могут использовать её чтобы добраться до Каменного Зуба и начать свои исследования.

Сломанный Клинок: Местный дворянин барон Алтон, нанял группу с целью поиска легендарного тайника с оружием, которое выковал кузнец Даргеддин. Он покажет персонажам сломанный клинок, на котором нанесена метка кузнеца, и расскажет им, что обнаружил его возле гористого холма, который называют Каменный Зуб. Барон Алтон обеспечит указаниями относительно Каменного Зуба, и предложит награду за каждый клинок

Даргеддина найденный группой, в размере плюс 500 зм. Выше предложенной рыночной цены.

Пленный Бандит: В городе Блэйзинделл персонажи узнают о яростных нападениях орков-налётчиков, которые грабят уединённых фермеров и стоянки в холмах расположенные севернее от города. Один из воинов орков брошенный своими товарищами на погибель, попал под влияние заклинания *очарование*, городского мага. Затем он раскрыл местонахождение логова чудовищ, одинокий холм под названием Каменный Зуб. Персонажам предложат награду по 25 зм. за каждого убитого или взятого в плен орка, плюс признательность и уважение горожан за устранение угрозы.

КУЗНЯ ЯРОСТИ

Когда вы готовы начать игру, прочитайте или перефразируйте нижеприведенную информацию игрокам. Это то, что персонажи должны знать о Даргеддине и его затерянной твердыне, прежде чем отправиться в путь на её поиски. Этот текст подразумевает что в качестве зацепки персонажей вы использовали Карту; ежели нет, вы можете изменить текст на своё усмотрение.

Легенда про кузнеца Даргеддина широко известна в этом регионе. Во всех маленьких, разрозненных городках попадавшихся на вашем пути, вы слышали истории о необычных сокровищах скрытых в давно утерянных сокровищницах дварфов, а также о безжалостной войне разыгравшейся между дварфами и орками более ста лет назад.

Даргеддин был мастером кузнецом, ковавшим лезвия обладающие непревзойдённым качеством и силой. Столетия назад, дом Даргеддина был уничтожен орками. Остатки клана Даргеддин возглавил и повёл за собой, дабы основать новую твердыню севернее Блэйзинделла. Он втайне возвёл её где-то в непроходимой чаще лесов.

В своем тайном убежище, он десятилетиями готовил свою месть против всех орков, до тех пор, пока враги не разузнали о его замке, и не напали на него. Даргеддин и его последователи пали в этом сражении, а множество сокровищ орда захватчиков унесла с собой. Но, как говорят, в самых глубоких и прекрасно скрытых тайниках и оружейных всё также ещё хранятся некоторые экстраординарные клинки Даргеддина, в темноте они ожидают время когда отважная рука сможет взять их с собой.

Вы прибыли в Блэйзинделл, небольшой шахтёрский городок на северной окраине, чтобы лучше ознакомиться с этими историями. На вашей карте изображена эта старая твердыня, вдали от окраин города в холмах густо покрытых лесом.

В это время весьма уместно узнать у ваших игроков, необходимы ли им приготовления перед отправлением в приключение. Приобретение снаряжения и запасов перед отправлением в дикую местность будет неплохой идеей.

Когда игроки готовы отправится в путь, переходите к Каменному Зубу. Путь к пику пройдет без особых на то событий.

КАМЕННЫЙ ЗУБ

Когда вы готовы начать игру, прочитайте или перефразируйте нижеприведенную информацию игрокам. И вновь, подразумевается, что игроки начали игру с зацепки Карта, и что они далее после-

довали по этому пути.

Спустя несколько дней пути севернее города Блэйзинделл, через заросли сосен и елей, глубокие впадины вы подошли к этому месту. Отсюда вы видите высокий, крутой холм, сверху которого видно кусок голой скалы – Каменный Зуб. Тонкая струя дыма вздымается с невидимой точки склона холма, вы можете пройти по крутой и узкой дороге, или же пройти следуя по следам которые уходят к и от холма по всей его поверхности.

Посмотрите на карту. У персонажей есть три основных выбора. Они могут пойти по дороге, попытаться обнаружить источник дыма и разведать близлежащую местность, найти место и выждать, наблюдая за происходящим, ожидая каких-то изменений.

ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ И РАЗБИВКА ЛАГЕРЯ

Путь от Блэйзинделла до Каменного Зуба великолепное место для вставки столкновения с чудовищем характерным для холодных лесов. Смотрите соответствующий раздел в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*, для диаграммы столкновений.

Во время начальной части столкновений опасности, с которыми могут столкнуться персонажи, могут заставить их повернуть их назад. В таком случае, персонажи смогут обнаружить несколько хорошо защищенных мест для ночлега в лесу неподалёку от Каменного Зуба. До тех пор, пока персонажи бдительны, у них не должно возникать проблем с отдыхом вне подземелья.

Дорога

У подножия Каменного Зуба расположена тщательно построенная дорога, которая извиваясь по склону убегает скрываясь в растительности холма. Клан Даргеддин прорубывал дорогу с особой тщательностью, чтобы по максимальному скрыть своё существование, но годы ветров и дождей сделали эрозию вдоль дороги, убрав прикрытие, сделав её видимой и открытой с долины внизу.

Дорога ведёт непосредственно к секции Горная Дверь. Это также маршрут используемый орками племени Великого Ульфе, чтобы входить и выходить из своего логова.

Если кто-то изучает дорогу на следы, то пусть игрок пройдёт проверку Поиска (КС 17). Если успешно, персонаж определит, что вчера группа из четырёх гуманоидов спускалась вниз по дороге, и ушла в лес. Эти следы пропадают примерно через километр, или около того.

Исследования Холма

Амбициозные персонажи возможно проигнорируют дорогу, и самостоятельно захотят изучить склоны каменного зуба. Это весьма тяжёлое задание, требующие большой осторожности из-за обвалов и осыпей. Персонажам придется справиться с отвесными выступами, и густой растительностью, которые снизят базовое перемещение до 1/4 скорости (15 метров в минуту, 22,5 метра в минуту и 30 метров в минуту, для персонажей с базовой скоростью 6, 9 и 12 метров соответственно). Масштаб карты 45 метров в клетке, поэтому путешествие персонажей по склонам может затянуться на многие часы.

Если персонажи попытаются добраться к источнику дыма на вершине холма, вскоре они обнаружат что дым у подножия Каменного Зуба не виден – густой лес блокирует свободный обзор склона. Что бы двигаться непосредственно к источнику дыма (Дымоходу), кто-то из группы должны пройти проверку Чувства Направления (КС 15). Если успешно, скажите игрокам в котором направлении расположен Дымоход (источник дыма) от их текущей позиции. В противном случае узнайте у персонажей, в каком направлении они желают идти (север, северо-восток, и т.д.), но не говорите им, правильно или нет, они продвигаются к источнику дыма. Они могут пойти в нужном направлении, но без успешной

проверки Чувства Направления, они будут блуждать некоторое время по склону холма.

А. Горная Дверь: Здесь расположен непосредственный вход в Глиттерхэм. Старая дорога dwarфов ведет к огромной скале, а затем поворачивает в глубокую расселину в холме. Переходите к помещению 1, Горная Дверь.

Б. Дымоход: Когда персонажи достигнут этой клетки на карте, они обнаружат источник дыма. Природный дымоход из скалы, ведет вниз в пещеры, а тонкая струя дыма просачивается из него. В целом, определение нахождения дымохода это уйма работы; команде взбирающихся необходимо быть где-то в 15 метрах от трещины, и не пропустить её среди густого кустарника и валунов изобилующих по всей поверхности склона. Дым рассеивается, поднимаясь над землёй, и его невозможно отследить на слух.

Если персонажи тщательно ищут источник дыма, один из них должен пройти проверку Поиска (КС 13), чтобы обнаружить каменный дымоход. Если они случайно будут проходить по этой территории, пусть каждый из них пройдёт проверку Отслеживания (КС 20), чтобы заметить трещину.

Если игроки пожелают спуститься вниз по дымоходу, переходите к описанию комнаты 7 в Горной Двери.

В. Туннель Орков: С другой стороны Каменного Зуба, в нескольких сотнях метров от Горной Двери, армия орков прорыла проход в склоне холма, дабы обойти защиту карликов. По этому туннелю всё также можно перемещаться, хотя его вход забросан мусором и обломками камней. Если персонажи войдут на эту клетку на карте, то с успешной проверкой Поиска (КС 18), они обнаружат туннель орков. Они заметят этот автоматически, если будут проводить тщательный осмотр данной территории; он ведёт к помещению 21 в Глиттерхэме.

Вход туннель где-то 180 см. в высоту, и 120 см. в ширину. Любой персонаж изучающий эту территорию, может пройти проверку Поиска (КС 18), чтобы заметить старые следы ведущие в и из туннель – многочисленные отпечатки лап, напоминающих птичьих (троглодиты из Глиттерхэма), и следы лап большого медведя.



Г. Вершина Холма: Час или два усердного прорубывания сквозь заросли, приведёт команду к подножию Каменного Зуба. Последние 30 метров или около того, чистая скальная порода, и дальнейшее продвижение возможно лишь с помощью проверки Взбирания (КС 15). Каменный Зуб достигает в высоту около 450 метров, и возвышается над остальными холмами где-то на 150 метров или более. Вид с этой потрясающей, но больше никакого смысла в вершине холма нет.

Д. Тёмная Топь: Восточные склоны Каменного Зуба образуют сырую впадину, где вода стекается с холмов. Тёмный ил виден на поверхности склона, а также покрывает многочисленные заводи и озера. В самом большом озере есть подводный дренажный канал, который соединяется с водами Чёрного Озера. Дракониха Ночная Чешуя использует эту топь как вход в своё подземное логово. Игровые персонажи, исследующие территорию вблизи озера, вряд ли обнаружат этот подземный проход, если только не захотят исследовать глубины озера (КС Плавания 10). Но помните, что за каждые 2,25 кг. переносимого снаряжения, ИП получают -1 штраф к проверке Плавания. Также, разрыв в проверке с Классом Сложности в более чем 5 единиц означает, что персонаж начинает тонуть.

Туннель где-то на глубине 12 метров, и расположен в 30 метрах от западного берега. Если кто-то из персонажей способен свободно нырять на такую глубину, а также изучать озеро, при успешной проверке Поиска (КС 23), он обнаружит проход. Но в целом, персонажи вряд ли смогут нырнуть на такую глубину, да ещё и рассмотреть что-то на ней, поэтому этот проход останется скрытым.

Ожидание и Наблюдение

Прежде чем отправится к Каменному Зубу, персонажи захотят осмотреть дорогу, и понаблюдать за ней некоторое время. Когда они придут, два продолговатых отряда из племени Великого Ульфе будут в походе (в каждом по 4 орка). Первый патруль вернётся спустя два дня после появления персонажей, а второй спустя три дня.

Существа (Урс 2): Игровые персонажи установившие наблюдение в точке обозначенной на карте Каменного Зуба «Старт», могут столкнуться с возвращающимися орками. Эти орки спят днём, и передвигаются ночью, поэтому они подойдут к местоположению команды на рассвете. Если команда разбила лагерь как минимум в 18 метрах от дороги, возвращающиеся орки пройдут мимо, не заметив их. В противном случае, орки заметят его, как только приблизятся к нему на 18 метров (или 90 метров, если горит костёр).

Часовой, чей пост позволяет видеть дорогу, может пройти проверку Отслеживания (КС 10) чтобы заметить приближающихся орков, или проверку Прислушивания (КС 10). Персонажи с темновидением автоматически заметят орков как только те приблизятся в пределы 18 метров. Прочтите следующий текст вслух, изменяя его в зависимости от условий столкновения с орками.

Четверо сгорбленных гуманоидов в грязных чешуйчатых доспехах появились на тракте, рыча и бранясь на своём гортанном языке. На их ужасных мордах видны жёлтые клыки.

Заметив часового орки кинутся в атаку. (Орки должны будут пройти проверку Отслеживания против результата Скрытности часового, если часовой хотел быть скрытым). Если орки подойдут к лагерю незамеченными, они подкрадутся к часовому, и устроят засаду, или проползут в лагерь и нападут на спящих персонажей. Смотрите правила Беспомощный Защищающийся в *Руководстве*

Игрока. В качестве полнораундового действия, атакующий может провести Смертельный Удар. Он автоматически принимается за критическое попадание, а защищающийся обязан пройти проверку Стойкости (КС 10+перенесённое повреждение), или умереть от удара.

Орки (4): 8, 6, 5, 4 хп.

Если патруль орков пройдёт мимо, или с боем прорвётся к твердыне, отметьте что в помещении 14, при исследовании персонажами Кхандракара, будет подкрепление в лице выживших в этом столкновении орков.

Взятые в плен орки могут описать в некоторых деталях устройство Горной Двери. Они ничего не знают об остальном Глиттерхэме, или о том что можно проникнуть через дымоход. Пойманные орки попытаются убедить персонажей чтобы те вернули их за выкуп в племя. Однако, Великий Ульфе не собирается платить выкуп за своих соплеменников, и отказывается впускать персонажей в Горную Дверь для переговоров.

Сокровище: У каждого орка есть при себе 4d6 см. и 1d10 зм.

Дальнейшее Развитие: Вне зависимости от того, как долго дальше будут выжидать персонажи, более никаких обитателей подземелья не появится, а также никаких чудовищ после того как пройдёт второй патруль (используйте те же параметры и тактику при столкновении со вторым патрулём). Следующим шагом для персонажей будет нахождение дороги внутрь подземелья.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В КХАНДРАКАР

Как только команда готова войти в Кхандракар, переходите к описанию соответствующего помещения подземелья в которое они переходят.

Горная Дверь

Самым верхним уровнем Кхандракара является Горная Дверь, природная пещера, расширенная и



обработанная дварфами клана Даргеддин, которые прорубили в ней залы и сторожевые камеры для защиты входа в свои владения. Вход до сих пор хорошо укреплен.

Пещеры и помещения этого опорного пункта твердыни дварфов теперь во владении банды налетчиков орков, которыми руководит могущественный огр называющий себя Великий Ульф. Бандиты Ульфе используют Горную Дверь как цитадель из

ЧЕРТЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Ниже приведенные черты являются стандартными для подземелья, если только что-то отдельно не отмечено в описании помещения.

Двери: Если не отмечено отдельно, то у обычных дверей следующие параметры:

Деревянные Двери: толщ. 2,5 см.; прочность 5, хп 10; КС пролома 18.

Прежде чем открыть дверь игровые персонажи смогут выполнить разнообразные действия, включая прислушивание и определение на ловушки. Если игроки прислушиваются, сверьтесь с описанием комнаты расположенной за дверью, чтобы узнать, что за существа расположены за дверью. Вы можете установить КС и заставить персонажей пройти проверку, что бы они могли иметь какие-нибудь догадки. Если в комнате нет особых ограничений, то обычный КС 14, если очень тихие звуки, которые еле можно услышать, то КС 22.

Освещение: Большинство помещений внутри Кхандракара полностью темные, если только отдельно не отмечается в описании комнаты. Для персонажей не имеющих темновидения, желательно иметь при себе источники света.

Вентиляция: Во всех перечисленных комнатах имеет постоянный приток свежего воздуха, если не отмечено как-то иначе. Воздух обновляется благодаря мелким трещинам идущим к поверхности. Эти расщелины слишком маленькие, по ним могут перемещаться существа не более Мелкого размера.

которой они могут охотиться и грабить в окружающей холм территории, хотя они всё же расположены во многих километрах от ближайших селений и сторожевых застав. Жестокое племя заблокировало доступ к нижним уровням Кхандракара, и не имеют никаких контактов с остальными обитателями системы пещер. Власть Ульфе распространяется лишь на этой территории.

1. Конец Дороги

Старая дорога дварфов извиваясь по склону холма огибает огромный валун на склоне и выводит к передней двери Кхандракара. Здесь на посту стоят два орка. Прочитайте или перефразируйте нижеприведенную информацию игрокам как только они подойдут к этой территории:

Дорога взбирается по последнему отвесному отвесу непосредственно к большому валуну скальной породы. Склон холма с правой стороны от вас очень крут, и поднимается вверх, слева же он оканчивается резким склоном вниз. Обломки камня и различный мусор разбросан на протяжении последних ста метров дороги – разорванные бурдюки, части обглоданных костей, поломанные кегги и бочонки небрежно валяются на дороге. Далее, выше, дорога переходит в широкий выступ, и затем резко упирается в стену скалы.

Два грубых гуманоида в изношенных доспехах стоят на страже выступа. Они выглядят невнимательными и обремененными поставленной им задачей.

Когда персонажи подберутся к углу выступа, они могут заметить ряд грамотно расположенных бойниц для луков, расположенных непосредственно в стене скалы где-то в 4,5 метрах впереди. Попросите игроков пройти проверку Отслеживания (КС 18), чтобы определить заметили ли их персонажи бойницы, или более низкую проверку (КС 13), если персонажи заняты изучением восточной стены территории 1.

Существа (Урс 1): В этом месте на страже стоят два орка, хотя они не придают должного внимания своей обязанности по охране. Варк и Тарк, это их имена, на данный момент заняты тем, что переговариваются на языке Орков о ком то по имени Ульфе. Из-за их

небрежного отношения к обязанностям, они переносят штраф -4 к Отслеживанию и Прислушиванию. Группа (или их передовой разведчик) находясь в точке обозначенной на карте «Х» смогут заметить орков в точке «О». Если персонажи ранее не сталкивались с орками, постарайтесь их описать поярче, не говоря просто игроком «вы видите орков».

Варк и Тарк (2): 5,4 хп.

Тактика: Если они атакуемы и столкнулись в бою более чем с одним персонажем, Варк и Тарк крикнут об грядущей опасности оркам в комнате 4, но в том случае как только они получают возможность действовать. Они будут сражаться с одним персонажем, в противном случае отступят в помещение 3. если персонажи будут опознаны как орки, они не будут звать на помощь до тех пор, пока не начнется их второе действие.

Варк и Тарк не являются единственным противниками в этой территории. Для больших деталей смотри описание комнаты 4.

2. Дверь Дварфов

С выступа в территории 1, дорога поворачивает южнее, и, проходя через глубокую расщелину в скале, выводит к большому каменному входу в стене скалы.

Широкие, невысокие ступени ведут к большой расщелине на юге, и поворачивают на восток к стене скалы. Здесь, вы видите широкий вход вырубанный в каменной породе. Мраморные ступени, потрескавшиеся от времени, в которых видны прожилки зеленого мха ведут к массивной двустворчатой каменной двери, шириной 2,5 метра, и высотой почти 3 метра. В эту территорию открываются две бойницы для лучников, расположенные высоко на северной и южной стенах.

Дверь может быть приоткрытой, или же быть плотно закрытой – на ваш выбор. Если орки знают о приближении ИП, скорее всего они закроют двери. Однако скорее всего дверь будет открытой. Примите ко вниманию: Если дверь будет закрыта, у игроков возникнут трудности для проникновения в гору этой дорогой.

Опасность для игровых персонажей ясна; Если орки знают о подходе игроков, они будут стрелять по ним из луков до тех пор пока ИП не отступят, или не прорвутся внутрь помещения 3.

Если персонажи не подняли шум в территории 1, и прошли мимо орков в помещении 4 используя скрытность или маскировку, они обнаружат что двери в конце мраморных ступеней открыты.

С другой стороны, если ИП раскроют себя перед орками в помещении 4, и не будут быстро передвигаться к двери, то орки захлопнут двери перед ними. Открыть закрытые двери трудное задание, так как они заперты с обратной стороны засовом. Необходима проверка Силы (КС 25) для её выламывания. Заклинение *стук* или проверка Отлома Замка (КС 20), позволит более быстро отодвинуть засов.

Дальнейшее Развитие: В своей атаке персонажи могут потерпеть неудачу. Если они отступили, и вернуться позже, двое орков с помещения 11 будут находится теперь здесь на страже, в то же время, шаман из комнаты 9 перейдет в комнату 4 для усиления огневой мощи орков здесь. В последующих попытках проникновение персонажей в Горную Дверь будет весьма затруднительным.

3. Зал с Пропастью

Когда-то Зал с Пропастью служил для дварфов Глиттерхэма последней линией обороны.

Огромные двери выводят в огромный зал. Вы стоите на узком выступе, граничащем с глубокой, тёмной пропастью, которая разрезает данное помещение на две части, полностью преграждая проход в противоположную часть зала. Верёвочный мост, не внушающий доверия, обветшалый и тонкий протянут над провалом. Где-то далеко внизу доносится шум быстро текущей, бурлящей воды. Две медных жаровни пылают с каждой стороны двери, освещая половину комнаты. Вы лишь слегка видите противоположную сторону комнаты по ту сторону бездны.

Если кто-то из персонажей обладает темновидением, зрением при низком освещении, или способен осветить вторую половину комнаты, то добавьте:

В тених камней дальней части комнаты, два хрюкающих гуманоида стоят на страже перед второй каменной дверью. Они, угрожая вам, рыча обнажая свои жёлтые клыки, а затем достают луки и открывают огонь по вам!

Подвесной Мост: Переход по мосту сложная задача требующая проверки Баланса КС 8 (не забывайте о штрафах из-за доспехов). Каждая успешная проверка позволяет персонажу продвинуться на половину нормы своего передвижения – за полнораундовое действие, или на одну четвёртую нормы передвижения за частичное действие.

Переходящие по мосту провалившие свои проверки не продвигаются. Более того, если они проваливают проверку более чем на 5 единиц, они могут сорваться с моста. Позвольте персонажам пройти вторую проверку Баланса (КС 18), чтобы они могли попытаться ухватиться за мост; в противном случае они срываются с высоты почти 60 метров, и падают в подземную реку, протекающую внизу, ударяясь о каменные выступы скалистых стен. Повреждение от падения 20db, а бурлящая река утащит за собой любого, кто выживет после такого падения, в свои тёмные водные вихри. Чтобы предотвратить такую случайность, персонажи могут обвязать друг друга верёвками в единую цепочку. Конечно, это будет весьма не легко под постоянной стрельбой орков.

Потайные Двери: В южной и северной стенах есть потайные двери ведущие в комнаты 4 и 4а. Двери хорошо сделаны (КС 20 для проверок Поиска), хотя персонажи могут использовать приём 20 для их обнаружения. Помните, что персонажи-эльфы проходящие в пределах 1,5 метров от потайной двери проходят проверки Поиска, даже если они не занимаются исследованием комнаты. Двери открываются путём одновременного нажатия двух скрытых каменных плиток где-то в 30 см. перед дверью.

Существа (УрС 2): Два стражника орка охраняют восточный край комнаты. Они постараются сделать всё что в их силах чтобы предотвратить переход персонажей на другую сторону моста.

Орки (2): 8, 6 хп; длинный лук (1d8/x3), двуручный топор, 1d10 зм, 4d6 см.

Тактика: В качестве своего прикрытия орки будут использовать две каменные колонны в комнате, которые им дадут 50% укрытия. Они будут использовать свои луки против персонажей переходящих через мост, затем тех кто активирует магию, а затем тех кто стреляет по ним из луков или арбалетов. Лучники получают +2 бонус к атаке против персонажей на мосте, а цели теряют все

свои бонусы к КД за счёт Ловкости. Каждое попадание в балансирующего на мосту персонажа, вынуждает его проходить ещё одну проверку Баланса (КС 8), или он рискует сорваться, точно также, если провалит проверку на 5 или более единиц.

Если персонажи пройдут две трети моста, один из орков покинет укрытие, и бросится уничтожить верёвочный мост, используя свой топор чтобы перерубить поддерживающие верёвки. Орку необходимо перерубить две верёвки, у каждой по 8 хп. Если одна верёвка перерублена КС Баланса повышается до 13. Если перерезаны обе, конец моста срывается в пропасть. Персонажи на мосту переносят 2d6 пунктов временного повреждения от удара, и должны пройти проверку Рефлекса (КС 13), или не удержаться, и сорваться в пропасть.

Дальнейшее Развитие: Если мост уничтожен, представители племени Великого Ульфе отстроят его за три дня. Если персонажи уничтожили всех противников в комнатах за мостом, убили Великого Ульфе, или более 50% орков племени, а затем отступили, выжившие перережут мост и не будут его возобновлять, дабы защитить себя от дальнейших набегов персонажей. Любой орк убитый в этой комнате будет замещен орками из комнаты 11.

4. Галерея Лучников

Дварфы создали эту комнату для обеспечения возможности стрельбы лучников по приближающимся врагам к главному входу их твердыни. Через бойницы лучников проникнуть в это помещение невозможно, если только персонаж не сожмётся до высоты не более 0,5 метра или меньше, и взберётся на высоту 4,5 метра. Чтобы проникнуть в эти комнаты, персонажи должны обнаружить потайные двери в комнате 3. как только персонажи откроют двери, зачтите им ниже следующее:

Потайная дверь отъехала в сторону, и перед вами открылся узкий проход с поднимающимися вверх ступенями, ведущими в небольшие комнаты. Дневной свет проникает в эти комнаты через ряд узких амбразур, поста лучников наблюдающих за входом в залы дварфов.

В зависимости от того, как персонажи передвигались через территории 1 и 2, эти орки уже могут быть связаны в сражение с ИП, стреляя по ним через бойницы.

Галереи усыпаны мусором, паутиной и объедками крыс. Орки расположенные здесь не утруждали себя уборкой, поэтому повсюду виднеются разбросанные

СИСТЕМА ОБОРОНЫ

Продвижение по Горной Двери может быть весьма затруднительным. Вот что произойдёт если игроки будут штурмом брать уровень:

Раунд 0: Персонажи сталкиваются с орками в зоне 1.

Раунд 1: Орки поднимают тревогу, и убегают на 18 метров южнее к помещению 2.

Раунд 2: Орки с помещения 4 открывают огонь по любому видимому персонажу в зоне 1 по тревоге поднятой ранее. Варк и Тарк убегают через двери в помещение 3.

Раунд 3: Варк и Тарк перебегают через верёвочный мост. Орки с помещения 4 продолжают огонь по персонажам в помещениях 1 и 2. если ни один из персонажей не виден, первый орк из комнаты 4 выбегает через секретную дверь в комнату 3.

Раунд 4: Варк и Тарк проносятся через помещение 5 поднимают общую тревогу. Третий орк с комнаты 4 бежит к двери в зоне 2 чтобы запереть её, или ввязывается в сражение с персонажами которые уже здесь.

Раунд 5: Орк у двери в помещении 2 запирает дверь. Оставшиеся орки в помещении 4 продолжают вести огонь по видимым им персонажам. Орки в восточной половине комнаты 3 перерезают верёвки и готовятся к защите двери в помещение 5.

Раунд 8: Орки из помещения 14 прибывают в помещение 3 (если оповещены), присоединяясь к текущим оркам в обороне комплекса.

Раунд 12: Великий Ульфе и четверо орков из комнаты 11 перемещаются в комнату 5 (если оповещены), чтобы подготовить контратаку.

грязные одеяла-шкурки и обглоданные кости от пиршеств орков.

Потайная дверь в северном окончании галереи ведёт в комнату 14 (КС 23 для проверок Поиска). Орки не знают об этом проходе, и поэтому им не пользуются.

Существа (УрС 3): Три орка охраняют комнату 4, северную галерею лучников; и один южную галерею 4а. Это те же орки, что упоминались в территориях 1 и 2, поэтому если персонажам удастся убить кого-то из этих скрытых лучников в предыдущих столкновениях, то здесь естественно останется меньшее количество орков.

Орки (4): 8, 7, 6, 3 хп.; длинный лук (1d8/x3), тяжёлый щит (1d10+2, крит. 19-20), 1d10 зм, 4d6 см.

Тактика: Лучники в этих галереях наблюдают за ступенями ведущими в помещение 2, и орки могут вести огонь стрелами по представителям команды в этой зоне. Они присоединяются к схватке раунд спустя после того, как орки из территории 1 позовут на помощь, но они не особенно бдительны.

Если команда уберет Варка и Тарка бесшумно, орки с помещения 4 ничего не заметят. Замаскировавшиеся персонажи смогут пройти через помещение 2 безопасно, принимается что орки не подняли тревоги. Персонажи пытающиеся прокрасться под бойницами должны пройти проверку Бесшумного Передвижения с бонусом +4 (орки не особенно внимательны). При проверке Прислушивания, чтобы заметить крадущихся персонажей, орки из помещения 4 должны выбросить такой же или выше за результат ИП Бесшумного Передвижения.

Конечно, игроки могут пробежать мимо бойниц, но в таком случае орки услышат их и откроют огонь по бегущим. Они начнут стрельбу по персонажам в помещении 2, если не имеют возможности вести огонь по персонажам в помещении 1.

Бойницы обеспечивают оркам расположенным за ними 90% укрытие против стрелковых атак, и невозможным достижения их рукопашным оружием (бойницы в 4,5 метрах над землёй, и 15 см. в ширину). Когда персонажи повернут за угол в зону 2, орк в комнате 4а, также может стрелять по ним, в то же время один из орков комнаты 4 побежит через потайную дверь к двери, ведущей из комнаты 2 в 3, дабы запереть её. Чтобы добежать до двери орку понадобится 2 раунда, а на третий он её

закроет.

Если герои найдут потайные двери ведущие в галерею лучников, и нападут на орков, орки откроют огонь из луков по персонажам бегущим по лестнице, а затем, достав тяжёлые цепи, станут у основания лестницы чтобы сражаться с ИП. Так как ширина лестницы 1,5 метра, только один персонаж сможет участвовать в рукопашном бою с орками, если орки удерживают выход с лестницы.

Не забывайте вести учёт убитых орков в помещениях 2,3 и 4.

Дальнейшее Развитие: Если персонажи уничтожили этих орков и отступили из подземелья, на место погибших придут орки из помещения 14, и они будут усилены шаманом из помещения 9.

5. Пещера Орков

Место второго патруля, которого на данный момент нет, здесь.

Эта комната природная пещера с тщательно выровненными стенами и полом. Влажный камень даёт отблески, и вы видите, что из этой комнаты в темноту уходят четыре выхода. Красные угли мерцают во тьме дальнего прохода от правой руки, а грубая деревянная решётка закрывает проход в ближайший проход от правой руки. В комнате видны мусор, отбросы и спальные шкурные мешки.

Когда-то превосходно обработанное помещение дварфами, эта комната была сделана так, чтобы сохранить естественную красоту пещер, и в то же время давать доступ к остальному комплексу. Зарешённая дверь на юге, ведёт в комнату 6, где томятся два пленника орков; последние за ними мало заботятся; пленники вскачат на ноги и подбежав к решётке начнут звать персонажей чтобы те их освободили.

Сокровище: Корзины и мешки в этой комнате содержат обычные запасы – муку, зерно, гвозди и т.д. Общая стоимость всего товара около 20 зм, а вес 225 кг. Помимо этого, снаряжение персонажей которых удерживают в плену в комнате 6, расположено здесь в незапертом сундуке.

Дальнейшее Развитие: Когда вернётся второй патруль орков (пять дней спустя после прибытия персонажей к Каменному Зубу), они могут тут разместиться. После их возвращения отметьте для себя в этой комнате 4 орков.

6. Пещера Для Пленных

Иногда орки берут в плен шахтёров, переселенцев и торговцев, путешествующих через леса севернее Блэйзинделла. Именно здесь они удерживают своих несчастных пленников пока они не умрут, или их не выкупят.

Ряд грубых нетолстых деревьев формируют грубую, но прочную решётку в проходе в маленькую пещерку. Дверь закрыта на навесной железный замок. Внутри вы видите двух измученных пленников, одитых в изношенную одежду, и кричащих у двери. «Слава Йондалле!» первый закричал. «Мы спасены!»

Пленники пара путешественников по имени Жерадил и Коурана. Они выехали из небольшого поселения в нескольких километрах от Блэйзинделла где-то с месяц назад, и попали в плен к оркам. Орки поймавшие их потребовали выкуп за пленни-



ков, но ничья семья не имеет таких денег, чтобы заплатить бандитам, поэтому они оба ждут лишь смерти от орков.

Жерадил (Обт 2): 5 хп.

Коурана (Обт 1): 3 хп.

Открыть дверь решётки можно пройдя проверку Вздома Замка (КС 13), ключом из кармана Старого Яйаррака, или поработав над решоткой некоторое время топором. Жерадил и Коурана безмерно благодарны за своё спасение, но они не присоединятся к ИП, никто из них не опытен в сражении, и им хочется побыстрее сбежать, пока орки заняты персонажами.

Если персонажи освободят и сопроводят пленников домой (путешествие займёт один день пути в селение, и один день назад), семьи пленников наградят героев четырьмя бутылками *снадобий лечения лёгких ранений*. Сопровождение Жерадила и Коураны в безопасность, даст племени шанс подготовиться к следующему визиту игроков.

Дальнейшее Развитие: Любой персонаж взятый в плен орками, будет посажен в клетку в комнате 6, если только он не будет вести себя так, что орки посчитают, что мёртвым он будет нести меньше неприятностей.

7. Дымоход

В этой неровной комнате, называемой Дымоходом, расположен основной огонь племени, на котором готовят пищу, так как расщелина в потолке позволяет выводить дым через скалу наружу.

В центре этой комнаты большой, дымящийся потрескивающий костёр. Повсюду раскиданы погнутые котелки и чайники; очевидно, что эта комната выполняет роль кухни. Вы замечает чёткую вытяжку дыма через грубую дыру в потолке комнаты.

Если персонажи попытаются спуститься через дымоход, им понадобятся немалые усилия чтобы спустится. Шахта где-то 24 метра высотой; она неровная, но скользкая (КС Взбирания 10). Можно сбросить с вершины шахты верёвку, тогда спуск вниз по верёвке КС 5). Не забывайте добавлять штрафы из-за доспехов. Если персонаж неудачно пройдёт проверку Взбирания на 5 или больше единиц, он может пройти ещё одну проверку Взбирания (КС 20) чтобы перехватиться за стенки, или же сорваться и упасть вниз, перенеся стандартное повреждение за высоту, плюс 1d6 из-за горячих углей. Осторожный спускающийся без проблем увернётся от огня при спуске. Отметьте себе, что падение персонажа на костёр, привлечет из помещения 5 орков (если они там есть).

8. Общее помещение Орков

Повсюду раскиданные кучи коробок, бочек, мешков и узлов видны в этой длинной, но узкой пещере. Кажется что оркам сопутствовал успех в их разбоях на небольшие поселения и путешественников на дорогах. На севере, два обработанных каменных прохода ведут на восток и запад; на юге виден старый колодец, полный мутной воды.

Наворованное добро заполняет эту пещеру, здесь можно увидеть огромное количество недорого стоящих материалов, таких как: продуктов питания, эля, шерсти, инструментов, балок, смолы, гвоздей и подобных товаров. Орки, грабя поселения и вагоны торговцев, забирали все что могли.

Проход ведущий на восток (8а), полностью заблокирован плотно стоящими ящиками и мешками с мукой. Орки заблокировали его, что бы жужжалы из помещения 10 не пробрались сюда. Если персонажи

разберут этот завал, они обнаружат проход длиною в 6 метров, ведущий на восток, который заканчивается железными воротами заложёнными соломенными тюфяками.

Проход на юго-востоке ведёт к потайной дери, которая хитро сконструирована, чтобы не отличалась от остальной скальной породы пещеры, успешная проверка Поиска (КС 18), позволит обнаружить эту дверь.

Сокровище: Маленький, закрытый прочный ящик запрятан под плоским камнем, в нём находятся 180 зм, и фляжка со святой водой.

9. Шаман Орков

Шаман Бардаг обитает здесь, и считает это помещение своей частной собственностью, проживая с тремя помощниками отдельно от остальной банды Старого Яйаррака. Она старается поразить остальных своим искусством в магии, показывая его при любой возможности, удерживая Яйаррака под контролем и пониманием своих внушений, относительно того, что должно происходить в комплексе.

Секретная дверь, ведущая в комнату 9, покрыта с западной стороны различными знаками орков, и проклятиями. Проверка Поиска (КС 13), позволит заметить скрытую дверь.

Потайная дверь обернувшись вокруг своего центра, открыла проход в комнату шириною 4,5 метра, и длиной 9 метров. Комната заполнена грубой мебелью, в воздухе ощущается смутный запах дыма от небольшого костра. Десятки пожелтевших черепов свисают с потолка на верёвках, которые торчат из отверстий пробитых в кости черепов. Орк, в потрепанном черном одеянии смотрит на вас с выражением лютой ярости, кажется, вы оторвали его от какого-то занятия.

Дверь в помещение 10 закрыта, но ключ торчит в замочной скважине с этой стороны двери. Бардаг не открывает её, так как знает что за ней жужжалы (она их называет своими «маленькими жалами»), и изредка ловит одного из них, чтобы использовать для приготовления своих отваров и снадобий).

Существа (Урс 4): Бардаг и её две помощницы орка постараются убить любого незваного гостя. Даже если персонажам каким-то образом удалось договориться о проходе через удерживаемые орками территории, Бардаг не пойдёт никакие виды переговоров.

Бардаг: 20 хп.; 3 фляжки с алхимическим огнём.

Орки (2): 5,3 хп.; облегчённая булава (1d6+2).

Тактика: Бардаг прикажет своим подчинённым сражаться с персонажами, в то же время сама попытается ослабить команду применяя на них заклинание *сон* или *наслать страх*. После применения своей магии, она будет метать в группу алхимический огонь; у неё три фляжки.

Если сражение проиграно, Бардаг отступит в комнату 10, держа перед собой дымящую палку, чтобы отпугнуть от себя жужжал. Она постарается добраться в комнату 14, чтобы позвать на помощь Яйаррака.

Сокровище: Среди барахла есть два кожаных мешка (КС Поиска 10) содержащие по 160 см каждый.

ПЛЕННИКИ И ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если кто-то из ИП погиб раньше в приключении, помещение 6 хорошее место для обнаружения остальной группой пропавших персонажей. Орки хранят их снаряжение в комнате 5.

10. Великая Лестница

Комната Великая Лестница раньше выполняла роль главного входа в Глиттерхэм, в которых входят большие природные пещеры, расположенные в нижней части холма.

Железные ворота блокируют проход из комнаты 8. их замок проржавевший и закрытый; его можно взломать Взломом Замка (КС 23), или разогнуть проверкой Силы (КС 15). Орки заложили его одеялами и тюфяками, чтобы обезопасить себя от жужжал. Если персонажи войдут в эту комнату, зачитайте вслух.

Потолок достигает 9 метров в высоту в центре этого огромного помещения, на стенах изображены дварфы у своих кузниц. Две больших каменных двери ведут на север и юг. Вблизи северной двери лежат разрозненно несколько давно умерших скелетов. На западной стене ворота из прочного железа.

В центре комнаты видна естественная расщелина, которая резко уходит вниз. Десятки каменных ступеней уходят во мрак. Где-то далеко внизу вы слышите отдалённый звук текущей воды, и странный жужжащий звук.

Если персонажи будут производить какие-нибудь звуки, пусть жужжалы пройдут проверку Прислушивания. Если жужжалы услышали персонажей, зачитайте игрокам следующее.

Жужжащий звук становится всё громче, а затем четыре больших летающих создания – птицы, насекомые, летучие мыши, тяжело сказать что это – обрушиваются в атаке со ступеней на вас.

Дверь в помещение 9 закрыта с обратной стороны. Персонажи могут взломать замок, пройдя проверку Взлома Замка (КС 23), но вначале вытолкнуть ключ из замочной скважины с обратной стороны (это привлечёт внимание Бардаг).

Дверь на севере смертельная ловушка. Дверь покрыта изображением мерцающего лица дварфа. С обеих сторон северной двери размещены незаметно восемь небольших трубок, в 3 метрах от пола. (Маленькие круги на карте обозначают их местоположение). Эти трубки часть огненной ловушки, но их можно заметить, если персонаж пройдёт проверку Поиска (КС 18) в этой секции стены.

Скелеты лежащие здесь – скелеты орков, погибших от ловушки во время давней битвы; они одеты в поржавевшие останки каких-то кольчужных доспехов, на которых видны следы обожжённости. Поржавевшие наконечники топоров лежат неподалёку от тел, следов от рукояток не видно.

Эта комната ведёт вниз в помещение 15.

Существа (УрС 2): Жужжалы жаждут крови. Они без разбора нападут на первого попавшегося ИП. Если жужжала присосется к персонажу с помощью касательной атаки, он будет причинять по 1d4 пунктов повреждений Телосложения до тех пор, пока не высосет 4 пункта, а его КД понизится до 12. насытившиеся жужжалы улетают вниз, в комнату 17 в Глиттерхэме, чтобы переварить пищу.

Жужжалы (4): 8, 5, 5, 3.

Большое количество дыма или огня отпугивает жужжал, и удерживает их на расстоянии 1,5 метров от источника дыма (одного факела или лампы не достаточно). Персонажам, объатым пламенем из ловушки, не стоит беспокоиться относительно жужжал.

Ловушка (УрС 2): Открытие двери в северной стене, заставляет сработать смертоносную ловушку. Когда дверь открывается, механизм, основанный на противовесе, изливает из труб алхимический огонь, поражая любого персонажа стоящего в пределах линий обозначенных на

карте. Горящих персонажей могут потушить их товарищи.

После того как дверь открыта, механизм вновь сработает спустя 2 раунда. Проницательные персонажи через открытую дверь успеют заметить, что за ней крохотная комнатка. Все, что есть в комнате, это механизм, трубки для алхимического огня, и две почти пустые медные канистры, содержащие в себе около 90 литров реагентов для алхимического огня (жидкости смешиваются и выбрызгиваются, и при контакте с воздухом вспыхивают). Трубки выходят через маленькие каналы на юго-запад и юго-восток, и разбрызгиваются по зоне поражения.

Для создания алхимического огня, персонажи должны набрать жидкость из каждой канистры, и осторожно их соединить. Это потребует около 2 часов кропотливой работы, и успешной проверки Алхимии (КС 18), в результате 3d4 порции алхимического огня. Если проверка Алхимии неудачна, реагенты смешиваются в процессе изготовления и вспыхивают. Если персонаж проваливает проверку на 5 и более единиц, он охвачен пламенем, и переносит стандартное повреждение от алхимического огня.

Огненная Ловушка: СВ 2; в первом раунде алхимический огонь причиняет 4дб повреждений, затем по 1дб повреждений каждый раунд пока не пройдёт 10 раундов; спас-бросок Рефлекса позволяет перенести половину повреждений в первом раунде, и никаких в последующих (КС 23); Поиск (КС 23); Сложные Устройства (КС 23), занимает 2d4 раунда.

Дальнейшее Развитие: Если персонажи закроют дверь, ловушка перезарядится. К счастью там остался заряд лишь ещё на одно разбрызгивание.

11. Бараки Орков

Четверо орков служащих непосредственно Великому Ульфе обитают в этой когда-то сторожевой комнате дварфов. Когда персонажи откроют двери, зачитайте следующее:

Бочки, ящики и мешки с продовольствием стоят вдоль стен этой комнаты. Посреди награбленного видно четыре больших соломенных тюфяка и другой несложный инвентарь, который указывает на то, что комната используется как спальня и сторожевая. Четверо звероподобных гуманоида со злобными глазами, заняты чисткой своего оружия, и починкой снаряжения, заметив вас, они вскакивают на ноги и с ревом кидаются в атаку.

Запасы наложенные в этой комнате напоминают и те, что лежат в комнате 8 – низкой стоимости, всякое добро для торговли, и продовольствие награбленное из южных поселений за последние несколько месяцев.

Два орка когда не на посту в помещении 3, сидят здесь.

Существа (УрС 2): Если эти создания не побежали на помощь к оркам сражающимся в помещении 8, то тогда при появлении персонажей они заняты своими повседневными делами.

Орки (4): 7, 5, 5, 4 хп.; тяжёлый цеп (1d10+2, крит 19-20), короткий меч (1d6+2, крит 19-20), метательное копьё 1d10, 1d10 зм, 4дб см.

Тактика: Стиль драки орков подлый. Они разделяется на две пары; один орк из пары постарается опрокинуть персонажа сражающегося с этой парой (касательной рукопашной атакой), а второй выдерживая своё действие, начнёт дей-

водить после атаки опрокидывания, так чтобы нанести атаку по распростёртому на земле персонажу. (Смотри *Руководство Игрока* для больших деталей по атакам опрокидывания, и распростёртым персонажам). Заметьте, что если вместо этого опрокидывание грозит самому орку, он выпустит из рук свой цеп; в качестве дополнительного оружия, орки удерживают короткие мечи.

Дальнейшее Развитие: Если персонажи нападут на комплекс и отступят, двое из этих орков будут размещены в комнате 2, для охраны входа в подземелье от будущих атак.

Сокровище: Орки имеют 210 зм сложенные в старом железном котле, запрятанным под одной из кишачих насекомых кроватью. Ещё один небольшой мешочек, скрыт в другой лежанке орка, в нём хранится один топаз стоимостью 200 зм, и два оникса стоимостью по 50 зм каждый.

12. Великий Ульф

Великий Ульф, это жестокий огр который руководит орками Горной Двери. Это помещение когда-то принадлежало капитану стражи карликов, но теперь им управляет Великий Ульф.

Небольшой лестничный пролёт ведёт к большой окованной железом двери. К центру двери, на шип приколот человеческий череп покрытый засохшей кровью.

Дверь не заперта, но она тяжёлая, и её тяжело передвигать (только если вы не огр).

Дверь Обитая Железом: толщ. 2,5 см.; прочность 6; 25 хп; КД 5; КС пролома 25.

Если персонажи попытаются совладать с дверью, но не смогут открыть её с первой попытки, Великий Ульф поймёт что на него напали. Он выпустит своих двух волков, и использует действие готовности (частичную стремительность против первого противника, вошедшего в комнату).

Позади двери расположена небольшая комнатка, которая скудно покрыта шкурами животных, и освещена дымящимися факелами в бронзовых держателях. Запах неопределимый. Ужасающее чудовище высотой 3 метра, с бородавочной, бурой кожей и жирными чёрными волосами, идет к вам держа в одной руке массивный топор. Два огромных волка удерживаются на цепях в его второй руке. «Вы думаете что победите Великого Ульфе?», существо громко произносит, двигаясь на вас. «Вак! Траг! Взять их!»

Гуманоид выпускает цепи из руки и волки стремительно кидаются на вас, а существо с яростным ревом стремительно несётся на вас!

Существа (УрС 4): Огр и его питомцы волки, не заинтересованы в дипломатии, и незамедлительно бросаются в атаку.

Великий Ульф: 44 хп.

Волки: 15, 12 хп.

Тактика: Огр и его волки будут неистово сражаться, и преследовать персонажей до тех пор, куда это возможно. Мудрые персонажи предпримут тактику отступления назад по ступеням, что бы заставить огра и волков последовать за ними во внешний проход, где их можно было бы фланкировать, или применить маневрирование.

Великий Ульф ничего не произносит и не отдаёт приказов своим волкам, а сами волки не настолько тупы. Если огр погибнет, волки постараются убежать, пробегая через игроков, если это необходимо. (Это может

провоцировать благоприятные атаки со стороны игроков).

Дальнейшее Развитие: Если персонажи победили Великого Ульфе, но им не удалось одержать победу над всеми остальными орками, один из орков возьмёт на себя лидерство над племенем. Если персонажи помимо Великого Ульфе убили ещё как минимум тринадцать орков, племя покинет Горную Дверь, и уйдут в близлежащие холмы, как только игроки покинут эту часть подземелья.

Сокровище: Великий Ульф хранит своё сокровище в двух больших деревянных сундуках около южной стены. Его сокровище состоит из: 440 зм, 1,600 см, *снадобья взбирания по паучьи*, и *рапиры +1* (Великий Ульф думал, что рапира слишком мелкое оружие для огра, чтобы его толком использовать).

13. Статуя Дварфа

Территория со статуей дварфа ещё одна ловушка, которая может озадачить незваных гостей твердьни. Подвижная пластина в полу в 1,5 метрах от статуи, активирует ловушку с газом.

В конце прохода расположена статуя яростно выглядящего дварфа в прочно выглядящем кольчужном доспехе. Каменный воин держит в одной руке меч, а во второй кузнечный молот. Статуя стоит на высоком каменном пьедестале; вся структура занимает около 2,1 метра в высоту, и должна весить несколько сотен килограмм.

Если кто-нибудь из персонажей подойдёт поближе чтобы рассмотреть статую (и с активирует ловушку), продолжите текст следующим:

Внезапно вы ощутили небольшой щелчок под своими ногами. Бородатое лицо статуи распахнулось, наподобие огромного орехокола, и из него пошёл зеленоватый газ.

Ловушка (УрС 2): Все обитатели Горной Двери знали об этой ловушке, и старались избегать нажимать на спусковую пластину. Используемый газ имел ослабляющую способность, но с возрастом его мощьность сама ослабла.

Ловушка с Ядовитым Газом: СВ 2; яд образует 6 метровый конус, первичное повреждение 1d4 Силы, вторичное 1d4 Силы; спас-бросок Стойкости нейтрализует всё (КС 13), второй спас-бросок нейтрализует вторичное повреждение (КС 13); Поиск (КС 23); Сложные Устройства (КС 13).

14. Казармы

Будучи когда-то казармами для воинов дварфов, теперь это помещение во власти орков Великого Ульфе. Всего одиннадцать существ проживают здесь, но на данный момент часть из них промышляет грабежом в близлежащих окрестностях, трое находятся на посту в помещении 4; здесь только Старый Яйаррак и четверо орков.

Это большое помещение заполнено грубо сделанными койками, столами и стульями, на полу расстелены грязные шкуры зверей. С первого взгляда

ВИДИМОСТЬ В ГЛИТТЕРХЕМЕ

Диапазон видимости очень важен в исследованиях этого уровня для ИП. Персонажи люди, обладающие источником света способны осветить от 9 до 18 метров, но множество помещений и проходов в Глиттерхеме значительно больше по размеру. Не говорите персонажам о тех опасностях, которые они не могут видеть со своего текущего месторасположения.

да можно понять, что здесь обитает десяток, или чуть более гуманоидов.

Орки не знают о секретной двери в западной стене, но персонажи изучая комнату могут её обнаружить (КС Поиска 20).

Существа (УрС 4): Как только Яйаррак и его орки заметят персонажей, они кинутся в атаку! Старый Яйаррак не будет ввязываться в рукопашный бой, он будет метать топоры (у него их три) в не ввязанных в бой персонажей (свободных). Если битва будет не в пользу орков, он отдаст приказ одному орку прорваться, и бежать в помещение 9 за подмогой. Если битва будет действительно очень плоха, он отошлёт орка в помещение 11 за дополнительными орками. В случае гибели всех кроме Старого Яйаррака, он будет убегать в комнату 12 под защиту Великого Ульфе. У Старого Яйаррака ключи от двери решётки комнаты 6.

Старый Яйаррак: 22 хп.

Орки (4): 6, 6, 4, 3 хп.

Дальнейшее Развитие: Спустя два дня вернётся первый патруль из четырёх орков, и будет в этой комнате. Любые орки убитые в помещении 4 будут замещены орками из этой комнаты. Если персонажи медлить с входом в подземелье, то тогда персонажи натолкнутся как минимум на девятих орков.

Сокровище: Уходя в патрулирование орки будут забирать с собой максимум своего имущества, но под плоским камнем у южной стесны, спрятан мешок с 250 см, 40 зм, и *снадобьем лечения лёгких ранений*. Яйаррак спрятал мешок с золотом в комнате 8, так как знает, что его последователи убьют его сразу же, как только узнают где запрятал золото.

Глиттерхэм

Под Горной Дверью расположен Глиттерхэм, большая сеть природных пещер в сердце Каменного Зуба. Пещеры по себе красивы; стены мерцают и сияют вкраплениями полудрагоценных камней, а тысячелетия скульптурной работы воды, создали узорные замороженные-камни, изящные сталактиты, и гротескные сталагмиты. Глиттерхэм населённая пещера, потоки воды протекающее через пещеры устремляются в ниже текущую подземную реку.



Сейчас Глиттерхэм дом для шайки троглодитов, опасных рептилиевидных дикарей, обитающих в подземлэй. Троглодиты и гуманоиды племени Великого Ульфе заключили между собой хрупкий мир, хотя мелкий стычки между ними весьма часты. В большинстве случаев для выхода на поверхность и охоты, троглодиты используют старый туннель в помещении 21, оставляя орков в покое. В свою очередь, представители племени Великого Ульфе изредка вторгаются во владения троглодитов.

15. Холодный Ручей

Проход, ведущий из помещения 10 в помещение 16 пересекается в данной пещере (помещение 15) подземным ручьем.

Узкая Расщелина расходится далеко в обе стороны с многочисленными изгибами и поворотами. На полу видно сотни вырубленных в камне ступеней, но стены и потолок сохранили свою природную естественность. Где-то в 18 метрах ниже, стремительный ручей вытекает из узкой расщелины по вашу левую руку, протекая через ступени, исчезает в узком извилистом туннеле справа от вас. Ручейк шириной где-то 0,6 – 1,0 метра.

Если персонажи заходят исследовать течение ручья, им придется идти по одиночке. Ручей обрывается резким обрывом; чтобы спустится ИП необходимо будет пройти проверку Взыбрения (КС 10 из-за большой скорости воды). Если персонаж соскользнёт и упадёт, он сорвётся с высоты 1d6 метров, перенеся при этом стандартное повреждение от падения.

Существа (УрС 3): На половине дороги ведущей вниз, расположено основное гнездо жужжал (комната 15а), в небольшой вертикальной пещере видимой с ручья. Длинная трещина в задней части пещеры ведёт на поверхность, расстояние около 45 метров – но, пролезть через неё может существо размером не крупнее жужжалы.

Жужжалы (6): по 5 хп. каждый.

Жужжалы в гнезде спят, но любой шум или свет от спускающейся группы по ручью разбудит их. Каждый раунд будут просыпаться, и нападать 1d4 жужжал, пока они все не проснутся.

Сокровище: На полу пещеры жужжал лежит иссушённое тело исследователя дварфа, который умер здесь много лет назад. В кожаном мешочке на его поясе лежат 35 зм, и *волшебная палочка света* с оставшимися в ней 20 зарядами.

16. Высокая Пещера

Высокая пещера – непосредственно первое помещение самого Глиттерхэма. Оно обитаемо жужжалами из гнезда в пещере 17.

Спускающаяся вниз трещина резко открывается в очень высокую пещеру, с потолком как минимум в 12 метрах от поверхности пола, или того выше. Ступени продолжают идти ниже, выводя к выступу у северной стены пещеры. Быстротекущий ручей шириною 1,5 метра, протекает по полу пещеры, и исчезают под плоским камнем у южной стены, а на юго-восточной, и северо-восточной стенах видны большие проходы.

Существа (УрС 2): Четверо жужжал высоко вверху прикрепились к стенам пещеры. Маленькие чудовища заметят команду в тот момент, когда кто-

то войдёт сюда с источником света, а их в свою очередь очень тяжело заметить: Позвольте ИП пройти проверку Отслеживания (КС 23), чтобы заметить маленькие тёмные объекты, прикреплённые к стене высоко вверху. КС опустится до 13, игрок скажет, что он специально всматривается, ожидая опасности оттуда. Если жужжалы заметят персонажей, а сами останутся незамеченными, они ошарашат группу (раунд внезапности).

Жужжалы (4): 7, 6, 5, 3 хп.

Низкое Прокарабквание: В южном окончании этой пещеры расположен вход в логово троглодитов. Ручей текущий по Высокой Пещере почти заполняет этот проход, высота прохода 0,9 метра, те кто осмотрят близлежащую территорию (КС Поиска 13) обнаружат многочисленные следы рептилие- или птице-подобные следы (отпечатки ног троглодитов), и следы соскальзывание в ручей на этой стороне. Очевидно, здесь что-то очень часто вылазило и залазило в воду. Для того, чтобы попасть в пещеру 17, должны спустится в ручей и проползти, проплыть по течению ручья.

Игровые персонажи идущие по этому пути, погасят свои факелы и лампы, так как максимальная точка потолка над поверхностью воды всего 15 см.

17. Пещера Троглодитов

Троглодиты обитающие в Глиттерхэме используют это помещение как общую комнату и территорию хранения запасов пищи. Они будут защищать её от любых незваных гостей. ИП вошедшие сюда из помещения 16 скорее всего не будут располагать источником света, и не смогут с начала всё разглядеть. Зачитайте следующий текст, корректируя его соответственно ситуации (в соответствии с проверками Прислушивания и Отслеживания):

Пробираясь сквозь холодный и быстрый ручей, вы попадаете в новую огромную пещеру. Потолок где-то в 9-ти метрах над вами, а дальний конец пещеры скрыт непроглядной тьмой. Вам немедленно ударяет в нос отвратительный тошнотворный запах. Кто-то или что-то обитает здесь; останки изрубленных, изувеченных животных развешены на грубых деревянных шестах вдоль стен пещеры, в той же манере, вы замечаете, подвешенные тела нескольких орков.

Позвольте любому ИП в этом помещении пройти проверку Отслеживания (КС 19) чтобы заметить троглодитов, прежде чем те начнут атаку. В противном случае персонажи удивлены и оторопевшие:

Внезапно два причудливых силуэта – каких-то злобных, покрытых чешуей гуманоида – выскочили из своих укрытий, и метнули в вас огромные дротики.

Эти существа – троглодиты. Как только персонажи войдут в комнату, они никак уже не смогут миновать сражения; троглодиты очень агрессивны в защите своей территории. Они нападут на первых двух персонажей вошедших в пещеру.

Существа (Урс 2): Троглодиты скрываются в точках обозначенных на карте буквой «Т».

Троглодиты (2): 13, 12 хп.

Тактика: Оба троглодита вооружены метательными копьями. В первый раунд они метнут в каждого из персонажей по своему копыю. В последующий раунд они проведут второй залп. После этого троглодиты кинутся в ближний бой, применяя свои когти и зубы.

В сражении от троглодитов исходит ужасающая вонь. Любой персонаж в пределах 9-ти метров от троглодита обязан пройти проверку Стойкости (КС 13), или же будет ослаблен от тошноты, перенося на последующие 10

раундов 1d6 повреждений Силы. (Запах от двух троглодитов не причиняет повреждения 2d6 Силы, имейте это в виду в сражении).

Дверь Троглодитов: Троглодиты забаррикадировали юго-западный проход, ведущий в помещение 18, с помощью дверной пробки из грязи смешанной с тростником. Она плотная и грубая, и гораздо более прочная, чем выглядит. Чтобы её выбить необходимо пройти проверку Силы (КС 8). Проверка повышает КС до 18, если её удерживают троглодиты с обратной стороны.

Пруд: Поток ручья протекая через центр пещеры, начинает расширяться и становится глубже достигая юго-восточного угла пещеры. Пруд где-то 6 метров шириной, и 3 метра глубиной в центре. На восточном краю пруд есть проход, который ведёт в комнату 23. Проход заблокирован битым камнем и грязью с тростником, создавая грубое подобие каменной стены.

Сокровище: По этой комнате развешены ужасающие трофеи, судя по которым можно определить, что две или три недели здесь проводили свои кровавые троглодиты. Троглодиты предпочитают, чтобы плоть их жертв слегка настоялась, прежде чем они её отведают, потому на большинстве тел видны явные признаки разложения.

18. Трущобы Троглодитов

Большинство троглодитов обитают в этой низкой и мрачной пещере.

Проход выводит в длинную, низкую пещеру, которая быстро разбивается на узкие, извилистые проходы, ведущие в темноту. Потолок всего лишь в 1,5 метрах от пола, а впереди видны какие-то многочисленные каменные колонны. Воздух заполнен вонью троглодитов, а пол пещеры усеян останками пищи чудовищ и обглоданными костями непонятного происхождения.

Из темноты доносится царапанье и шипение, также вы слышите как негромко шарудят камни под чьими-то ногами.

Если персонажи несут с собой яркие источники света (факелы, фонари и т.д.) или произвели много шума в первой пещере, троглодиты из помещений 18а и 18 в начнут потихоньку подбираться, и обрушаться на персонажей спустя 2 раунда, пытаясь ошеломить группу внезапной атакой из ответвлений пещеры. Скрытные герои смогут застать троглодитов врасплох.

18а. Западная Пещера: Западная пещера дом для двух воинов. В тот момент, когда персонажи войдут в помещение 18, они будут спать, но если персонажи будут производить много шума или светить светом во внешней пещере, они быстро проснутся. Никто из этих троглодитов не вооружён, но их когти и зубы достаточно опасны.

18б. Инкубатор: Большая пещера отмеченная на карте как 18б, является инкубатором. Троглодиты яйцекладущие, и самки выращивают вылупившихся малышей. Шесть самок будут защищать эту пещеру своими зубами и когтями (они обладают теми же параметрами что и воины, но у них лишь 1+1 Кубик Хит-Поинтов, и по 6 хит-поинтов у каждой).

Две дюжины малышей из этой пещеры постараются избежать столкновения, разбегаясь в стороны от захватчиков и стараясь скрыться при первой же

**АТАКИ
ТРОГЛОДИТОВ**
Троглодиты способны проводить атаки двумя когтями и укусом, одним копьём и укусом, или метнуть копьё.

способности. Они не способны сражаться эффективно, и обладают по 2 хит-поинта каждый. Безжалостные персонажи могут уничтожить гнездо, но за это они естественно не получат ни единого пункта опыта.

18в. Южная Пещера: Помещение 18в дом для троих воинов вооружённых длинными и метательными копьями эти существа пожирают то, что осталось от маленького оленя, убитого на склоне горы.

Существа (УрС 5): Два воина троглодита обитающих в помещении 18а; три из 18в; и шесть самок троглодитов и около 25 малышей обитающих в помещении 18б. Воины яростно нападут на любое проникновение незваных гостей. Самки будут избегать сражения, если только персонажи не войдут в 18б; тогда они будут защищать инкубатор изо всех сил.

Воины Троглодиты (3): каждый по 13 хп.; длинные и метательные копия.

Воины Троглодиты (2): каждый по 13 хп.; не вооружены.

Троглодиты (6): каждый по 6 хп.; не вооружены.

Малыши Троглодиты (12): каждый по 2 хп.; не вооружены.

Тактика: Если персонажи нападут на одну из групп воинов, то вторая прибежит на звуки боя, присоединяясь к сражению с соответствующего направления на третий раунд боя. Если персонажи нападут на самок и малышей, обе группы воинов вступят в стычку на третьем раунде боя.

Если персонажи не смогут заблокировать проход в помещение 19, то троглодиты постараются отослать одного воина, чтобы тот позвал вождя. Посыльный и вождь вернуться спустя 5 раундов после того, как посыльный покинет столкновение.

Из-за низкого потолка, персонажи выше ростом 1,5 метров, должны сгорбившись сражаться, что даёт им -2 штраф к броскам атаки.

19. Пещера Вождя

Лидером и вождём троглодитов, является большой и коварный субъект не имеющих конкурентов в племени, по имени Кааргхаз. Дверь в это помещение также замаскирована грязью с тростником преграждающим проход; проверка Силы (КС 13) необходима для её пролома.

Мерцающие угли в небольшом очаге освещают эту большую пещеру. Потолок здесь где-то в 4,5 метрах от пола, а коллекция всякой ерунды и шкур указывают на то, что это место принадлежит какой-то особенно важной фигуре. Внезапно, появляется ящер размером с небольшого жеребца, и стремительно скользит к вам!

Если персонажи производят много шума, или дадут каким-то образом знать Кааргхазу о своём присутствии, троглодит стартует это столкновение невидимым – не зачитывайте вслух следующий текст. В противном случае, зачитайте игрокам следующее:

Позади ящера, массивное, чешуйчатое существо, выше на добрых 30-35 см. за всех тех существ, с которыми вы столкнулись ранее, яростно крича, держа копьё и щит, с вызовом, угрожающе направляется к вам.

Это помещение устелена всевозможными символами власти – черепами, костями и оружием отобранным у противников, шкурами конкурентов, и другими подобными предметами. Среди всего этого беспорядка, рассыпаны монеты и прочие ценности.

Существа (УрС 5): Кааргхаз нападёт на любых чужаков, но есть шанс, что общительный персонаж владеющий языком Драконов, способен вступить в переговоры с вождём. (Остальные троглодиты ни при каких обстоя-

тельствах не вступят в переговоры, потому что знают, что как только Кааргхаз узнает, что они говорили за племя с чужаками, или показали трусость перед врагами, Кааргхаз их сам лично убьёт). Злые персонажи смогут в качестве залога торговаться с Кааргхазом за его сокровище взятыми в заложники самками и малышами. Но Кааргхаз в таком случае как можно быстрее постарается собрать группу воинов, выследить и устроить засаду на ИП, чтобы вернуть своё имущество.

Кааргхаз: 38 хп.

Гигантский Ящер: 25 хп.

Тактика: Если вождь троглодитов в курсе о приближении группы, он применит на себе *невидимость*, а затем *вошебный доспех* на своего питомца ящера (повысив его КД до 19). Кааргхаз использует свою преимущество невидимости для нападения на слабо-выглядеющего персонажа ошарашив его. В последующие атаки он будет чередовать рукопашные атаки, невидимость и применение *сна* для выравнивания неравенства сил в сражении. Нагрудные латы Кааргхаза дают ему 25% шанса провала заклинания.

Тем временем ящер, будет атаковать любого в диапазоне своего поражения, особенного того, кто спит под заклинанием вождя. (Не забывайте применять правило Беспомощного Защищающегося!)

Если герои понизят хит-поинты Кааргхаза до половины или ниже, троглодит постарается бежать став невидимым. Он постарается позвать себе на помощь любых выживших троглодитов, и повести боевую группу оставшихся троглодитов по следам персонажей, чтобы отомстить ИП.

Сокровище: Персонажи обнаружат потрёпанный старый деревянный сундук с кожаными застёжками, в котором хранятся 1,500 см, плюс небольшой лоскут чёрного шёлка, в котором завернут рубин стоимостью 300 зм.

20. Логово Ящера

Логово ящера дом для секретного оружия троглодитов – недавно пойманного подземного ящера.

Быстрый ручей уходит под плоский кусок скалы расположенный у входа в пещеру. Пещера возможно, где-то 12 метров шириной, и 6 метров длиной, и около 3 метров в высоту. В южном окончании помещение видно ящера, покрытого белого чешуёй, он шипит и пытается выдернуться. Вы также видите, что к одной из его задних ног прикреплена плотная цепь, которая и удерживает ящера на месте. Возбуждённое существо явно чувствует себя неудобно.

У южной стены, где-то в 3 метрах от ящера, расположен ряд металлических сундуков.

Сундуки обозначены на карте соответствующими символами. Плотная затемнённая зона, обозначает диапазон передвижения ящера. Чудовище способно напасть на любого персонажа вступившего в эту зону. Светло затемнённая зона, тоже опасна - так как это диапазон поражения липкого языка ящера.

Существо (УрС 3): К несчастью для персонажей, единственный способ для них определения атак ящера, это вхождения в зону поражения 3-х метрового языка ящера. В этот момент, подземный ящер постарается изо всех сил ухватиться за персонажа, и подтянуть его к своим смертельным челюстям.

Подземный Ящер: 45 хп.

С описанием ящера можно ознакомиться в конце этой книги, в приложении. Отметьте себе, если атак начинается неожиданно, то игровые персонажи пойманы оторпевшими.

Если ящера удастся освободить, выдернув цепь с шипа удерживающего его (трудная задача пока существо бодрствует), то он немедленно побежит к горловине (помещение 25) утаскивая с собой любого персонажа находящегося в его пасти.

Сокровище: В двух сундуках содержатся 2,200 см, *снадобье прыжка*, и *снадобье плавания*.

21. Туннель Орков

Сотни лет назад, орки осаждающие Кхандракар прорыли этот туннель в твердыню. Эта пещера, красивая природная пещера, похожая на большинство остальных пещер Глиттерхэма (помещение 24), но теперь она выполняет роль сторожевого поста для налётчиков и разбойников троглодитов. Зачитайте следующие строки, корректируя их соответственно ситуации.

Несколько проходов, извиваясь, выходят из этой большой и высокой пещеры. На севере, коридор шириной в 3 метра, указывает на то, что кто-то или что-то проводил в этих пещерах какие-то роботы. Сильные ворота из грубых, деревянных балок блокируют проход на юго-восток. Три остальных прохода ведут на юг. В воздухе ощущается сильный запах животных.

Туннель на северо-западе длиной около 150 метров, и выводит на склон (смотри в начале приключения Исследование Холма). Троглодиты используют этот проход для выхода на поверхность, и проведения своих охотничьих и разбойничьих вылазок.

Помещение 21а Клетка с Медведем: Очень прочная брусчатая клетка, содержит в себе медведя. Двери заперты на обычную защёлку. Медведь нападет на любого открывшего клетку персонажа. Он не очень то любит и троглодитов, но он знает кто его дрессирующие, и не будет нападать на них.

Животное агрессивно настроено к незнакомцам, но любой с навыком Эмпатия Животных, может попытаться изменить отношения медведя. Если отношение медведя сменилось на недружественное, и в помещении нет троглодитов, персонажи без опаски могут освободить его (считается что, персонажи расположены между медведем и выходом в туннель).

Существа (Урс 5): В этом помещении скрываются два троглодита, в точках обозначенных на карте. Для определения их, необходимо пройти проверку Отслеживания (КС 19). Столь высокий КС обусловлен камуфляжем существ.

Троглодиты (2): 14, 134 хп; по 2 метательных копья у каждого.

Бурый Медведь: 43 хп.

Один из троглодитов ожидает благоприятной возможности атаки оппонентов, а второй у входа в помещение 21а ожидает начала атаки своего напарника, и сразу же перемещается к воротам, чтобы открыть их. Благодаря этому, на свободу вырвется молодой бурый медведь, которого троглодиты обучили нападать на чужаков. Спустя 1 раунд, после того как откроется дверь, медведь выбежит из клетки. Если троглодит у восточной стены не сможет добраться до дверей клетки, его товарищ в свою очередь также попытается добраться и выпустить медведя.

Отметьте себе, что для персонажей это столкновение пройдет гораздо проще, если они не дадут возможности троглодитам добраться до клетки, и выпустить медведя.

22. Плесневая Пещера

Эта пещера заполнена огромным количеством безвредного грибка и небольшим участком особенно опасной плесени.

Струя воды просачиваясь где-то со склона, стекает сверху в этой несимметричной пещере, подпитывая произрастающих здесь грибков. Здесь можно увидеть необычные грибы-дождевики, высокошляпки, и пятна рыхлой плесени. В южной части помещения буро-золотой ковер из плесени покрывает старого скелета в ржавой броне, а узкий проход ведёт в другую маленькую комнату, позади этой. В костяной схватке скелета, мерцает необычайно яркий меч.

В первой пещере ничего нет кроме жёлтой плесени на скелете, единственная опасность для персонажей, это если кто-то решит из них съесть какой-нибудь гриб. Скелет является останками дварфа.

Жёлтая Плесень: СВ 6; распространение спор в облаке с диаметром 3 метра; первичное повреждение 1d6 Тело, вторичное (1 минуту спустя) 2d6 Тело; проверка Стойк нейтрализует (КС 15), вторая проверка Стойк нейтрализует вторичное повреждение (КС 15); Знание (природа) или Знание Дикой Природы укажут на явную опасность (КС 23 или КС 13), или Чувство Природы (автоматически).

ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ ЭТИХ КОГТЕЙ

Если медведь проводит успешно атаку своими когтями, он наносит стандартное повреждение. Но, в качестве свободного действия он может провести попытку захвата, не провоцируя при этом благоприятной атаки (смотри Захват в Главе 8: Сражение, *Руководства Игрока*). Не требуется проведения дополнительной касательной атаки, а успешный захват не наносит никаких дополнительных повреждений. Улучшенный захват действует только против оппонентов на один размер меньше медведя. В каждой успешной проверке захвата в последующие раунды, медведь автоматически наносит указанные повреждения от когтей.

Когда медведь осуществит удержание после атаки улучшенного захвата, он втягивает оппонента на свою клетку. Это не провоцирует благоприятной атаки. Пока медведь удерживает оппонента, он не принимается как задействованный в захвате, а следовательно несёт угрозу смежным клеткам и сохраняет свой бонус Ловкости. Он даже способен передвигаться (возможно, утаскивая за собой оппонента), принимается, что он как минимум может тащить по земле вес персонажа.



Меч по факту является *палашом* +1, заколдованным оружием с меткой Даргеддина.

Из центра первой комнаты можно заметить второго скелета вдалеке второй пещеры. Как и первый, он покрыт жёлтой плесенью. У второго скелета нет ни магического оружия, ни доспехов, но он одет в красивый стальной шлем с серебряной гравировкой, стоимостью 110 зм.

ПЛЕСЕНЬ И ВЫ

Жёлтая Плесень описана в Главе 4 *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*. Она чрезвычайно смертельна (3d6 повреждений Телосложения, может быть смертельным для большинства персонажей), поэтому вам необходимо наметнуть игрокам, сделав особый акцент на скелетах покрытых плесенью.

23. Склепы Дварфов

Верхняя часть этой огромной пещеры предназначена для могил клана Даргеддин.

Вы глядяетесь в чрезвычайно огромную пещеру, слабо освещённую природным светом. Она должно быть около 60 метров длину, и почти столько же в ширину, а потолок в некоторых местах достигает 15 метров. Яркие кристаллы мягко мерцают в мрачном освещении пещеры. Грациозность камня в структурах и неестественная таинственность заполняют эту пещеру. Западная часть пещеры, там, где вы сейчас расположены, отделена от остального пространства помещением, крутым утесом, или обрывом высотой 3 метра; потолок где-то в половину высоты от средней высоты пещеры.

Несколько десятков больших каменных склепов стоят в ряд вдоль стен пещеры. Каждый склеп живописно украшен замысловатыми рельефами и узорами. На каждом видны руны дварфов под Каменным Зубом. По иронии судьбы, лишь горстка дварфов захоронена здесь, так большинство карликов, пало во время штурма Кхандракара орками.

Троглодиты испытывают суеверный страх от этой части Глиттерхэма, отказываются входить в эту часть пещеры. Они не будут преследовать или нападать на игровых персонажей здесь.

Если персонажи займутся более подробным рассмотрением гробниц, зачитайте в таком случае им следующий текст (текст выделенный курсивом читайте лишь в том случае, если кто-то из персонажей владеет языком Дварфов):

Двадцать три саркофага выстроились вдоль верхнего возвышения этой большой пещеры. Каждый состоит из каменной гробницы в мраморе, глубиной 1,8 метра, высотой 1,2 и шириной 0,9 метра. Крышки саркофогов украшены на манер суровых дварфов в доспехах.

На передней стороне гробницы руны дварфов изображают имя находящегося и имена его предков. Освобождённое пространство под именем служит для записей о деяниях этого карлика при жизни, и о том как он умер (на большинстве саркофагов они не заполнены). И наконец, жуткие проклятия дварфов, пророчащие скорую гибель и отмщение любому, к то потревожит покой умерших.

Кажется, что лишь три саркофага из всех использованы: гробницы Боргола Пожилого, Гхарина Смерти Орков и Намика Неудачного. На каждом из трёх отмечены даты, и описана судьба дварфа. Боргол умер от старости; Гхарин в бою; а Намик в несчастном случае в кузне расплавленным железом.

Вопреки жуткой природы проклятий и предупреждений, в этой комнате нет никакой опасности. Даже если персонажи потревожат Боргола, Гхарина или Намика, всё что они обнаружат – старые кости, никто из мертвецов не встанет чтобы наказать их. Чтобы открыть

склеп, необходимо пройти проверку Силы (КС 23), чтобы сдвинуть в сторону крышку склепа.

Крышка Саркофага: толщина 15 см.; прочность 8; 90 хп.; КД 5; КС пролома 35.

Сокровище: Три похороненных здесь дварфа, имеют здесь небольшое погребальное богатство; народ Даргеддина верил в честь, быть похороненным с камнем, а не золотом. Среди останков Боргола можно найти золотое кольцо в виде дракона схватившегося за свой хвост, его стоимость 120 зм, а у Гхарина можно найти превосходный молот.

24. Глиттерхэм

Это центральная пещера всего комплекса пещер.

Огромная пещера протянулась почти на 60 метров в длину. Потолок мерцает в слабом свечении где-то в 15 метрах над вашей головой, а свет от ваших факелов, вдалеке кидает сверкающие отблески от ярких прожилок в скале, и мерцающих каменных строений. Пятна странной плесени покрывают пол, включая крытые стебли-черенки, достигающие человеческого роста, и мерцающие дождевики шириной почти метр.

Вдали, у северной, южной и западных стен, возвышается высокое возвышение, высотой 4,5-6,) метров. Узкие проходы ведут далее на север и юг, а лестничный пролет из вырезанных из камня ступеней, спускается вниз с западного выступа, прохода извиваясь через центр помещения к маленькой, железной двери у восточной стены. Вся пещера продуваема слабым, прохладным ветерком, который устремляется высоко вверх на поверхность.

Хотя изобилие плесени может насторожить, всё же она абсолютно безопасна. Черенки даже съедобны, а дождевиков можно проварить, и изготовить странный, зеленоватый отвар, очень напоминающий по вкусу пиво. Опасность здесь представляют грики, которые просматривают все проходы из точки обозначенной на карте.

Существа (УрС 5): Два грика затаились в тених крутого склона, соскользнув сюда из помещения 26, чтобы схватить в пищу любого проходящего внизу. Они будут атаковать с внезапностью, если только их не отследят (КС 21). Грики нападут на любого персонажа пытающегося взобраться по склону, или будут проходить под ними. Вполне возможно, что с помощью магии, персонажи смогут добраться до возвышенного помещения 26 не взбираясь по склону, в таком случае, грики пересечётся с путем следования ИП. (Грики покинут свое место засады, и нападут на персонажей в помещении 26, если все ИП покинут помещение 24).

Грики (20): 16, 12 хп.

Тактика: Грики зависли в клетках между бульжниками в 1,8-2,5 метрах над полом пещеры. Это даёт им 50% укрытия, и делает чудовищ вне зоны поражения Маленьких персонажей. Щупальца чудищ достаточно длинны, чтобы дотянуться до персонажей на проходе.

У гриков снижение повреждений 15/+1. это означает, что грик игнорирует первые 15 пунктов повреждений атаки, если только у атакующего обычное оружие, магическое +1 и выше, наносит стандартные повреждения. Если в распоряжении персонажей нет волшебного оружия, они всё также могут поразить гриков заклинаниями и магическими предметами действующими против чудовищ, а также атаками не магической энергии, такой как

повреждения огнём или кислотой.

В помещении 26 расположены предыдущие жертвы гриков.

25. Вытянутая Пещера

Эта пещера идет от трущоб троглодитов, до природной шахты, спускающейся в Горловину. Подземный ручей, стекая по этой шахте, образует водопад, а узкий, извилистый лестничный колодец тем временем, позволяют спуститься на нижний уровень.

Громообразный рёв падающей воды заполняет эту длинную и низкую пещеру, а несущие влагу и сырость брызги, делают все скользким и мокрым. Быстротекущий ручей протекающий по центру пещеры, уходит вниз под грубую плотину или барьер из камней и грязи у западной стены. Ручей пропадает в темной шахте у восточного окончания пещеры. Неровный, петляющий проход следует за ручьем на восток.

Скользкий откос: Затемненная зона на карте представляет собой опасность. Тонкая, мшистая слизь, покрывает весь пол в этой части пещеры, который затем переходит в откос по течению ручья. Когда персонаж передвигается по этой территории, позвольте персонажу пройти проверку Отслеживания (КС 23) или Знание Дикой Природы (КС 18), чтобы он заметил опасное сочетание. (Чтобы заметить потенциальную опасность, друиды могут использовать своё Чувство Природы). Если проверка успешна, наметьте персонажу, что пол выглядит очень скользким, а его поверхность резко опускается вниз по течению ручья.

Персонажи не заметившие, или проигнорировавшие опасность, должны проходить проверку Баланса (КС 18) каждый раунд, пока они пытаются передвигаться по затемненной территории, или же поскользнуться и упасть. Если персонажи провалят проверку этого навыка, они упав будут волочимаы течением ручья со скоростью 9 метров за раунд, к водопаду. Если персонажи в ручье попытаются ухватиться за камни, или закрепится иным способом возле края обрыва, каждый раунд для поддержания своего положения они должны проходить проверку Силы (КС 13). На каждый последующий раунд удержания, персонаж проводит проверку против 13+1 за каждый раунд держания, или же его сносит течением (камни в ручью также покрыты скользким мхом).

Любой, кто приземлится водопадом в 28 помещении, в Горловине, после падения с 18 метровой высоты перенесёт 2d6 пунктов повреждений, плюс 2d3 пунктов временных повреждений.

26. Логово Гриков

В боковой пещере, севернее от выступа, расположили своё логово ужасные грики. Если персонажи не столкнулись с ними ранее в 24 помещении, расположите гриков здесь на данный момент.

Выступ расположен на конце откоса, неровный склон или горный обвал высотой 6 метров. Вход боковой пещеры ведет в темноту.

Сокровище: В заднюю часть пещеры грики грики сбрасывали несъедобные части своих жертв. Любой, кто будет рыться в этих гниющих останках, обнаружит комплект чешуйчатой кольчуги (для гуманоидов Среднего размера), и разбросанные между останками монеты в сумме 200 мм, 180 см, и 60 зм.

27. Железная Дверь

Позади этой прочной двери расположен вход в залы и кузни Даргеддина.

Небольшая, но прочная дверь из листа железа, вделана в пещеру стена, она где-то около 1,5 метра высотой и 1,2 метра шириной. Её поверхность усеяна крепкими заклепками. На ржавой поверхности виднеется тусклая серебряная руна – кузнечный знак Даргеддина.

Железная Дверь: толщина 6,3 см.; прочность 13; 75 хп.; КД 5; КС пролома 28.

Дверь состоит из двух кусков листового железа, скрепленного прочным каркасом, с хорошо укрепленными шкворнями, проходящими сквозь дверь. Нет никаких признаков на уязвимое место. Персонажи могут попытаться взломать замок успешной проверкой Взлома Замков (КС 30). Ключ от этой двери расположен в 34 помещении в Горловине. Также, проложить себе путь через эту преграду герои смогут применив заклинание *стук*.

Горловина

Ручей протекающий через Глиттерхэм, вливается через провал в помещении 25, в более нижние пещеры – Горловину. Здесь, большая и стремительная подземная река, проложила себе путь через тёмные и сырые пещеры, и забытые склады дварфов.

Никто из обитающих в подземелье существ, не посещает регулярно это место, хотя изредка, дракон Ночная Чешуя проплывает через подводные части подземного течения, используя его как чёрную дверь для своего логова.

Также в эту зону, персонажи могут попасть через туннель орков (смотри Исследование Холма в начале приключения).

28. Пещера с Водопадом

Ручей, текущий по пещере 25 в Глиттерхэме, срыгается вниз, в эту пещеру. Он образует хороших размеров пруд, который питает реку в помещении 29.

Громкий водопад льется вниз по северо-западной стене этой пещеры в глубокий пруд. Скалистые стены мерцают от брызг, а дополнительную неземную красоту этому зрелищу придают разнообразные, разноцветные минералы, и необычные лишайники, другой ручей вытекает из пруда у основания водопада южнее, также в ту сторону идёт и природный проход. Несколько узких ступеней вырезанных прямо в скале, ведут наверх на север, а на востоке, среди камня стены, видно две старых деревянных двери.

Пруд населён странной разновидность слепой пещерной рыбы и белыми раками, но более ничего опасного в пруду нет. Ручей вытекающий из пруда около 1,5 метров шириной, и от 0,5 до 1,2 метра глубиной. Любой персонаж без сознания, или погибший, который упал с верхнего уровня по водопаду сюда, будет вынесен течением за 1d4+4 раунда в реку в помещении 29. попав в реку, достаточно лишь одного раунда чтобы беспомощный персонаж попал безвоздушный, подводный канал, и был безвозвратно унесён течением.

29. Пещера с Рекой

Преобладающей чертой этой пещеры является река, которая быстро течёт через всю пещеру с востока на запад.

Эта длинная, узкая пещера наполовину заполнена сильной подводной рекой, чьё течение представляет собой опасность. Помещение от 6 до 9 метров шириной; вы расположены на узком берегу одной из сторон реки. Берега реки соединяет каменный мост, ведущий на более широкий берег южной стороны. Создаётся впечатление, что по течению реки противоположный берег также тянется на восток.

Мост прочный и узкий; но нет никакой опасности при переходе через него.

Течение несётся со скоростью 18 метров в раунд. Персонажи, свалившиеся или пожелавшие перейти его вброд, должны пройти проверку Силы (КС 13), или будут смыты течением, принимается что они в 1,5 метрах от какого-то берега. В противном случае неудачные персонажи будут смыты течением сразу же.

Персонажи, попавшие в воду, могут проводить проверку Плавания (КС 15) каждый раунд, или переносить 1d3 временного повреждения. Если персонажам удалось достичь результата 18 и выше, а берег в 1,5 метрах от них, они могут вытолкнуть себя берег. В противном случае течение уносит их на 18 метров вниз.

В западном окончании пещеры, потолок спускаясь соединяется с поверхностью реки. Персонажи, попавшие в это место, в жуткой опасности – они попадают в безвоздушное пространство воды, которое утягивает их далее, и нет никаких шансов на спасение. Повреждение повышается до обычных, и наносит по 1d6 за раунд, а жертва начинает захлёбываться (КС Плавания 20). Персонажи способные дышать под водой, будут забиты до смерти наносимыми повреждениями в подводном течении.

Поток течёт около 8 км., а затем вытекает как большой родник на западном склоне Каменного Зуба.

30. Старый Склад

Дверь в эту комнату разбухла от влаги и заперла собой проход. Чтобы открыть её силой, необходимо пройти проверку Силы (КС 15). Когда-то, клан Даргеддина использовал эту большую пещеру как склад, храня здесь пишу и съестные запасы.

Разбухшая Дверь: толщина 5 см.; прочность 5; 30 хп.; КД5; КС пролома 18.

Дверь неохотно позволяет вам пройти в пещеру с обработанного камня, с низким потолком, шириною 9 метров, и столько же длинной. Две арки в дальней стене дают возможность попасть в подобные комнаты, а вдали тех комнат, вы едва можете различить похожие арки. Это помещение заполнено предметами, напоминающими погнившую пищу – бочки с протухшим вяленым мясом, мешки с мукой или зерном покрытые красновато-коричневой плесенью, большие бочки с сидром, от которых исходит запах уксуса. В комнате стоит запах гнили, а лужа под первой аркой влажно мерцает в свете исходящем от вашей команды.

Ничто из этих запасов не съедобно; годы хранения уничтожили их. Если персонажи начнут осматривать всю комнату, они наткнутся на ту опасность, которую всё это время хранил в себе этот старый склад: серую слизь. Когда серая слизь нападёт, зачитайте следующее вслух, корректируя соответственно:

Лужа, находившаяся на полу, внезапно приобрела некую форму, и своими псевдоподиями попыталась нанести удар по вам.

Существа (Урс 4): Это чудовище на текущий момент расположено в среднем погребе старого склада. Он очень похож на сгусток сырой массы обволакивающий камень, и эффективно скрыт (КС Отслеживания 18). Он нападёт на первого персонажа, вошедшего в среднюю комнату, удивляя своих жертв(у) если героям не удалось успешно пройти проверку Отслеживания.

Серая Слизь: 22 хп.

Слизь попытается произвести захват персонажа. Если захват успешен, она начнёт душить свою жертву, автоматически нанося каждый раунд повреждения и от удара, и от кислоты. Имейте в виду, что серая слизь может уничтожить доспех любого персонажа, по которому она попала в ближнем бою, или же уничтожить оружие которое попадает по слизи. Слизь атакует персонажей до тех пор, пока персонажи не будут мертвы, или не покинут склад.

31. Пустой Склад

Это помещение напоминает комнату 30, но оно пустое. В момент падения Кхандракара, орки вломались сюда и вынесли всё что было, ничего не оставив после себя. Как и в 30 комнате, дверь разбухла от сырости, и чтобы её открыть нужно пройти проверку Силы (КС 15).

Разбухшая Дверь: толщина 5 см.; прочность 5; 30 хп.; КД5; КС пролома 18.

32. Затопленный Склад

Год или около того, сезон обильных дождей поднял уровень подводной реки, она вышла из берегов и произвела небольшое затопление этого уровня.

Небольшой пролёт каменных ступеней выводит к ещё одной деревянной двери, в отличие от остальных, она наполовину открыта. Тёмная, неподвижная вода видна на небольшой площадке у основания ступеней и около двери, и скорее всего заполняет и комнату. Из комнаты доносится запах гнили.

Хотя персонажи могут вообразить, что под поверхностью этой воды скрываются зловещие, подводные чудовища, никто на них не нападёт. Однако, брожение или плавание в этой воде несёт угрозу заболевания. Вода где-то 1,5 метра глубиной, и несёт в себе инфекцию, оказывающую на организм эффект лихорадки (Смотри Болезни в 5 Главе *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*).

Каждый незащищённый персонаж, должен проходить проверку Стойкости (КС 10), или перенести на следующий день временную потерю 1d8 Ловкости. В каждый последующий день он должен проходить новую проверку Стойкости, или переносить новую потерю 1d8 Ловкости. Это будет продолжаться до тех пор, пока излечивающийся персонаж не проведёт две успешных проверки Стойкости подряд, станет неподвижным из-за утраты пунктов параметра, ли будет излечён от болезни волшебным способом.

Сокровище: Полупогружённый в воду, в углу восточного погреба находится скелет чемпиона орка, который был убит сотни лет назад в этом

помещении, когда он хотел разграбить его. Скелет расположен поверх полусгнившего кожаного мешочка, в котором можно найти *снадобье дыхания под водой* и *снадобье невидимости*.

33. Пещера Подсекателя

Небольшие ступени в конце помещения 29, поднимаются над ручьём, а затем резко спускаются во вторую пещеру, очень похожую на первую, но значительно меньше размером. Это дом чрезвычайно опасного чудовища, существа известного как подсекатель.

Скалистые ступени круто поднимаются, поворачивая на север на 6 метров, а затем резко спускаются в сторону востока. Вы входите в пещеру очень похожую на предыдущую, но меньше в размере. Выступ-берег вдоль реки продолжает тянуться на восток ещё где-то 18 метров, ведя к двери, а река круто поворачивает вправо от вас, отделяя от южной части пещеры. В центре южного берега виднеется большой, странно выглядящий сталагмит.

Если персонажи появились так, что их не заметил подсекатель, продолжите текст следующим:

В один миг, необычная прядь выскочила из сталагмита и обвила рыбу. Наблюдая далее, вы видите как прядь потащила рыбу к сталагмиту. Затем в этом скало подобном существе раззинулась пасть наполненная клыками, и одним махом заглотила пещерную рыбу.

Даже если персонажам не удастся прокрасться в это помещение, позвольте персонажам пройти проверку Отслеживания (КС 10), чтобы заметить вялое копошение рыбы вблизи от берега реки.

Подсекатель расположен в месте указанном на карте. Питаясь пещерной рыбой из рядом расположенного течения, он находится в этой пещере вот уже несколько недель.

Если кто-то из персонажей говорит, что он тщательно рассматривает сталагмит, позвольте ему пройти проверку Отслеживание, против Скрытности подсекателя (КС 28). Персонажи получившие равный, или больший результат чем у подсекателя, замечают что сталагмит на самом деле живое существо; в противном случае скажите персонажам что это просто сталагмит. Конечно, это не используется если персонажи видели как чудовище пожирает рыбу.

Подсекатель нападет как только кто-то из персонажей войдет в помещение на 6 метров, или как только в пещеру войдут как минимум три персонажа, или (предполагается, что он ещё не совершил нападение) если персонажи покидают помещение. Но более характерно то, что он проведёт ответную атаку, если персонажи сами нападут на него. Подсекатель может атаковать с внезапностью, если персонажи не заметили, или проигнорировали его. Если существо начнёт атаку, зачитайте следующее:

Сталагмит вздрогнул, и начал передвигаться! Он внезапно распахнул свой сверкающе красный глаз, и зияющую пасть. Затем метнув в вашу сторону мускулистую прядь, чудовище проревело «Ну, ну, ко мне прибил обед!»

Существо (УрС 10): Атаки подсекателя рассмотрены в *Справочнике Монстров*. Если своими щупальцами ему удастся подтащить свою жертву ближе к себе, скорее всего несчастный будет стянут в течение, которое бурно течёт на запад со скоростью 18 метров в раунд. Персонажи, находящиеся в воде не уносятся по течению

до тех пор, пока чудовище удерживает их хотя бы одной своей прядью, но из-за силы течения, они получают +4 бонус к своим попыткам вырваться из захвата пряди.

Весьма возможно, что пойманная и втянутая в течение жертва, вырвется из захвата, но будет сразу же унесена течением в помещение 29. Но бежать не так то легко; Высасывание Силы подсекателем способно ослабить пытающихся вырваться персонажей до того, как они будут унесены течением в безвоздушный туннель (для деталей выбора из течения смотри описание помещения 29).

Если персонажи попытаются вступить в переговоры с подсекателем, позвольте ИП пройти проверки Дипломатии. Так как на данный момент подсекатель не очень голоден, он удовлетворится обычной платой за проход в виде съедобных припасов (смотри Тактику).

Подсекатель: 85 хп.

Тактика: Как только подсекателю удастся вцепиться в персонажа, он начнёт тащить его на свой берег. Он либо решит проглотить несчастного, позволяя бежать остальным, или же выслушает просьбы относительно спасения персонажа. Чудовище не настолько голодно чтобы съесть всего гуманоида, но он будет рад разнообразить свой рацион, состоящий из одной пещерной рыбы. И конечно он будет защищать себя от любых возможных атак проводимых персонажами, и будет продолжать сражаться до тех пор, пока будут вести бой ИП.

Подсекатель свободно владеет речью, и всегда готов к переговорам, как только захватит свою первую потенциальную жертву. Недобрые персонажи поймут, что подсекателя можно миновать обеспечивая его мясом гуманоидов, и тем самым установить короткое перемирие. Если его пища жива, то подсекатель не сильно в ней разбирается, ему не важно кто это, пленный орк, или обещание доставки другого существа (персонажи могут поймать кого-то вне пещер, и притащить его сюда). Вы можете позволить уйти ИП, если они пообещают принести пищу, но если они вернуться без неё, подсекатель точно нападет на команду, выскивая себе пищу среди её представителей.

Сокровище: В своём каменном желудке подсекатель содержит *кольцо волшебства* (заклинания 1-го уровня), и шесть драгоценных камней: рубин стоимостью 1000 зм; два изумруда по 400 зм каждый; и три серпентина по 60 зм за штуку.

34. Тюрьма Дварфов

Если персонажи победят подсекателя в помещении 33 (или обеспечат его пищей добровольно или нет) они смогут исследовать это помещение. В дни правления Даргеддина здесь была тюрьма Кхандракара .

Дверь на северной стене прочная дверь дварфов, изготовленная из железной плиты, но она раскрыта. За ней виден короткий проход с тремя маленькими, железными дверьми на западной стене. Первые две открыты, но дверь в конце комнаты закрытая.

ПОДСЕКАТЕЛИ И ПЕРСОНАЖИ НИЗКИХ УРОВНЕЙ

Подсекатель гораздо сильнее группы персонажей 3-го или 4-го уровней. Они без потерь с ним не смогут справиться. Это столкновение здесь размещено с той целью, чтобы ваши игроки поняли один важный урок: Иногда вам следует избегать столкновений, где вам не удастся победить, если вопреки предупреждающим намерениям персонажа нападут на существо, им следует подготовиться к тому, что группа сражаясь с чудовищем потеряет кого-то из персонажей.

Если вы знаете что ваша группа игроков в любом случае нападет на подсекателя, лучше будет если вы и вовсе пропустите это столкновение.

Железная Дверь: толщина 6 см.; прочность 13; 75 хп.; КД 5; КС пролома 28.

Первые две камеры пусты. Дверь последней заперта (КС Взлома Замка 23), но простой осмотр этого помещения (КС Поиска 10), обнаруживает в грязи пола старую связку ключей тюремщика.

Внутри северной клетки лежат останки скелета дварфа в старых поржавевших полупластинчатых доспехах. Когда-то это была одна из старших помощников Даргеддина; в финальной битве орки поймали её, и бросили сюда, чтобы в будущем допросить, но несчастную воительницу просто-напросто оставили умирать голодной мучительной смертью. Доспехи слишком испорчены, чтобы представлять собой ценность, но небольшой шёлковый кошель под нагрудными латами содержит 8 пм и ключ, отпирающий замок Железной Двери (помещение 27).

Литейная

Когда-то, в этом огромном комплексе залов и комнат под Глиттерхэмом работали и жили последователи Даргеддина, эти сооружения они прорубили в скальной породе Каменного Зуба. Большая часть этого уровня была ограблена при падении твердыни дварфов.

Но в отличие от Горной Двери или Глиттерхэма, близко расположенных к поверхностному миру, Литейная слишком глубоко расположена, чтобы какие-то чудовища зависящие от грабежей на поверхности, нормально обитали здесь. Хотя и Литейная не заброшена. Вопреки своего возраста, всё также прекрасно действуют ловушки карликов, а мертвые чудища поджидают в своих темных уголках. И наконец, небольшая группа дуэргаров – злых серых карликов, прибыла сюда чтобы вдохнуть жизнь в старые кузнечные печи Даргеддина, и расшифровать секреты кузнечного мастерства предыдущих владельцев.

Если персонажи попадут на этот уровень из Тёмной Топи (смотри начало приключения), переходите к помещению 38.

35. Палата Памятников

От Железной Двери (помещение 27) 9 метровый лестничный пролет из каменных ступеней ведёт наверх в

эту комнату.

Ступени выводят вас в восьмиугольную комнату, в поперечнике где-то 9 метров. Пол покрыт потрескавшимися, голубыми плитками, а стены обработаны отполированным мрамором. Большие двери из дуба, обитого железом, ведут на северо-запад и северо-восток.

Три отлитых из бронзы статуи, высотой почти 3 метра, стоят у западной, северной и восточной стен. Каждая представляет собой воина карлика приготовившегося к битве; восточный и западный держат топоры и щиты, а центральный вооружен двумя топорами. Потолок в виде купола, вздымается почти на 9 метров от пола.

Где-то далеко, вы слышите слабый звон от ударов молота о наковальню.

Звук наковальни можно услышать, пройдя успешную проверку Прислушивания (КС 18); который исходит из-за восточной стены. Любой ИП тщательно изучающий пол, заметит, что пыл на нём нарушена. Персонажи могут пройти проверку Знания Дикой Природы (КС 18), чтобы заметить еле заметную цепочку следов ведущую от ступеней к каменной стене позади восточной статуи, разоблачающую подсказку, указывающую на наличие секретной двери.

Ловушка (УрС 1): Явно видимые двери на самом деле являются фальшивками, позади них лишь голая стена. Двери также активируют смертельные ловушки. Если какая-то из дверей откроется, топоры статуи пронесутся по зоне фальшивой двери. Любой персонаж находящийся в затемнённой зоне, субъект атаки топором.

Статуя Ловушка: СВ 1; два топора +8 рукопашный (1d12+2/x3 критич.); Поиск (КС 23); Сложные Устройства (КС 25).

Потайная Лестница: Секретная дверь позади восточной статуи очень тщательно скрыта, чтобы её обнаружить необходимо пройти проверку Поиска (КС 23).

Любое существо, поднимающееся по ступеням инициирует заклинание *волебный рот*, как только наступит на 13-ю ступеньку. Заклинание прокричит



фразу на языке Дварфов: «Тревога! Тревога! Приближаются Враги!» это предупредит дуэргаров находящихся в помещении 36. Единственный способ для персонажей заметить заклинание, это применить заклинание *определение магии*, после того как они откроют дверь, а затем применить на него заклинание *тишина*, или *рассеивание магии*, или же не наступать на эту ступеньку, но это вряд ли произойдёт, так как персонажи меньше всего это будут ожидать.

36. Главный Зал

Дверь ведущая в это помещение из 35 комнаты, ещё одна каменная дверь украшенная мерцающим лицом дварфа. К счастью, на ней нет ни замка, ни ловушки, и её с лёгкостью можно открыть. Когда-то это была тронная комната Даргеддина, а также банкетный зал и центром власти комплекса пещер.

Вы увидели огромный зал дварфов длиной во все 30 метров, и как минимум шириной 15 метров, внутри которого расположены десять колонн с фантастическими изображениями. Они изображены в виде великанов и драконов поддерживающих массивный нависший потолок в девяти метрах наверху. Факелы, излучающие оранжевый свет, расположены в держателях в 3 метрах от пола, в противоположном конце комнаты расположен массивный трон. Стены украшены плиточными фресками, но большинство из них уничтожено, стерто или закраснено Орочьими надписями. Не считая дверь в которой вы стоите, вы насчитываете в помещении ещё пять дверей.

Небольшой костёр дымит на полу перед помостом, а вокруг него видно шесть пустых спальных тюфяков, с близлежащими ранцами и продуктами. Удары молота о железо доносятся где-то из-за южной двери.

Внезапно, из теней колонн доносится грубый голос: «Убирайтесь туда, откуда вы пришли! Это первое и последнее предупреждение!»

Надписи содержат различные эпитеты, указывающие на то, какие отвратительные и мерзкие дварфы. Здесь вы свободны в фантазии их создания!

На страже в этой комнате расположены два воителя дуэргара, и вор дуэргар Гхаред. Так как они предупреждены о приближении персонажей через помещение 35 *волебным ртом*, дуэргары применили на себя *невидимость* и *увеличение*. Если персонажи каким-то образом прошли через 35 комнату не подняв тревоги, у дварфов не будет времени на применение своей способности невидимости, и будут застигнуты врасплох; внешне дуэргары – изнурённые, серо-кожные карлики, облаченные в кольчужные доспехи.

Трон самый обыкновенный, простая каменная скамейка или стул, который, возможно в прошлом был как-то украшен.

Существа (УрС 4): Дуэргары предпочтут поохотится за командой без сражения. Они дадут группе 1 раунд, чтобы те отошли назад к дверям, или же начнут атаку если те будут отступать пятясь, или начнут переговоры с ними.

Воители Дуэргары: 11, 10 хп.; по 60 зм каждый.

Гхаред: 19 хп.

Тактика: Дуэргары подождут 1 раунд чтобы увидеть отступают ли персонажи, а затем используя колонны в качестве прикрытия, откроют огонь по персонажам из арбалетов. Гхаред позади второй колонны у южной стены; не забывайте применять её коварную атаку, и её *надобье лечения лёгких ранений*. Она сможет использовать его позже в битве.

Если двое дуэргаров погибнут в сражении, выживший отступит в помещение 37 или 39.

37. Клинковая

Клинковая когда-то была кузницей и рабочим местом Даргеддина. Сейчас ковкой мечей здесь заняты дуэргары, в надежде овладеть магией мщения великого кузнеца.

Большие двери ведут в бочкоподобную литейную, 12 метров в поперечнике и 21 метр в длину. Хотя восточное окончание помещения преобразуется в большую, тёмную пещеру. Ручей протекает через центр комнаты, через который переброшено два моста. С востока в комнату врываются порывы холодного ветра. Прямо впереди, на другой стороне течения, три худощавых, серых карлика работают у шумящего кузнечного горна, придавая форму раскаленному клинку на старой наковальне.

Позвольте этим занятым работой дуэргарам пройти проверку Отслеживания (КС 20), чтобы заметить появление группы. Если они не заметили команду, персонажи имеют внезапность.

Существа (УрС 5): Дуэргары заняты секретным проектом, и отреагируют агрессивно на появление любых незваных гостей, если только Гхаред не сопровождает группу.

Воители Дуэргары (2): по 11 хп. Каждый; по 40 зм каждый.

Снарревин: 18 хп.

Бурогрызка (крыса талисман): 9 хп.

Снарревин талантливый иллюзионист. К дуэргарам благосклонна иллюзорная магия, поэтому они в большинстве случаев иммунны к фантазмам, и могут смело их применять, не боясь отвлечь этим в бою своих товарищей. Также, Снарревин безумен также как и Марговский заяц. Он постоянно бормочет и говорит сам с собой, общаться с несуществующими людьми, и рассказывает свои задумки и схемы вслух. Нимира – предводитель дуэргаров терпит его, потому что он пока необходим.

Тактика: Воители дуэргары передвинутся от южной кузницы к двум мостам, чтобы оборонять их, при этом применив свою способность увеличения.

Снарревин применит *цит*, и свою способность *невидимость*. Крыса скроется в тенях северо-западной кузницы. В последующий раунд Снарревин активирует заклинание *молчаливое изображение*, создав образ карабкающегося роя ядовитых сороконожек извивающихся вокруг ног игровых персонажей, заставляя тех отступить в стычке.

ПЕРЕГОВОРЫ О ПРОХОДЕ?

Дуэргары начинают это столкновение с враждебным отношением, но они ожидают, будут ли персонажи нападать или отступят. За свою группу говорит Гхаред; она подозрительная, жадная и высокомерная, но не глупая. Успешная проверка Дипломатии (КС 20) может изменить отношение на недружелюбное; добавляйте +1 бонус к проверке, за каждые 20 зм предложенные в качестве взятки (максимум +10).

Если персонажам повезло завязать переговоры, в обмен на золото, дуэргары могут поведать следующую информацию:

- Двери на севере ведут в залы наполненные мёртвыми и проклятой магией.
- Глубоко внизу, в большом пещерном озере обитает дракон.
- Дверь на юго-востоке ведёт в старые кухни, которые охраняются ещё более проклятой магией.
- Подземная река вытекающая из озера, течёт под различными частями Глиттерхэма. Она подпитывается озером на поверхности.

Дуэргары избегают повествования персонажем информации о 37 или 39 помещениях, если только они не видят возможности отослать персонажей на дракона.

Если подкуплены, Гхаред и остальные дуэргары разрешат команде войти в помещения на севере. Возможно их можно будет убедить, сопроводить персонажей через помещение 37 к пропасти в зоне 38, чтобы дать возможность группе войти на территорию дракона. С Гхаред можно договориться о разрешении прохода и сопровождения ИП через комнату 37.

Дуэргары не разрешат ИП пройти через двери 37 без сопровождения, а также не дадут им без боя пройти в помещение 39.



В последующие раунды Снарревин может применить следующую тактику:

- Применить *младший образ* чтобы создать образы дополнительных воителей дуэргаров выбегающих из помещения 38.
- Применить *шокирующий захват* или *ледящее прикосновение* через своего талисмана, и послать свою крысу провести касательную атаку против ИП.
- Применить *пылающую сферу*, а затем стать невидимым в следующий раунд, управляя атаками сферы оставаясь невидимым.
- Использовать *цветные брызги* чтобы вывести из строя одного из игровых персонажей сражающегося с дуэргарами воителями, дав возможность проведения атаки против беспомощного защищающегося.

Если сражение идёт не в пользу дуэргаров, они используют свою способность невидимости, чтобы проскочить мимо персонажей, и отступить в помещение 36. Если возможно, они присоединятся к Нимира и остальным дуэргарам в помещении 39 в противном случае они рискуют и уходят вниз.

Сокровище: Исследуя Кузню, Снарревин собрал немного трофеев; в холодной кузне в северо-западном углу комнаты, он запрятал 320 зм, 1,100 см, золотое ожерелье инкрустированное руинами стоимостью 900 зм, и *снадобье силы*.

38. Пропасть

Поток, протекая через старую оружейную дварфов вытекает в природную пещеру, и выливается в огромную пропасть 30 метров длиною, и 15 метров шириною. В темноте, внизу, вы абсолютно ничего не видите, хотя вам кажется, что вы слышите отдалённый рёв, в резком шуме водопада возле вас.

На той стороне пропасти, расположен второй маленький выступ, частично скрытый вершиной скалы.

Любой персонаж, которому не повезло, и он сорвался в пропасть, узнает, что она 36 метров глубиной. (Падение

причинит 12d6 повреждений, перенеся жертву в помещение 50 Чёрного Озера).

Спуск вниз по скользкому камню рядом с водопадом, требует прохождения проверки Взбирания (КС 18). Если персонаж спускается вниз по верёвке, то в таком случае спуск легче (КС 5).

Лестница из Цепей: На северном выступе расположена старая лестница из цепей. Её не так то легко заметить с южного выступа; но если персонаж внимательно будет рассматривать северный выступ, позвольте ему пройти проверку Поиска (КС 8) чтобы заметить лестницу. Лестница ведёт вниз в помещение 51 в Чёрном Озере.

39. Палата Совещаний

Когда-то это была палата совещаний в Кхандракаре, но теперь эта комната служит как сторожевой пост для дуэргаров.

Дверь позади трона ведёт в небольшую приёмную или палату совещаний. Центр комнаты занимает большой стол в виде цельной каменной плиты, а останки старых гобеленов до сих пор свисают со стен. В дальней стене видна единственная дверь в этой комнате, на которой изображён яростный карлик, которого вы могли видеть и в других местах этого комплекса пещер.

На страже у дальней двери видно серо-кожего карлика в кольчуге. Он без лишних слов направляет в вашу сторону арбалет.

Существа (УрС 6): Если команда не под защитой Гхареды, дуэргары будут сражаться до смерти защищая своего предводителя. Скрытые персонажи смогут проскользнуть мимо стражи, но сражение будет неминуемо.

Лидер дуэргаров – Нимира, отдыхает в комнате 40. если персонажи ввяжутся в бой со стражниками, она станет *невидимой* и *увеличенной*, а затем на третий раунд боя пойдёт разузнать, что произошло.

Воитель Дуэргар: 11 хп.; 20 зм.

Нимира: 41 хп.

Тактика: Нимира сражается двухлинковым мечом. Её боевые черты позволяют ей проводить по две атаки в раунд каждым окончанием меча; в ближнем бою она смертельно опасна, особенно когда применяет способность дуэргаров *увеличение*.

Если её страж убит, а Нимира в непосредственной драке с тремя противниками, она покинет битву, и отступит в помещение 40. Она знает о секретной двери, и использует её чтобы бежать, пробежав через помещения 46 и 42, она выбежит в Главный Зал.

И хотя Нимира великолепный боец, она также настроена на переговоры – в определённых условиях. Она прагматична и равнодушна, и никогда не выражает злость. Если персонажи покажутся ей слабыми, она просто нападёт на них. Если же сильными, она постарается сделать всё, чтобы отправить их в другую часть комплекса, а затем спланировать засаду, позволяющую ей и её последователям встретиться с командой на равных (или превосходящих) условиях.

40. Покои Даргеддина.

Даргеддин предпочитал спартанский образ жизни, воздерживаясь от богатых украшений или сокровищ в своих личных апартаментах. Нимира, предводительница дуэргаров, переработала помещение под свои нужды. Она знает о секретном

проходе, и в случае необходимости воспользуется им.

Скорее всего, эта комната спальня. В дальнем углу видно останки большого деревянного ложе, сильно подолбленного ударами топора, и частично сожженного. Стол, скамейка и письменный столик также сильно потрепанны. У центра дальней стены было освобождено место под спальный мешок-тюфяк, и два больших ранца. В северной части комнаты видно две двери.

Если группа войдет в эту комнату через секретную дверь в уборной, или каким-то другим способом проскользнет мимо Нимиры в 39 помещении, то они застанут её здесь отдыхающую на спальном тюфяке. В противном случае комната пуста.

Дверь в северо-западном углу ведёт в ванную, в которой два небольших глиняных резервуара под свежую воду. Северо-восточная комната ведёт в уборную, в которой ничего нет, кроме заплесневелых останков нескольких плащей.

В ранцах находятся повседневные предметы – запасная одежда, пища, масло для лампы, и прочий инвентарь. Большинство ценных предметов Нимира носит с собой.

Секретная Дверь: Восточная стена уборной скрывает потайную дверь. Дверь не очень хорошо скрыта (КС Поиска 13).

41. Кухни

Столетие назад, один из верховных советников Даргеддина, жрец высокого уровня служащий Морадину, подготовил множество защитных заклинаний в и в округ Литейной. Одним из таких сюрпризов является оставленный оживлённый объект – большой стол, который нападет в этой комнате на любого, кто не является дварфом.

По окончании ступеней, вы выходите в коридор, который поворачивая на юг, выводит вас в большую комнату с каминами. Горшки, миски, котелки, чайники и прочая кухонная утварь разбросана по всей комнате, арка справа от вас ведёт в кладовую с погнившими пищевыми запасами. Когда-то эта комната выполняла роль кухни для кузнецов дварфов. Внезапно вы услышали потрескивающий звук, и большой деревянный стол зашевелившись, начал двигаться в вашу сторону, прямо к вам!

Существа (УРС 3): Точным приказом жрица столу было «Атакуй любого не дварфа, который войдёт в эту комнату, если только дварф не скажет тебе, стой неподвижно».

Оживлённый Стол: 22 хп.

Прочность стола 5, что означает, что вы должны отнимать первые 5 пунктов повреждений от любых атак против него (смотри Атака Объектов в Главе 8 *Руководства Игрока*).

В любом случае, стол не будет нападать на персонажа дварфа. Если персонаж карлик прикажет ему оставаться неподвижным, или замереть, стол немедленно остановится, и будет находиться в таком состоянии в течении 10 минут, или пока дварф не покинет комнату. Игрок персонажа карлика должен сказать вам что он, или она приказывает столу остановиться, или же если персонаж по какой-то причине будет иметь шанс произнести от имени своего персонажа, что наподобие команды. («Да стой же ты, черт тебя поберет!» сработает).

Сокровище: Группа может собрать несколько десятков старых поржавевших горшков, ножей, вилок, и других кухонных принадлежностей, не представляющих никакую особую ценность.

42. Осквернённая Святыня

В этой комнате Даргеддин сражался до последнего, упав с мечом в руках, когда орки переборов его, убили карлика. Боевые-жрецы орков пожелали чтобы столь их ужасных враг никогда не вернулся; над своим ненавистным противником они произнесли жуткие проклятия. После этого они выбрали самого яростного воина из орков, чтобы он остался в облике бессмертного здесь навсегда, уничтожая любого кто войдет в это помещение.

На двери ведущей в эту комнату из помещения 36, написана надпись на языке Орков: «За этой дверью заключен Несущий Смерть. Пусть он терзаем своей собственной ненавистью до тех пор, пока не погибнет солнце и всему придёт конец».

Когда-то это было место поклонения богам дварфов. Стены покрыты их строгими изображениями, а невысокий каменный алтарь расположен в западной части комнаты. Некогда стоявшие ровными рядами каменные лавки, теперь разломаны и раскиданы, а лики богов обезображены и изувечены.

Сверху алтаря, положив руки на свою грудь, лежит тело старого воина дварфа в полу пластинчатых доспехах. Вокруг основания алтаря раскиданы кости, и согнувшиеся кожистые останки орка в полу пластинчатых доспехах у подножия алтаря.

Вайт и скелеты затаившиеся в этой комнате, оживут и нападут спустя 1 раунд, как только персонажи ступят в эту комнату. Продолжите следующим тестом:

Вы ощущаете присутствие зла в этой комнате, холодный шепот смерти и тёмной магии. В какое-то мгновение, кости у алтаря зашевелились и собрались в скелетов, которые удерживает в своей костяной хватке бронзовые булавы. А мёртвый воин орк взглянул на вас, злобно оскалившись, а в его наполненных ненавистью глазах, вспыхнуло зелёное пламя!

Существа (УРС 4): Чемпион орк теперь вайт, мертвое чудовище охотящееся за кровью живых. Кучи костей два больших скелета ора, которые были убиты в последнем сражении, и были позже оживлены для помощи в присмотре орку воину.

Вайт: 30 хп.

Большие Скелеты (2): по 13 хп. каждый.

Чемпион орк всё также одет в полу пластинчатый доспех в котором он был убит, поэтому его класс доспеха гораздо выше чем у обычного вайта. Он и скелеты яростно нападут на любого, кто войдёт в комнату, но не будут преследовать тех, кто покинет помещение.

Помните, что любой персонаж, по которому провёл атаку вайт, получает один негативный уровень. Относительно правил высасывания уровней смотрите *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*.

Сокровище: Так как эта комната была полностью ограблена в момент падения Кхандракара, все искатели приключений, которые попадали сюда, сталкивались лишь с одним, яростью находящегося здесь вайта. В скрытом тайнике позади алтаря

Иллюзии

Персонажи не могут перенести повреждений от иллюзий Снарревина, но они могут потратить время и действия сражаясь с ними. Персонаж нападающий на *молчаливое изображение, младший образ*, должен пройти спас-бросок против обычного КС заклинания, чтобы понять, что сражается с иллюзией, а не реальностью. Если персонаж поймёт что иллюзия не реальна, и скажет об этом остальным персонажам сражающимся с иллюзиями, эти персонажи получат +4 бонус к своим спас-броскам против изображений.

находится мешочек с 280 зм и свиток с *паутиной* и *взбиранием по паучьи*.

43. Залы Дварфов

Дварфы Кхандракара проживали в своих собственных помещениях севернее Главного Зала. Орочья орда ограбила почти все эти комнаты, вырезая всех встречающихся на её пути карликов, и забирая с собою их сокровища. Это помещение, помещение 46, и все комнаты отмеченные номером 44, теперь во владении другого мертвого дварфа – жреца Арундилла, который теперь существует как аллип, призрак безумия и отчаяния.

Дверь выводит в помещении со стороны около 9-ти метров. В центре комнаты расположен тёмный пруд, а коридоры ведут на запад и на восток. Какой-то странный звук слышен здесь, непонятные стенания медленно приобретают слов языка Дварфов. Стенания всё нарастают, приобретая безумную силу визжащих фраз и криков, а из зала на востоке в комнату выплывает призрачное существо!

Существо (Урс 3): Любой персонаж который отступит в этот момент, сделает это безопасно, в противном же случае, все кто останутся должны будут провести проверку Воли (КС 16), или попасть под влияние бормочущей атаки аллипа, которая по своему эффекту приравнивается к заклинанию *гипноз*. Каждый поражённый персонаж, который стоит и смотрит на аллипа, не действует 2d4 раунда пока его не ударит аллип, или его не растормошит его товарищ.

Арундил: 24 хп.

Загипнотизированные персонажи оторопевшие к первым атакам аллипа, после которых враждебные действия чудовища выводят их из транса. Если изгнан или повреждён аллип убегает и скрывается в одной из пустых комнат (любое помещение из 44) на 1d4 часа, после чего вновь появится чтобы преследовать команду.

Вполне возможно, что игровые персонажи попадут сюда из секретных дверей ведущих в помещении 46. в таком случае смотрите для большей информации описание помещения 46.

44. Ограбленные Комнаты

В далёком прошлом эти помещения были жилыми комнатами, казармами, оружейными и складскими комнатами для дварфов. После последней битвы, в этих комнатах не осталось ничего кроме мусора: поломанной мебели, надписей орков, изредка скелета дварфа или орка. Бросайте дважды кубик соответственно нижеприведённой таблицы, чтобы определить содержимое комнаты.

ТАБЛИЦА ДЛЯ ОГРАБЛЕННЫХ КОМНАТ

1d8	Результат
1-3	Ничего
4	1d4 скелета орков, вповалку
5	1d4 скелета дварфов, вповалку
6-7	1d4 куски поломанной мебели
8	Объект искусства стоимостью 1d10x10 зм (КС Поиска 13)

Уцелевшие от тотального грабежа всевозможные мелкие ценности, гребни, зеркальца, ювелирные украшения и т.д., можно найти в этих комнатах. Если бросок указывает на присутствие этих вещей, предмет возможно найти если персонаж будет тщательно осматривать помещение.

45. Комната со Скелетами

Комната со скелетами когда-то была небольшими казармами. Здесь было убито полдюжины дварфов, а затем оживлены в виде мертвецов Арундиллом, который был безумен от горя. Прежде чем умереть, он отдал им приказ охранять их пост от любого кто войдёт сюда.

Когда-то эта комната могла выполнять роль комнаты сбора воинов, или казарм. Шесть старых, деревянных коек опираются на стены, они порублены и обожжены мародёрами, а по полу раскиданы повсюду скелеты шестерых дварфов. С клацающими и скрипящими звуками скелеты начинают подниматься с пола, и двигаться в вашу сторону!

Существа (Урс 2): Эти чудовища нападут на любое живое существо, вошедшее в эту комнату. Они не будут преследовать того, кто покинул это помещение.

Средние Скелеты (6): по 6 хп. каждый.

Сокровище: Один из представителей другой экспедиции, которая странствовала здесь несколько десятков лет назад, покоится в этом помещении. (Её компаньонов можно найти в помещении 15 и 42). Это был вор команды; её полуразложившийся труп лежит наполовину засыпанный обломками мебели. В её руке зажат превосходный скимитар, а на поясе мешочек с 760 см.

46. Общая Комната

В прошлом это было место собраний сограждан Кхандракара, в этом месте произошла решающая битва между дварфами и орками.

Проход открывается в другое помещение, где-то 9 метров длиной, и 12 метров шириной. Из этой комнаты выходят трое дверей, а в центре комнаты виден тёмный водоём в невысоком каменном бассейне. Эта комната усеяна останками давно погибших воинов. Не менее семи останков тел воинов дварфов павших в битве более ста лет назад, окружены не менее десятка с небольшим останками орков. Некоторые из них погибли из-за того, что лишились своих доспехов и оружия, обломки которых раскиданы вокруг них.

Если команда появится в этом помещении через секретную дверь с юга, то здесь они столкнутся с аллипом Арундиллом. Описание аллипа смотрите в помещении 43. в противном случае, в этой комнате нет ничего опасного или ценного.

47. Покои Арундилла

В этой просторной комнате проживал верховный жрец Кхандракара. В момент финального сражения, Арундилл с помощью своей магии избежал кровавой резни. Вернувшись позже, он обнаружил что все его соплеменники мертвы. Он попытался восстановить некоторую часть защиты комплекса, оживив погибших воинов и различные объекты для уничтожения любых непрошенных гостей вернувшихся сюда, а сам умер спустя несколько недель.

Удивительно, но эта комната не была ограблена. Видимо это были апартаменты очень важного дварфа, так как она украшена коврами и дорогой мебелью, хотя возраст взял свое над всем имуществом в комнате. Прекрасный ковёр шириной около 6 метров покрывает пол в центре комнаты, а

небольшая кровать и письменный стол расположены в юго-западной части покоев.

Существо (УрС 5): Эта комната скрывает в себе очень смертельную опасность – очень опасный оживлённый объект. Оживив ковёр, Арундил отдал ему приказание убить любого не дварфа вошедшего сюда. Так как ковер покрывает почти всю комнату, оставляя лишь 1,5 метровую дорожку вдоль стен, любой персонаж рассматривающий эту комнату наступит на него, и с активизирует.

Оживлённый Ковёр: 44 хп.

Шансы того, что персонажи не ожидают атаки со стороны ковра очень высоки, поэтому не предприняв особых мер предосторожностей, они будут жертвами раунда внезапности со стороны ковра. Ковёр нападёт стараясь захватить до трёх персонажей, которые на данный момент будут стоять на нём. Помните, что ошарашенные персонажи не могут проводить благоприятную атаку. Те же персонажи, что не ошарашены в раунд внезапности, могут проводить благоприятную атаку в момент проверки захвата ковра; если они попали, и нанесли повреждение, захват неудачен, но только против этих персонажей.

Любой персонаж, который захвачен ковром, обязан пройти встречную проверку захвата против ковра (бонус проверки захвата ковра +15). Если ковёр выиграл, жертва переносит 2d6+7 повреждения и удерживаема. В каждый последующий раунд ковёр автоматически наносит 2d6+7 пунктов вреда от удушья каждой удерживаемой жертве, никакой проверки не требуется. Удушаемые жертвы могут попытаться выскользнуть, или произвести ответные проверки, в соответствии с правилами захвата (Глава 8 *Руководства Игрока*).

Сокровище: Под кроватью находится небольшой деревянный сундучок, в котором содержится 1,200 см, 3,000 мм, шёлковый лоскут в который завернут звёздный сапфир стоимостью 500 зм, и пара спаренных голубых топазов, каждый стоимостью 90 зм.

48. Разворованная Оружейная

Эту оружейную разграбили давным-давно. Дверь в помещение цельнометаллическая, но замок в момент разграбления был сломан — её можно выбить с помощью проверки Силы (КС 18).

Железная Дверь: толщина 6 см.; прочность 13; 75 хп.; КД 5; КС пролома 28.

Ряды пустых оружейных подставок и дюжина или больше штативов под отсутствующие комплекты доспехов, указывают на то, что когда-то эта комната была оружейной. Мелкие обломки покрывают пол — поломанные штативы и порубанные боевые чучела, но ничего более ценного.

Существа (УрС 2): Арундил оживил боевое чучело (формой похоже на человека, но котором когда-то были надеты доспехи), и приказал ему нападать на любого непрошеного гостя. Если персонажи войдут сюда, чучело оживёт и нападёт на них.

Боевое Чучело: 11 хп.

Чучело – Средний оживлённый объект. Оно изготовлено из дерева, что даёт ему прочность 5. Каждая атака причиняющая повреждение чучелу, наносит на 5 пунктов вреда меньше.

49. Камера Идаллы

Последний член предыдущей экспедиции, коварный и подлый волшебник, умер в этом месте. Но прежде чем умереть, он призвал и привязал к этому месту суккубуса, с условием, что она освободится лишь в том случае, пока

кто-нибудь с добрыми намерениями (то есть любого доброго мировоззрения) не нападёт на неё, или не будет настолько глуп, что даст ей устное разрешение покинуть это место. Суккубус, называющая себя Идалла, не знает зачем её призвал маг, так как после призыва он погиб. Единственно что она знает, так это то что ей здесь ужасно скучно, и она любой ценой хочет покинуть это место. Если персонажи приближаются к этой комнате, дайте ей возможность провести проверку Прислушивания. Зная о приближении группы, она лучше подготовится к их появлению. В противном случае зачитайте, соответственно корректируя, нижеследующее:

Когда-то эта комната была библиотекой, или рабочим местом ученого. У стен стоят полки с книгами, а несколько стопок книг лежат на столе, стоящем в центре комнаты, в воздухе чувствуется запах заплесневевшей бумаги.

Изящная женщина среднего роста, с длинными, черными волосами сидит на стуле за столом, она выглядит чрезвычайно грустной. Её одежда выглядит поношенной, но она не преуменьшает красоты её внешности.

Если общаясь с Идаллой персонажи будут осматривать библиотеку (КС Поиска 20), они обнаружат несколько интересных свитков (смотри Сокровище).

Существо (УрС 9): Если Идалла услышит о приближении персонажей, она применит свою способность обнаружение добра, чтобы определить кто из персонажей в команде доброго мировоззрения. Как только откроется дверь, она сразу же вскочит со своего места и будет умолять освободить её из заключения. Если она не успеет подготовиться, открывающаяся дверь даст её несколько секунд изменить своё местоположение и сесть на стул. А также она попытается увлечь команду своей историей, и в это время применит свою способность *обнаружение добра*.

Идалла скажет персонажам, что она посажена в плен волшебником, который обитает ниже этого уровня. Она использует все свои способности, чтобы расположить к себе персонажей, и получить разрешение покинуть комнату. (Она знает о условиях своей привязки, так как маг призвавший её, нашел немного времени чтобы ознакомить её с условиями, прежде чем покинуть помещение навсегда). Игра роли пленной ей необходима, и она даже забавляет её.

Если персонажи разрешат ей или прикажут ей

ИСТОРИЯ ИДАЛЛЫ

Если персонажи заговорят с ней, Идалла проверит (или продолжит проверять) кто из персонажей может быть доброй склонности, применяя для этого свою способность *определение добра*. Как только она обнаружит присутствие доброго персонажа (возможно выбрав одного из нескольких), она разыграет роль пленницы этого места. Она даже позволит себе поплакать и повсхлипывать, но очень скупно. Она может поведать персонажам следующие факты:

- Волшебник проживает под этим помещением. Она уже долго его не видела. Он хочет использовать её, для изучения вечной жизни. (Она лжёт).

- Маг поведал ей часть истории Кхандракара, и о судьбе Даргеддина (смотри детали в помещении 42), которые она может поведать. (Она узнала историю читая здесь манускрипты, а не от волшебника).

- Доппельгангер бродит по Глиттэрхейму. (Эта злонамеренная ложь сказана для забавы Идаллы. Позже, при необходимости она может воспользоваться ею для своего преимущества).

- По залам твердьни бродит мёртвый дварф, который от безумия стал визжащим призраком.

- Маг поведал ей о том, что под литейной находится логово дракона. (Это ещё одна ложь, но к её удивлению, это правда).

- Большинство здешних книг сплошная скукота, неинтересные тома истории карликов. (Персонажи ничего не найдут здесь, кроме исторических книг, и свитков указанных в Сокровище, если только вы сами не хотите расположить что-то дополнительно здесь. Идалла уже рассказала им всю наиболее важную историческую информацию).

покинуть комнату, она задержится с ними на несколько минут, а затем телепортируется на поиска волшебника привязавшего её. Прежде чем уйти, она может попытаться выполнить похищающий поцелуй (и применить свою атаку высасывания энергии). Помните, что если она применила высасывание против персонажа, жертва должна пройти проверку Воли (КС 15) чтобы заметить высасывание. Прежде чем уйти, она сделает самодовольную улыбку-ухмылку, и скажет им, что внешность иногда обманчива. Произнося это, её глаза на миг вспыхнут, любой, кто захочет это заметить, должен пройти проверку Отслеживания (КС 10).

Идалла: 33 xp.

Тактика: Если персонажи нападут на Идаллу в комнате, а один из атакующих доброго мировоззрения, Идалла в начале, немного позабавится с ними, с активировав сперва *очарование персоны*, а затем поцелует зачарованного. В тот момент, когда она перенесёт повреждение, или успешно высосет уровень из жертвы, она покинет помещение с помощью способности *безошибочный телепорт*. Она может применить ту же тактику, если персонажи нападут на неё, после того как снимут с неё привязку. Группа без добрых по мировоззрению персонажей, напавшие на неё в этой комнате, могут очутиться в очень опасной ситуации. Идалла постоянно будет применять свою способность *очарование персоны*, и натравливать членов команды друг на друга, а также она сможет причинить несколько негативных уровней.

49a. Спальня: Помещение 49a – старая спальня, в которой когда-то проживал учёный дварфов. Эта комната душная и вся поросшая плесенью. Идалла скажет персонажам, что она не ходила туда, потому что она ненавидит запах плесени, что отчасти правда. (Будучи ограниченной библиотекой, она попыталась заглянуть в спальню, но вонь и смрад стоящие там, способны заставить потечь слёзы и сопли и любого любопытного). Тот же кто войдёт и осмотрит комнату, может пройти проверку Поиска (КС 20) чтобы обнаружить тайник.

Сокровище: Учёный дварф обитавший здесь, накопил небольшое сокровище, которое он хранил за небольшим потайным углублением в стене спальни. Внутри него 110 зм, драгоценный камень кошачий глаз стоимостью 70 зм. В библиотеке персонажи могут обнаружить свитки с заклинаниями: *тревога, собственное превращение, уменьшение и щит*.

Чёрное Озеро

Самый тёмный и самый удалённый уголок системы пещер Глиттерхэма – Чёрное Озеро, большая, извилистая пещера, заполненная водами, текущими из Тёмной Топи через длинный, подводный канал струи. Из озера, вытекает подводная река, которая уходит на запад через Горловину, дно пропасти в помещении 3, а затем ещё 8 километров под землёй, и вытекает на поверхность.

Дварфы Кхандракара никогда не селились возле этих пещер, хотя Даргеддин и его последователи начали разрабатывать запасной ход в её глубинах.

Сейчас Чёрное Озеро владение Чёрной Чешуи, молодой чёрной драконихи. Ночная Чешуя медленно собрала большинство оставшегося сокровища в Кхандракаре, положив начало своей копилки. Отсюда Ночная Чешуя может заплывать в Горловину и взбираться по ступеням в Глиттерхэм, или же залетать в Литейную. Троглодиты боятся и поклоняются Ночной Чешуе, в то же время дуэргары заключили неудобное перемирие с драконом, отдавая ей определённое количество дани, чтобы та не трогала их за работой в кузнях.

Если группа проникнет через Тёмную Топь, начните с помещения 54.

50. Водопад

Поток из помещения 38 вытекает в пропасть, и выливается в эту пещеру, с более чем 3 метровой высоты. Любой персонаж, кто будет взбираться (или сорвётся) в пропасти приземлится здесь.

Грохочущие брызги воды заполняют эту пещеру, образуя небольшой водоём, который далее впадает в большую реку на севере. Воздух влажен, а грохочущий водопад слегка оглушает. Широкий берег на севере, идя вдоль реки, далее исчезает из поля зрения на востоке. Покрытые грязью берега, несут на себе отпечатки, или следы, лап кого-то, кто недавно бродил по ним.

Следы – это следы оставленные драконом; позвольте пройти персонажам Знание Дикой Природы (КС 13), что бы те распознали в них следы рептилии Среднего размера, передвигающейся на четырёх лапах и с длинным хвостом. Следы ведут к плотному камню на северном берегу (где их больше не видно) и пропадают у кромки воды.

51. Мосты Дварфов

Последователи Даргеддина возвели эти мосты когда пытались заселить этот уровень. Свисающая подвесная лестница у северного берега помещения 38, опускается к месту чуть южнее моста.

Быстро текущая подземная река с рёвом протекает под старым мостом карликов, устремляясь далее на запад. На южном берегу поржавевшая, старая, подвесная лестница уходит вверх в темноту, а с другой стороны моста, берег уходит дальше на восток. Кажется что второй мост в 12-15 метрах восточнее, вновь пересекает реку, но чтобы подойти к нему вам необходимо преодолеть реку.

Первый мост абсолютно безопасен, но второй (более восточный) нет. Он очень опасно установлен, а каменные блоки сами по себе шаткие и неустойчивые. Да и весь камень покрыт странными ямками, которые появились от воздействия кислоты Ночной Чешуи. Чтобы заметить, персонажи должны пройти проверку Поиска (КС 20), но и вопреки своей не внушающей доверия внешности, мост безопасен для не тяжёлых персонажей. (Они могут предположить, что это кислота вызвала коррозию, но заранее не говорите им сами об этом).

Если любой персонаж Среднего размера в тяжёлых доспехах будет переходить через мост, арка обвалится, увлекая камни и персонажей в воду – если только персонажи удачно не пройдут проверку Рефлекса (КС 16), тогда им удастся зацепиться за берег. Падение, из-за сыпавшихся на жертву брёвен и камней, причинит 2d6 повреждений, а затем, течение со скоростью 18 метров в раунд, утянет за собой любого персонажа находящегося в воде.

Каждый раунд персонаж в воде может проходить проверку Плавания (КС 15) или переносить 1d3 временных повреждений. Те же, кому удастся на проверке получить 20 или выше, способны достичь берега. В противном случае, они дальше уносятся на 18 метров по течению. Ручей полностью погружается под землю на западе в конце помещения 50, и затем спустя 36 метров выходит на поверхность в помещении 33 в Горловине.

Подсекатель в этом помещении более чем счастлив, выхватить ИП из воды, и затащить его к себе...

52. Ночная Чешуя

Когда персонажи придут, Ночная Чешуя, в полусонном состоянии, будет находиться на острове (помещение 53), но если они будут нести с собой источники света, или с инициируют обвал моста, дракон проснётся и скользнёт в воду, плывя к месту беспокойства. Персонажи, которым удалось не привлечь внимание дракона, не столкнутся с ним о тех пор, пока не выйдут на южный берег помещения 53.

Если Ночная Чешуя приплывёт сюда, то она подплывёт к обвалившимся камням, выставив над поверхностью лишь верхушку своей головы. ИП рассматривающие озеро, могут пройти проверку Отслеживания (КС 18) чтобы уловить слабый отблеск движущегося в темноте змеевидного тела. Другие персонажи могут пройти проверку Прислушивания против проверки Бесшумного Передвижения Ночной Чешуи (двигаясь в воде она получает +4 бонус), чтобы заметить её приближение, и не быть удивлённым.

Полуразрушенный мост ведёт на другой берег, выводящий на юго-восточное побережье очень большого озера, источника подземной реки. Пещера также огромна как и озеро, противоположный берег водоема ни виден в темноте, а эхо от издаваемых звуков указывает на внушительные размеры пещеры.

Игровые персонажи идущие вдоль берега озера, могут с инициировать следующий текст:

Идя вдоль берега озера, вы услышали негромкий всплеск, и заметили на миг сверкнувшее небольшое зелёное сияние во тьме. А затем, вода буквально взорвалась потоком брызг, и из водоема выскочил дракон размером с небольшого коня, полностью покрытый черной чешуей.

Существо (Урс 4): Так как она сражается за безопасность своего логова и накопленных сокровищ, Ночная Чешуя не заинтересована в переговорах с ИП, если те только не отступят, побросают на землю оружие в знак своей сдачи в плен, или покажут что они гораздо сильнее её. В первых двух случаях позволит персонажам жить, принимается, что они отдадут все свои сокровища, и бросят своё оружие и доспехи в озеро.

Если персонажи угрожают её жизни, Ночная Чешуя постарается выиграть время, планируя как лучше укрыть накопленное в глубинах Тёмной Топи, чтобы оно не досталось в руки команды. В случае чрезвычайной ситуации, он покинет свое сокровище чтобы спасти свою жизнь, уплывая под водой в проход ведущий в Тёмную Топь.

Ночная Чешуя: 85 хп.

Тактика: Ночная Чешуя не слишком наблюдательна. Она начнёт сражаться, высунув 0,5-1,0 метра своей головы и шеи из воды, и находясь в 0,6 метрах от берега. Она постарается применить оружие дыхания кислотой, чтобы под его эффект попало как можно больше персонажей. Затем оно нырнёт и отплывёт, отплывая на запад под поверхностью воды.

В последующий раунд, Ночная Чешуя выберется на берег позади группы (действие равно передвигению), а затем проведёт частичную стремительность против персонажа стоящего позади группы, напав на него своим укусом, когтями и крыльями. Она попытается биться в ближнем бою со слабо выглядящими заклинателями, а затем отскочить назад в озеро, если приблизятся опасные воины. За одно действие атаки Ночная Чешуя может



проатаковать одним укусом, двумя когтями и двумя крыльями. Как только её оружие дыхания восстановится, из прикрытия озера она плеснёт струю кислоты в воинов.

Ночной Чешуе нет необходимости проводить атаку каждый раунд. Вполне эффективной тактикой для дракона проломиться сквозь ряды оппонентов, и избежать рукопашного боя, с помощью двойного передвижения. Она будет избегать любых благоприятных атак со стороны угрожающих противников, и для своего восстановления будет нырять в озеро в том же раунде.

Это очень сильное столкновение, особенно учитывая, что дракон чувствует себя как дома в воде, и способен поражать атаками кислотой из укрытия (добавляйте +4 бонус к КД Ночной Чешуи, когда она погружена, благодаря чему способна отражать лучше эффекты со стороны противника).

53. Накопленное Сокровище Ночной Чешуи

На этом маленьком островке дракон хранит своё сокровище. Если команде удастся не привлечь её внимание в помещениях 51 и 52, дракон здесь дремлет. Позвольте пройти Ночной Чешуи проверку Прислушивания, против самой худшей проверки Бесшумного Передвижения у команды, чтобы определить, заметила ли она приближение персонажей с южного берега. Если нет, команда может удивить её в первом раунде (она не будет беспомощным защищающимся, но будет оторопевшей).

В центре озера виднеется маленький островок, где-то 9 метров диаметром. Сталагмиты покрывают верху потолок своими иглообразными пиками, а тёмные воды тихо омывают его берега. Мерцание золота и серебра можно заметить в темноте, огромное скопление монет и оружия, собранные на этом острове.

Как и любой может догадываться, хранилище драконихи вполне объемно. Даже такой молодой дракон как Ночная Чешуя, может накопить весьма большое количество богатства.

Сокровище: Небольшими кучками и стопками, по всему острову разбросаны 6,200 см, 1,430 зм; 2 граната, каждый стоимостью 20 зм; чёрная жемчужина стоимостью 50 зм; *волшебная палочка магических стрел* (заклинатель 3-го уровня) с 32 зарядами; *боевой топор карликов* +2 с личной меткой Даргеддина; большой стальной *щит* +1; *снадобье лечения лёгких ранений* и *снадобье левитации*.

54. Драконий Проход

В этом небольшом пруду расположен подводный проход, соединяющий Черное Озеро с Темной Топью на восточном склоне Каменного Зуба. Проход около 210 метров длиной (весь расстояние под водой). Ночная Чешуя может свободно перемещаться по нему, а вот дышащим воздухом персонажем, такой путь может быть весьма затруднительным.

ПОДЗЕМНЫЙ ЯЩЕР

Подземный ящер – большой и быстрый хищник, в котором сочетаются худшие качества варана и хамелеона. Проживая под землёй, он обычно обитает в одиночку. У подземного ящера белая чешуя и сильные конечности. В целях баланса, он применяет свой хвост, который, как и ящерица, он способен отсоединять в опасных ситуациях. Где-то за год, у ящера отрастает новый хвост.

У этого существа трехметровый липкий язык, с помощью которого, он обычно в начале боя захватывает врага. Это не провоцирует благоприятной атаки против ящера. Попытка начала захвата – касательная рукопашная атака. Если атака успешна, подземный ящер и жертва проходят проверки захвата (смотри Главу 8 *Руководства Игрока*). Если ящер выиграл, ему удалось осуществить захват, и цель переносит 1d4 пункта временного повреждения.

После успешного захвата, ящер может подтягивать свою жертву к своей пасти в последующих действиях. Ящер и жертва проводят встречные проверки Силы (+/-4 за каждую разницу в категории размера), и за каждый пункт превышения проверки Силы ящера над проверкой жертвы, оппонент подтягивается к ящеру на 0,3 метра. Если расстояние снижено до 0, ящер немедленно проводит атаку укуса против захваченной жертвы, нейтрализуя любое улучшение к КД из-за Ловкости.

Ящер способен нормально кусать в рукопашном бою, вместо применения атаки языка.

Подземный Ящер: СВ 3; Большое Животное (рептилия); КХП 6d8+18; 45 хп. (усреднено); Иниц +3 (Ловк); Скор. 12 м., взбираясь 12 м.; КД 16 (-1 размер, +3 Ловк, +4 природный); Ат. +7 рукопашн. (2d6+6 укус), +6 стрелковый (1d4 временное, язык); СА: Улучшенный Захват (язык); МЗ Н; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +8, Воля +3; Сила 18, Ловк 16, Тело 17, Интл 2, Мудр 14, Обн 2.

Навыки и Черты: Взбирание +10, Отслеживание +5, Прислушивание +5, Скрытность +4.

Заметки: Улучшенный 7–9 КХП.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Легендарной сокровищницы волшебного оружия не существует, но усердные персонажи смогут обнаружить несколько экземпляров волшебного оружия, которым сейчас распоряжаются опасные обитатели Глиттерхэма. Что же ожидает их дальше, после того как они победят Ночную Чешую и ограбят логово дракона?

КОНЦОВКИ ЗАЦЕПОК ПЕРСОНАЖЕЙ

В зависимости от того, как персонажи начали это приключение, возможны и различные концовки.

Карта

Если персонажи попали в Кхандракар благодаря карте, существует шанс того, что они вновь смогут пройти через Блэйзиндэлл. Если они пойдут по тому же маршруту, позвольте им пообщаться с местным населением, которые будут восхвалять персонажей. Вы также сможете здесь адаптировать текст из выделенного текста.

Вы также, чтобы персонажи отправились в новое приключение, вы можете дать им возможность найти новую карту. В зависимости от того, что хотят ваши персонажи или вы, можете дать им карту нового подземелья, или дать более чёткие подсказки относительно неизвестно, или детализировать местоположение города в другой стране.

Возвращение к Барону Алтону

Если персонажи отправились в приключение из-за просьбы Барона Алтона, они могут вернуться к нему с любыми новостями как только окончат авантюру. Также, *палаши +1* в помещении 22, *боевой топор карликов +2* в помещении 53, превосходный топор в помещении 14 и превосходный молот в помещении 23, все обладают меткой Даргеддина; барон Алтон заплатит по 500 зм поверх рыночной цены каждого из этого оружия, если герои пожелают его продать. Или же они попросту могут оставить себе оружие, и сказать барону что они нашли для него применение. Барон выплатит по 20 зм каждому персонажу за исследование комплекса. А если персонажи в процессе игры сделали хорошие карты подземелья, он дополнительно заплатит 100 зм за карты (цена окончательная).

Конец Разбоям бандитов

Если группа отправилась на охоту на орков по просьбе Блэйзинделла, походу приключения они могут возвращаться в город чтобы показывать продвижение своей работы. Как только персонажи закончат полностью приключение, и решат отправиться дальше в путь, Сир Майлс Бэррик отправит приглашение посылным, с просьбой прибыть группу к нему на званый обед.

Если персонажи примут приглашение, позвольте им походить по городу, чтобы подготовиться к обеду. Возможно им понадобится принять ванну, купить новую одежду, а также выполнить иные вещи чтобы выглядеть презентабельно. Во время их хождения по городу, сделайте так, чтобы они заметили что местное население глядя на них постоянно шепчется и указывает пальцами, говорить что они избавили город от проблем, и куда они собираются идти дальше. Это поможет утвердить гордость игроков, а также сделать их уверенными, что работа выполнена хорошо.

Как только персонажи придут на обед, с ними выйдет лично поздороваться сам Сир Майлс, который попросит их чтобы они чувствовали себя свободно среди остальных приглашённых, и подождать немного. Местные барды и музыканты играют танцевальную музыку, а вино наливается повсюду бесплатно. (Если есть в команде бард, то он спокойно может здесь проявить свой талант актёрства и исполнения). Где-то час спустя после того как прибыли персонажи, всех гостей позовут на обед. Во время обеда Сир Майлс поднимет свой бокал, и произнесёт тост в честь персонажей (корректируйте как вам необходимо ниже приведённый текст):

Сир Майлс встал, поднял высоко свой бокал с вином, и улыбувшись произнёс: «Рядом со мной сидят превосходные искатели приключений! Их храбрость перед лицом очевидной угрозы смерти от орков, позволяет нам и дальше наслаждаться свободной жизнью, без страха перед угрозой террора и разбоя! Пусть их отвага будет для нас примером!»

С возгласами или обращениями к персонажам, все остальные гости тоже подняли бокалы. Вы можете позволить им ещё какое-то время поотдыхать на лаврах славы, а затем отправить в новое приключение.

И ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Если персонажи пожелают побывать в Блэйзиндэлле подольше, вы можете создать ещё более глубоко расположенные пещеры под Горловиной и Чёрным Озером, где возможно, в полной тьме скрывается город дуэргаров. Чтобы лучше спланировать как будет действовать город дуэргаров для вас и для игроков, обращайтесь к *Руководству МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*. В нижеприведённых вопросах, отмечены темы, над которыми вам стоит подумать:

- Как сюда попали дуэргары?
- Знал ли Даргеддин о существовании города?
- Чем дуэргары занимаются в городе?
- Обладают ли дуэргары предметами Даргеддина?
- Если да, то охраняют ли они их, или используют?
- Воспримут дуэргары персонажей как угрозу, или захотят начать переговоры с персонажами?
- Сколько дуэргаров проживает в городе?
- Что может заинтересовать ваших персонажей во время исследования города дуэргаров?

От вас не требуется создание полной истории о дуэргарах и их городе, но вам, конечно же понадобится хотя бы ограниченная предыстория о них.

Вы также можете закончить это приключение, но концовка послужит началом нового. Возможно персонажи узнают легенду о клинке дварфов, возможно ковки Даргеддина, захороненного в могильном холме злого рыцаря. Возможно они обнаружат, что клан ога Великий Ульфе, терроризирует неподалёку расположенный городок. Они также могут услышать истории о боевом лидере орков, который обладает ургошем дварфов, трофеем из награбленного в Кхандракаре, который передаётся из поколения в поколение.

Всё предложено на ваше усмотрение.

Приложение: Статистические Данные

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. Не забудьте, на странице 28 приведено описание нового чудища, называемого подземный ящер.

Существа/Чудовища

Бурый Медведь: СВ 4; Большое Животное; КХП 6d8+24; 51 хп.; Иниц +1 (Ловк); Скор. 12 м.; КД 15; Ат. +11 рукопашн. (1d8+8, 2 когтя), +6 рукопашн. (2d8+4, укусы); СА: Улучшенный Захват; СК: Острый Нюх; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +9, Рефл +6, Воля +3; Сила 27, Ловк 13, Тело 19, Интл 2, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Отслеж. +7, Плав. +14, Прислуш. +4.

Специфические Атаки: Улучшенный Захват: Должен попасть атакой когтя.

Вайт: СВ 3; Средняя Нежить; КХП 4d12; 30 хп.; Иниц +1 (+1 Ловк); Скор. 9 м.; КД 22; Ат. +3 рукопашн. (1d4+1, удар плюс высасывание уровня); СА: Высасывание энергии; СК: Нежить; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +2, Воля +5; Сила 12, Ловк 12, Тело -, Интл 11, Мудр 13, Обн 15.

Навыки и Черты: Бесш. Перед. +16, Взбир. +5, Отслеж. +8, Поиск +7, Прислуш. +8, Скрытн. +8; Сражение в Слепую.

Специфические Атаки: Высасывание Энергии: Тот кому попал удар, получает один негативный уровень (КС Стойк для нейтрализации 14).

Специальные Качества: Нежить: Смотри Скелет Большой ниже. Иммуности: Холод, не повреждается коллоцим оружием, половина повреждений от рубящего оружия.

Имущество: Полу-пластинчатый доспех.

Волк: СВ 1; Среднее Животное; КХП 2d8+4; 13 хп. (усреднено); Иниц +2 (Ловк); Скор. 15 м.; КД 14; Ат. +3 рукопашн. (1d6+1, укусы), СА: Опрокидывание; СК: Острый Нюх; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +5, Воля +1; Сила 13, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Бесш. Перед. +4, Знан. Дик. Прир. +1, Отслеж. +7, Прислуш. +6, Скрытн. +3.

Специфические Атаки: Опрокидывание: Атака укуса может опрокинуть оппонента. Это свободное действие, не провоцирующее благоприятной атаки за проведение атаки касания (см. правила опрокидывания в *Руководстве Иерока*), неудачная проверка всё равно не позволяет отреагировать противнику.

Специальные Качества: Острый Нюх: +4 бонус к проверкам Знание Дикой Природы, при преследовании по следам.

Гигантский Ящер: СВ 2; Среднее Животное; КХП 3d8+9; 22 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 9 м., вплавь 9 м.; КД 15; Ат. +5 рукопашн. (1d8+4, укусы); МЗ Н; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +5, Воля +2; Сила 17, Ловк 15, Тело 17, Интл 2, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +6, Взбир. +6, Отслеж. +4, Прислуш. +4, Скрытн. +5.

Грик: СВ 3; Средний Необычный; КХП 2d8; 9 хп. (усреднено); Иниц +2 (Ловк); Скор. 9 м. взбираясь 6 м.; КД 16; Ат. +3 рукопашн. (1d4+2, 4 шупальца), -2 рукопашн. (1d3+1, укусы); СК: Острый нюх, снижение повреждение 15/+1; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +2, Воля +5; Сила 14, Ловк 14, Тело 11, Интл 3, Мудр 14, Обн 5.

Навыки и Черты: Взбир. +10, Отслеж. +7, Прислуш. +7, Скрытн. +4 (закамуфлированный +12); Настороженность.

Дуэргар Воитель: Мужчина или женщина дуэргар дварф Вот 2; СВ 2; Средний Гуманоид (дуэргар); КХП 2d8+2; 11 хп. (усреднено); Иниц +0 (Ловк); Скор. 4,5 м.; КД 17; Ат. +2 рукопашн. (1d8/х3, боевой топор), +6 стрелковый (1d8/19-20/х2, лёгкий арбалет); СК: Свойства

Дварфов, увеличение, невидимость, иммунитет к фантазмам, парализу и магическим/алхимическим ядам, темновидение в пределах 36 метров, чувствительность к свету; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +0, Воля +0; Сила 11, Ловк 10, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 6.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +7, Отслеж. +4, Плав. +1, Прислуш. +2; Настороженность, Железная Воля.

Специальные Качества: Свойства Дварфов: +1 бонус к броскам атак против орков и гоблиноидов, +2 бонус к спас-броскам Воли против заклинаний и магических способностей, +4 бонус уклонения к КД против великанов; обработка камня: +2 бонус к проверкам Оценки, Профессии и Ремесло связанных с камнем или металлом; Увеличение: 1/день как маг 4-го уровня; невидимость: 1/день как маг 4-го уровня.

Имущество: Кольчуга, большой щит.

Жужжала: СВ 1/2; Крошечный Зверь; КХП 1d10; 5 хп. (усреднено); Иниц +4 (Ловк); Скор. 3 м., полёт 12 м. (средняя); КД 16; Ат. +6 касание. (1d3-4, контакт); Заним Прост-во/Диапазон: 0,75 м.х0,75 м./0 м.; СА: Высасывание крови, прикрепление; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +6, Воля +1; Сила 3, Ловк 19, Тело 10, Интл 1, Мудр 12, Обн 6.

Навыки и Черты: Скрытн. +14; Искусное Обращение с Оружием (контакт)

Специфические Атаки: Высасывание Крови: Причиняет 1d4 пункта временных повреждений Тело каждый раунд, до макс. 4 повреждения Тело. Прикосновение: Успешная атака позволяет ухватиться восьмью клешнями в жертву, КД в таком случае становится 12.

Оживленное Боевое Чучело: СВ 2; Средний Механизм; КХП 2d10; 11 хп. (усреднено); Иниц +0; Скор. 12 м.; КД 14; Ат. +2 рукопашн. (1d6+1 удар); СК: Прочность 5, защиты механизма; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +0, Воля -5; Сила 12, Ловк 10, Тело -, Интл -, Мудр 1, Обн 1.

Специальные Качества: Защиты Механизма: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, яд, болезнь, и подобные эффекты; не субъект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Оживленный Ковёр: СВ 5; Огромный Механизм; КХП 8d10; 44 хп.; Иниц -1; Скор. 6 м.; КД 13; Ат. +9 рукопашн. (2d6+7, удар); Заним Прост-во/Диапазон: 3 м.х6 м./3 м.; СА: Удушение; СК: Защиты механизма; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +1, Воля -3; Сила 20, Ловк 8, Тело -, Интл -, Мудр 1, Обн 1.

Специфические Атаки: Удушение: Причиняет автоматические повреждения ударом при успешной проверке захвата против существ, не крупнее на один размер чем он сам, может проводить атаки против нескольких оппонентов.

Специальные Качества: Защиты Механизма: Смотри выше Оживлённое Боевое Чучело.

Оживленный Стол: СВ 3; Большой Механизм; КХП 4d10; 22 хп.; Иниц +0; Скор. 12 м.; КД 14; Ат. +5 рукопашн. (1d8+4, удар); Заним Прост-во/Диапазон: 1,5 м.х3 м./1,5 м.; СК: Прочность 5, защиты механизма; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +1, Воля -4; Сила 16, Ловк 10, Тело -, Интл -, Мудр 1, Обн 1.

Специальные Качества: Защиты Механизма: Смотри выше Оживлённое Боевое Чучело.

Орк: СВ 1/2; Средний Гуманоид (орк); КХП 1d8; 4 хп. (усреднено); Иниц +0; Скор. 9 м.; КД 14; Ат. +3 рукопашн. (1d12+3/х3, двуручный топор), +1 стрелков. (1d6+2, метательное копьё); СК: Темновидение 18 м., чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +0, Воля -1; Сила 15, Ловк 10, Тело 11, Интл 9, Мудр 8, Обн 8.

Навыки и Черты: Отслеж. +2, Прислуш. +2; Настороженность.

Подсекатель: СВ 10; Большой Магический Зверь; КХП 10d10+30; 85 хп.; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная инициатива); Скор. 3 м.; КД 24; Ат. +11 стрелков. (особое, 6 прядей), +8 рукопашн. (2d6+2, укусы); СА: Прядя, прикрепление, слабость; СК: Иммунитет к электричеству, устойчивость 30 к холоду, уязвимость к огню; УМ 28; МЗ

ХЗ; Сп-бр: Стойк +10, Рефл +8, Воля +8; Сила 19, Ловк 13, Тело 17, Интл 12, Мудр 16, Обн 12.

Навыки и Черты: Взбир. +7, Отслеж. +13, Прислуш. +13, Скрытн. +10 (+18); Настороженность, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Улучшенное Обращение с Оружием (пряжи).

Специфические Атаки: Пряжи: Шесть прядей выстреливаются на расстоянии 15 метров (чтобы перерезать, нужно нанести 10 пунктов повреждения рубящим оружием против КД 20). Прикрепление: Успешная атака прядью, подтягивает жертву на 3 метра ближе к чудовищу каждый раунд; в 3 метрах от себя, подсекатель может проводить атаку укуса с бонусом +4, чтобы освободиться жертва может пройти проверку Искусства Побега (КС 23) или проверку Силы (КС 19). Слабость: Проверка Стойкости (КС 18), или перенос временного повреждения 2d8 пунктов Силы.

Специальные Качества: Уязвимость к Огню: Двойные повреждения от огненных атак, если только не разрешена проверка спас-броска против половины повреждений; успешная снижает повреждение пополам, неудачная удваивает повреждение.

Серая Слизь: СВ 4; Средняя Слизь; КХП 3d10+10; 26 хп.; Иниц -5 (Ловк); Скор. 3 м.; КД 5; Ат. +3 рукопашн. (1d6+1, удар плюс 1d6 кислота); СА: Кислота, разъедание, удушение, улучшенный захват; СК: Защиты слизи, слепое зрение, иммунитет к огню и холоду; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +1, Рефл -4, Воля -4; Сила 12, Ловк 1, Тело 11, Интл -, Мудр 1, Обн 1.

Специфические Атаки: Кислота: Любое рукопашное попадание причиняет повреждение. Разъедание: 40 пунктов повреждение (Рефлекс нейтрализует КС 19). Удушение: Успешная проверка захвата автоматически наносит повреждения удара и кислоты, одежда и доспехи жертвы должны пройти проверку Рефлекса против кислоты со штрафом -4. Улучшенный Захват: Должен попасть атакой удара.

Специальные Качества: Слепое Зрение: Способна обнаружить свою жертву в пределах 18 метров от себя. Защиты Слизь: Иммунитет к эффектам воздействующим на разум, яд, болезнь, и подобные эффекты; не субъект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

Скелет Большой: СВ 1; Большая Нежить; КХП 2d12; 13 хп.(усреднено); Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная инициатива); Скор. 12 м.; КД 13; Ат. +2 рукопашн. (1d8, тя-желая булава); Заним Прост-во/Диапазон: 1,5 м.х1,5 м./3 м.; СК: Иммунитет, нежить; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +1, Воля +3; Сила 14, Ловк 12, Тело -, Интл -, Мудр 10, Обн 11.

Навыки и Черты: Улучшенная Инициатива.

Специальные Качества: Нежить: Иммунитет к эффектам, воздействующим на разум, ядам, сну, болезням, парализу и ошеломлению; не субъект критических попаданий, временных повреждений, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений. Иммунитет: Холод, не повреждается колющим оружием, половина повреждений от рубящего оружия.

Скелет Средний: СВ 1/3; Средняя Нежить; КХП 1d12; 6 хп.(усреднено); Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. инициатива); Скор. 9 м.; КД 13; Ат. +0 рукопашн. (1d8/19-20/х3, длинный меч); СК: Иммунитет, нежить; 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: Смотри выше Скелет Большой. Иммунитет: Холод, не повреждается колющим оружием, половина повреждений от рубящего оружия.

Троглодит: СВ 1; Средний Гуманоид (рептилиевидный); КХП 2d8+4; 13 хп.(усреднено); Иниц -1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 15; Ат. +1 рукопашн. (1d8/х3, длинное копьё), +1 рукопашн. (1d4, 2 когтя), -1 рукопашн. (1d4 укусы), +1 стрелков. (1d6, метательное копьё); СА: Тошнотворная вонь; СК: Темновидение 18 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр:

Стойк +5, Рефл -1, Воля +0; Сила 10, Ловк 9, Тело 14, Интл 8, Мудр 10, Обн 10.

Навыки и Черты: Прислуш. +3, Скрытн. +6 (+14 в подземных условиях); Мультиатака, Улучшенное Обращение с Оружием (метательное копьё).

Специфические Атаки: Тошнотворная вонь: Все кто в пределах 9 метров от троглодита, должны пройти проверку Стойк (КС 13), или перенести временное повреждение 1d6 Силы (длится в течение 10 раундов).

Существа с Именами

Арундил: Аллип; СВ 3; Средняя Нежить (Бестелесный); КХП 4d12; 24 хп.; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная инициатива); Скор. полёт 9 м.(прекрасная); КД 15; Ат. +3 рукопашн. (1d4 высасывание Мудрости, касание); СА Бормотание, Высасывание Мудрости; СК: Бестелесный, нежить, +2 устойчивость к изгнанию, безумие; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +2, Воля +4; Сила -, Ловк 12, Тело -, Интл 11, Мудр 11, Обн 18.

Навыки и Черты: Запуг. +11, Отслеж. +7, Поиск +7, Прислуш. +7, Скрытн. +8, Чувст. Направ. +4; Улучшенная Инициатива.

Специфические Атаки: Бормотание: Все разумные существа в пределах 18 метров, должны проходить проверку Воли (КС 16), или впасть под эффект гипноза на 2d4 раунда. Высасывание Мудрости: Жертва становится беспомощной, как только вся её Мудрость высосана.

Специальные Качества: Нежить: Смотри выше Скелет Большой Иммунитет: Холод, не повреждается колющим оружием, половина повреждений от рубящего оружия. Бестелесный: Повреждается лишь другими бестелесными существами, магическим оружием +1 и выше или магией (с шанс в 50% игнорирования повреждения со стороны телесного источника), способен проходить сквозь плотные объекты, атаки проходят сквозь доспехи, всегда передвигается бесшумно. Безумие: Любой, кто применяет против него способность влияющую на разум, переносит 1d4 временного повреждения Мудрости.

Бардаг: Орк женщина Адт 3; СВ 3; Средний Гуманоид (орк); КХП 3d8; 20 хп.; Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 14; Ат. +2 рукопашн. (1d4/19-20/х2, кинжал); СК: Темновидение 18 м., чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +2, Воля +5; Сила 11, Ловк 12, Тело 13, Интл 9, Мудр 14, Обн 10.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +2, Алхим. +0, Концентр. +2, Отслеж. +3, Прислуш. +3, Скрытн. +2; Боевая Активация, Настороженность.

Заготовленные Заклинания (3/2): 0—лечение мелких ранений, призрачный звук, руководство; 1—наслать страх, сон.

Бурогрызка: Крыса талисман Снарревина; СВ 0/т; Крошечное Животное; КХП 4d4; 9 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 4,5 м., взбираясь 4,5 м.; КД 16; Ат. +4 рукопашн. (1d3-4, укусы), Заним Прост-во/Диапазон: 0,75 м.х0,75 м./0 м.; СК: Острый Нюх, улучшенное уклонение, совместные заклинания, эмпатическая связь, касательные заклинания; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +4, Воля +4; Сила 2, Ловк 15, Тело 10, Интл 7, Мудр 12, Обн 2.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +4, Знан. Дик. Прир. +1, Отслеж. +7, Прислуш. +6, Скрытн. +3.

Великий Ульф: Огр Вот 1; СВ 3; Большой Великан; КХП 5d8+15; 44 хп.; Иниц -1 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 17; Ат. +8 рукопашн. (2d8+7/х3, двуручный топор); МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +0, Воля +0; Сила 21, Ловк 8, Тело 16, Интл 8, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Взбир. +6, Запуг. +3, Отслеж. +4, Плав. +6, Прир. Животн. +2, Прислуш. +4; Железная Воля, Улучшенное Обращение с Оружием (двуручный топор).

Имущество: Чешуйчатая кольчуга (Большая), двуручный топор (Огромный).

Гхаред: Дуэргар женщина дварф Вор 3; СВ 4; Средний Гуманоид (дуэргар); КХП 3d6+6; 19 хп.; Иниц +3 (Ловк); Скор. 4,5 м.; КД 17; Ат. +2 рукопашн. (1d6/19-20/х2, короткий меч), +6 стрелковый (1d8+1/19-20/х2, лёгкий арбалет); СА: Коварная атака 2d6; СК: Свойства Дварфов, увеличение, невидимость, иммунитет к фантазмам,

парализу и магическим/алхимическим ядам, темновидение в пределах 36 метров, чувствительность к свету, уклонение, сверхъестественная ловкость; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +6, Воля +3; Сила 11, Ловк 16, Тело 14, Интл 12, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Баланс +3, Блеф +3, Бесш. Передв. +11, Взбир. +2, Взлом Замка +7, Использ. Маг. Устройств +3, Отслеж. +6, Плав. +2, Поиск +5, Прислуш. +6, Прыжки +2, Скрытн. +7, Сложн. Устройства +7, Чистка Карманов +7; Настороженность, Железная Воля, Прицельный Выстрел.

Специальные Качества: Свойства Дварфов: Смотри выше Дуэргар Воитель; *Увеличение:* 1/день как маг 6-го уровня; *невидимость:* 1/день как маг 6-го уровня.

Имущество: Кольчужная рубаха, *снадобье* лечения лёгких ранений.

Идалла: Суккубус; СВ 9; Средний Внешний; КХП 6d8+6; 33 хп.; Иниц +1 (Ловк); Скор. 9 м. полёт 15 (средняя); КД 20; Ат. +7 рукопашн. (1d3+1 2 когтя); СА: Магические способности, высасывание энергии, призыв танар'ри; СК: Снижение повреждений 20/+2, защиты танар'ри, альтернативный облик, языки; УМ 12; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +6, Воля +7; Сила 13, Ловк 13, Тело 13, Интл 16, Мудр 14, Обн 20.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +7, Блеф +11, Езда Верхом +7, Знан. (планы) +9, Искус. Побег +7, Концентр. +7, Маскир. +11 (+21), Отслеж. +16, Поиск +9, Прислуш. +16, Скрытн. +7; Подвижность, Уворачивание.

Специфические Атаки: Магические Способности: При желании—очарование монстра, ясновидение/яснослышание, тьма, осквернение, определение добра, чтение мыслей, рок, эфирный скачок (сама плюс 22,5 кг. объектов), внушение и безошибочный телепорт (сама плюс 22,5 кг. объектов); 1/день—*нечестивая болезнь*; все способности действуют как заклинания с активированные чародеем 12-го уровня (КС спас-бросков 15+ур. заклинания). Высасывание Энергии: Поцелуй или объятие суккубуса причиняет один негативный уровень, для того чтобы это заметить жертва должна пройти проверку Мудрости (КС 15), проверка Стойкости снимает негативный уровень, КС проверки 18. Призыв Танар'ри: 1/день может попытаться призвать одного балора, с шансом успеха 10%.

Специальные Качества: Защиты Танар'ри: Иммунитет к ядам и электричеству, устойчивость 20 к холоду, огню и кислоте. Альтернативный Облик: Стандартным действием способна принять облик любого гуманоида от Маленького до Большого размера, подобное заклинанию *собственный полиморф*, но позволяет только формы гуманоидов. Языки: Суккубус обладает постоянно действующей способностью *языки*, которая действует как заклинание применённое чародеем 12-го уровня. Способна общаться телепатически с любым существом, которое владеет речью, в пределах 30 метров.

Кааргхаз: Мужчина троглодит Чар 1; СВ 5; Средний Гуманоид (рептилиевидный); КХП 2d8+4d4+18; 39 хп.; Иниц +4 (Улучшенная Инициатива); Скор. 9 м.; КД 21; Ат. +5 рукопашн. (1d8+2/x3, длинное копьё) или +5/+5/+2 рукопашн. (1d4+2, 2 когтя; 1d4 укус), +4 стрелков. (1d6+2, метательное копьё); СА: Тошнотворная вонь; СК: Темновидение 27 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +9, Рефл +1, Воля +5; Сила 15, Ловк 11, Тело 16, Интл 10, Мудр 13, Обн 14.

Навыки и Черты: Запугивание +4, Концентрация +9, Отслеживание +5, Прислушивание +5, Скрытность +7 (+15 в подземных условиях); Боевая Активация, Мультиатака, Улучшенная Инициатива, Улучшенное Обращение с Оружием (метательное копьё).

Знаемые Заклинания (6/7/3): 0—*ошеломить, определение магии, призрачный звук, свет, замораживающий луч, чтение магии*; 1-й—*волебный доспех, сон, взбирание по паучьи*; 2-й—*невидимость*.

Имущество: Нагрудные латы.

Нимра: Дуэргар женщина дварф Вн 5; СВ 6; Средний Гуманоид (дуэргар); КХП 5d10+10; 41 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 4,5 м.; КД 17; Ат. +7/+5 рукопашн. (1d8+1/19-20/x2, двухклинковый меч); СК: Свойства Дварфов, *увеличение, невидимость*, иммунитет к фантазмам, парализу и магическим/алхимическим ядам, темновидение в пределах 36

метров, чувствительность к свету; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +3, Воля +1; Сила 13, Ловк 14, Тело 15, Интл 10, Мудр 11, Обн 12.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +6, Блеф +2, Лечение +1, Отслеж. +4, Плав. +4, Прислуш. +3, Ремесло +6 (оружейное дело); Настороженность, Железная Воля, Квалификация в Экзотическом Оружии (двухклинковый меч), Равнорукость, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенное обращение с Оружием (двухклинковый меч).

Специальные Качества: Свойства Дварфов: Смотри выше Дуэргар Воитель; *Увеличение:* 1/день как маг 10-го уровня; *невидимость:* 1/день как маг 10-го уровня.

Имущество: Кольчуга, *снадобье* лечения лёгких ранений, 60 зм, свиток с *защита от зла и ограниченное восстановление* (никто из дуэргаров не способен использовать жреческий свиток).

Ночная Чешуя: Молодая чёрная дракониха; СВ 4; Средний Дракон; КХП 10d12+20; 85 хп.; Иниц +4 (Улучш. Инициатива); Скор. 18 м., полёт 45,0 м. (плохая), вплавь 18 м.; КД 19; Ат. +12/+7/+7/+7 рукопашн. (1d8+2/19-20/x2 укус; 1d8+1 2 когтя; 1d4+1 крылья); СА: Оружие дыхания; СК: Иммунитет к кислоте, дыхание под водой, иммунитета дракона, слепое зрение 27 м., острые чувства, 90 м. темновидение; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +9, Рефл +7, Воля +7; Сила 15, Ловк 10, Тело 15, Интл 10, Мудр 11, Обн 10.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +7, Блеф +4, Взбир. +5, Отслеж. +12, Поиск +10, Прислуш. +12, Скрытн. +7, Чувств. Мотива +4; Улучшенная Инициатива, Мощная Атака, Улучшенные Критические Удары (Укус).

Специфические Атаки: Оружие Дыхания: Причиняет 6d4 повреждений кислотой (КС Рефлекса 17, половина повр.)

Специальные Качества: Дыхание под Водой: Способна дышать под водой, применять оружие дыхания, заклинания и прочие способности. Иммунитет Дракона: Иммунитет к эффектам *сна* и *парализа*. Острые Чувства: Видит в четыре раза дальше, чем человек в условиях низкой освещённости, и в два раза дальше при обычной освещённости.

Снарревин: Дуэргар мужчина дварф Маг 4 (иллюзионист); СВ 5; Средний Гуманоид (дуэргар); КХП 4d4+8; 18 хп.; Иниц +1 (Ловк); Скор. 6 м.; КД 13; Ат. +3 стрелков. (1d8/19-20/x2, лёгкий арбалет), +1 рукопашн (1d4-1/19-20/x2, кинжал); СК: Свойства Дварфов, *увеличение, невидимость*, иммунитет к фантазмам, парализу и магическим/алхимическим ядам, темновидение в пределах 36 метров, чувствительность к свету; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +2, Воля +5; Сила 9, Ловк 13, Тело 15, Интл 16, Мудр 12, Обн 11.

Навыки и Черты: Алхим. +7, Бесш. Передв. +7, Искусст. Магии +9, Концентр. +9, Магич. Слежение +7, Отслеж. +5, Поиск +4, Прислуш. +5; Настороженность (от талисмана), Боевая Активация.

Специальные Качества: Свойства Дварфов: Смотри выше Дуэргар Воитель; *Увеличение:* 1/день как маг 8-го уровня; *невидимость:* 1/день как маг 8-го уровня.

Заготовленные Заклинания (4/5/4): 0—*ошеломление, определение магии, повредить нежить, рука мага*; 1-й—*цветные брызги (2), щит, шокирующий захват, молчаливый образ*; 2-й—*плачущая сфера, невидимость, меньший образ, зеркальное отображение*.

Имущество: Кожаный доспех, свиток с *защита от стрел и холодящее прикосновение* (никто из дуэргаров не способен использовать жреческий свиток).

Старый Яйаррак: Орк мужчина Вот 3; СВ 3; Средний Гуманоид (орк); КХП 3d8+3; 22 хп.; Иниц +2 (Ловк); Скор. 9 м.; КД 18; Ат. +5 рукопашн. (1d6+1/x3, превосходный ручной топор), +2 стрелков. (1d6+1 метательный топор); СК: Темновидение 18 м., чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +3, Воля +4; Сила 12, Ловк 14, Тело 12, Интл 13, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и Черты: Бесш. Передв. +6, Взбир. +3, Запуг. +3, Отслеж. +3, Прислуш. +4, Скрытн. +6, Чувств. Мотива +3; Железная Воля, Настороженность.

Имущество: Чешуйчатая кольчуга, большой стальной щит, превосходный ручной топор, 3 метательных топора.

Горловина

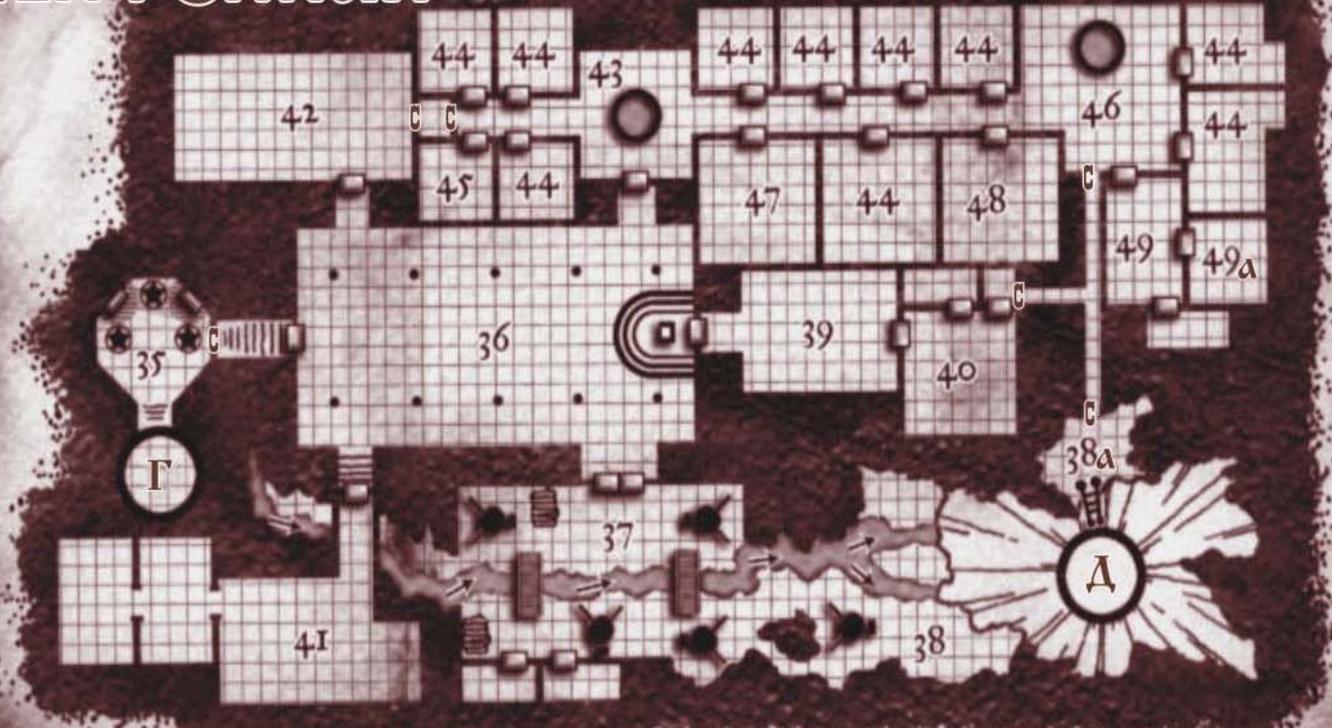
В



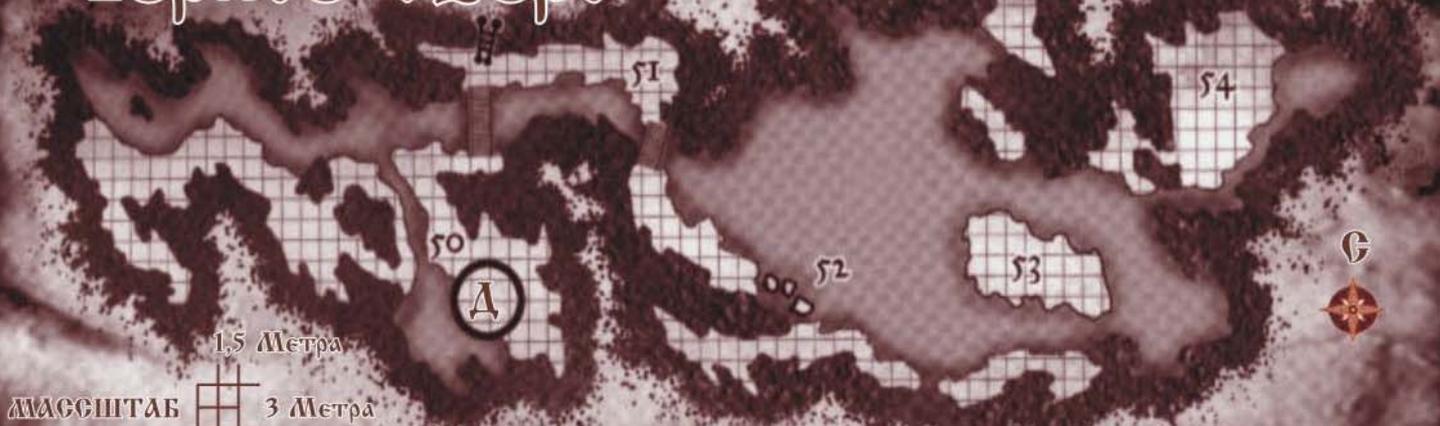
ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | | | |
|--|-----------------|--|---------------------|
| | СТАТУЯ | | ОРУЖЕЙНАЯ НАКОВАЛНЯ |
| | ДВЕРЬ | | ШТАБЕЛЬ ДРОВ |
| | ФАЛЬШИВАЯ ДВЕРЬ | | МОСТ |
| | КОЛОННА | | ТЕЧЕНИЕ |
| | ТРОН | | ЛЕСТНИЦА ИЗ ЦЕПЕЙ |

Литейная



Чёрное Озеро



1,5 Метра

МАСШТАБ



3 Метра

КУЗНЯ ЯРОСТИ

Что Поджидает в Заброшенной Твердыне Дварфов?

Двести лет назад, великий кузнец дварф Даргеддин Чёрный, возвёл Кхандракар - потайную твердыню для своей войны отмщения против всех орков и им подобных. Годами ковал Даргеддин свои клинки, пока орки не узнали о Кхандракаре. Они штурмом взяли твердыню, и уничтожили всех кто в ней жил. Легенды гласят о том, что непревзойдённые в качестве клинки Даргеддина и его сияющие сокровища, так и не были найдены.

Кузня Ярости является отдельным модулем, разработанным на основе новых правил Подземелья и Драконы (D&D). В нём подробно рассмотрены пять больших уровней Кхандракара, заселённые жестокими племенами, опасными преградами, смертельными ловушками, и ужасными существами

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

ПРЯТНОГО
ИГРОПРОВОЖДЕНИЯ



Для Персонажей 3-го Уровня
Вэб-сайт фирмы производителя www.wizards.com/dnd

