



СПУСК В
**ЗАТЕРЯННЫЕ ПЕЩЕРЫ
СОДЖКОНА**



DUNGEONS & DRAGONS

СПУСК В ЗАТЕРЯННЫЕ ПЕЩЕРЫ СОДЖКОНА



Перевод: Илья Болясов
Вычитка: Виктория Безыкорнова
Вёрстка: Александр Поляков
Редактор: Илья Болясов



АВТОРЫ

Ведущий дизайнер: Justice Ramin Arman

Дизайнер: Dan Dillon

Разработчик правил: Ron Lundeen

Художественный руководитель: Fury Galluzzi

Главный редактор: Judy Bauer

Редактор: Hannah Rose

Графический дизайнер: Paolo Vacala

Иллюстратор обложек: Jodie Muir

Картограф: Mike Schley

Иллюстраторы: Stephen Andrade, Mark Behm, Zoltan Boros, Adrián Ibarra Lugo, Arash Radkia

Портреты персонажей: Fay Dalton

Консультанты: James Mendez-Hodes, Pam Punzalan

Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Арт-директор студии: Josh Herman

Главный продюсер: Dan Tovar

Продюсеры: Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Менеджер по продукту: Natalie Egan

D&D BEYOND

Менеджер по продукту: Jeff Turriff

Команда цифровых дизайнеров: Jay Jani, Sean Stoves, Adam Walton

АВТОРЫ ОРИГИНАЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Дизайн: Gary Gygax

Разработка: Gary Gygax, Allen Hammack, Jon Pickens, Edward G. Sollers

Редактор: Edward G. Sollers

Иллюстрации: Jim Holloway, Erol Otus, Jeff Easley, Stephen D. Sullivan

Плейтест: Jeff Dolphin, Luke Gygax, David Kuntz, Richard Kuntz, Sonny Savage, James M. Ward

Особая благодарность: Rob Kuntz

Особая благодарность оригинальному разработчику этого приключения, Гэри Гайгэксу, а также всем, кто внес в него свой вклад: Jeff Dolphin, Luke Gygax, Jeff Easley, Allen Hammack, Jim Holloway, David Kuntz, Richard Kuntz, Erol Otus, Jon Pickens, Sonny Savage, Edward G. Sollers, Stephen D. Sullivan, and James M. Ward.



СОДЕРЖАНИЕ

Спуск в затерянные пещеры

Соджкона	4
Обзор дополнения	4
Проведение приключения	4
Предыстория	5
Зацепки приключений	5
Место действия приключения	5
Турнирные правила	5
Вознаграждение	5
Счёт	6
Ограничение по времени	6
Затерянные пещеры	6
Начало приключения	6
Обзор малых пещер	6
Области малых пещер	6
Заключение	15

Приложение А:

Магические предметы 16

Приложение В: Чудовища ... 17

Пэтч

Приложение С: Оценочный

лист

Приложение D:

Подготовленные

персонажи

СПУСК В ЗАТЕРЯННЫЕ ПЕЩЕРЫ СОДЖКОНА

Глубоко в горах Ятиль лежат затерянные пещеры Соджкона, ранее принадлежавшие легендарному архимагу — Королеве ведьм Иггвилв. Несмотря на то, что она давно покинула это место, её логово нельзя назвать опустевшим. В этих опасных пещерах обитают демоны, великаны и другие грозные существа, а магическая система защиты действует до сих пор. Но за всеми этими препятствиями таится награда, поражающая воображение. По слухам, Иггвилв собрала здесь магический клад невероятной ценности. Слава о сокровищнице разнеслась повсюду, и десятки искателей приключений погибли, пытаясь отыскать её.

Это дополнение — часть обширного празднования 50-летия DUNGEONS & DRAGONS. Приключение представляет собой сокращённую версию «Затерянных пещер Соджкона», которое появится в книге «Истории Бесконечной лестницы». Прочтите её, чтобы ознакомиться с полным приключением.

«Спуск в затерянные пещеры Соджкона» предназначено для четырёх-шести персонажей 9-го уровня.

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Это дополнение помимо приключения включает следующие приложения:

Приложение А, в котором представлена маленькая подборка магических предметов, доступных всем отправившимся в затерянные пещеры Соджкона храбрецам. На усмотрение Мастера персонажи могут получить одно или несколько из этих сокровищ в качестве награды за завершение приключения.

Приложение В описывает существо, обитающее в затерянных пещерах — **пэтча**.

Приложение С содержит оценочный лист для использования в соревновательной игре. Смотрите раздел «Турнирные правила», чтобы узнать, как провести приключение в турнирном стиле.

Приложение D представляет шесть заранее подготовленных для этого приключения персонажей. Каждый игрок может выбрать одного из них или предложить своего собственного персонажа 9-го уровня.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для проведения приключения вам потребуются основные книги правил пятой редакции: «Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий». Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». «Бестиарий» содержит блоки статистики большинства существ, встречающихся в этом приключении. **Пэтч** представлен в приложении В.

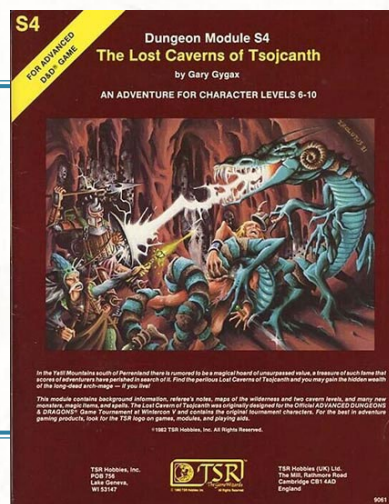
Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в дополнении, описаны в «Книге игрока». Магические предметы описаны в «Руководстве Мастера».

ОБ ОРИГИНАЛЕ

Опубликованный в 1982 году официальный модуль «Затерянные пещеры Соджкона» представлял собой расширенную и переработанную версию одноимённого турнирного приключения, созданного Гэри Гайгэксом для Winter Con V в 1976 году. В приключении приводятся соблазнительные

подробности о Королеве ведьм Иггвилв. Возможно, вам она известна как архимаг Таша, прославившаяся своим заклинанием *жуткий смех* [Tasha's hideous laughter]. Эта адаптация отдаёт дань уважения оригиналу и включает в себя таблицу результатов для соревновательной игры.



ПРЕДЫСТОРИЯ

Иггвилв построила своё королевство благодаря магическому мастерству, силе и остроумию. Своих целей ей также помогла добиться скованная магией орда демонов. По дороге к обретению абсолютной власти Иггвилв нажила себе бесчисленное множество врагов, полных решимости уничтожить её. Среди них был и лорд демонов Граз'т, которого архимаг смогла временно пленить. В конце концов амбиции Иггвилв оказались чрезмерными, и в решающей битве с Граз'том она потеряла свои силы. Королева ведьм исчезла. Когда злое влияние архимага ослабло, царство Иггвилв было разделено, а её логово было утрачено.

Предположительно оно находилось в каскаде пещер где-то глубоко в горах Ятиль. За прошедшие десятилетия после исчезновения Иггвилв многие искатели приключений и охотники за сокровищами искали затерянные пещеры Соджкона и сокровища внутри них. Это приключение предполагает, что персонажам известна информация о дороге к легендарному логову, которую они получили, собрав фрагменты знаний о расположении пещер воедино или узнав её из другого надёжного источника.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Если перспектива завладеть сокровищами Иггвилв не слишком воодушевляет персонажей взяться за это задание, вы можете дополнительно мотивировать группу с помощью любой из следующих зацепок приключения:

Соперник Иггвилв. Архимаг, который когда-то был втянут в ожесточённое противостояние с Иггвилв, полагает, что она всё ещё жива. Он даёт персонажам задание отправиться в затерянные пещеры и отыскать любые улики, подтверждающие присутствие Королевы ведьм.

Агенты маркграфа. Маркграф государства, расположенного недалеко от гор, обнаружил ключ к местонахождению затерянных пещер благодаря нескольким частично успешным экспедициям за последние годы. Большинство посланных агентов возвращались израненными и с пустыми руками, если вообще возвращались. Маркграф нанимает персонажей, чтобы те забрали клад Иггвилв до того, как он попадёт в руки его соперников.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В мире Орта сеттинга Серый ястреб затерянные пещеры скрыты в горах Ятиль, расположенных между странами Кет и Перренланд, и граничащих с Бисселом на юге.

Вы можете провести приключение в другом мире, расположив место действия на горном хребте неподалёку от поселения или королевства. До исчезновения Иггвилв её влияние охватывало множество миров и планов существования. Рассмотрите следующие варианты:

Сага о Копье. Лидер эльфов Квалиности Говорящий-с-Солнцами может поручить персонажам поиски затерянных пещер в Каролиских горах к югу от лесного дома эльфов.

Эберрон. Аундаир, Бреландия и Трейн соперничают за право первыми исследовать затерянные пещеры в Черноголовых горах. Эксперименты Иггвилв, которые она проводила там, черпали энергию из глубин Хайбера.

Забитые королевства. Потерянные пещеры спрятаны в Закатных горах к северо-востоку от Проскура вдоль Главного тракта. Высший наблюдатель Эльтуреля может нанять персонажей для обнаружения пещер.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Если вы хотите попробовать на вкус старые соревновательные модули, то можете провести это приключение в турнирном стиле, следуя указаниям в этом разделе. Вам не нужно заставлять персонажей соревноваться друг с другом. Полученные ими очки засчитываются всей группе.

Эти правила являются необязательными. Вам не нужно побеждать ваших игроков в этом приключении, а система подсчёта очков создана для веселья, а не раздоров.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

На игровых конвентах и событиях в клубах эти правила можно использовать для награждения групп, набравших наибольшее количество очков. Впрочем, они созданы, чтобы группы могли похвастаться друг перед другом, проникнуться духом товарищества и порадоваться душой. Поделитесь итоговым результатом вашей группы в качестве несерьёзного вызова для других игроков.

СЧЁТ

Держите под рукой оценочный лист (см. приложение С) во время проведения приключения. По мере продвижения персонажей по затерянным пещерам, незаметно сопоставляйте действия группы с указанными в оценочном листе. Отмечайте любые события, которые могут привести к получению или вычиту очков.

Держите в секрете эти действия и количество очков, полученных за них, во время приключения. Позже вы сможете рассказать о них игрокам вместе с итоговым счётом группы. В качестве альтернативы, вы можете сообщать игрокам, когда с ними что-то происходит, о колебании счёта для создания комедийного или драматического эффекта.

После завершения приключения используйте оценочный лист для подсчёта очков группы и подведения итогового результата. Сообщите его игрокам. Вы даже можете получить отрицательный итоговый счёт, хотя это и маловероятно.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ

Как и на турнире, это приключение строго ограничено по времени: одна игровая сессия длится четыре часа. С самого начала поощряйте игроков действовать — часики тикают! Приключение завершается по истечении этого времени или при выполнении любого из следующих условий:

- Все персонажи в группе мертвы или иным образом выведены из строя.
- Персонажи обследовали все области малых пещер (представлены далее в приключении).
- Персонажи спустились в большие пещеры (см. область L16 малых пещер) или все вместе покинули затерянные пещеры. Сообщите игрокам условия, при наступлении которых их приключение заканчивается, и они больше не могут увеличить свой счёт.

ОТДЫХ

Персонажи могут совершить лишь один короткий отдых на протяжении игровой сессии. Продолжительный отдых запрещён в турнирном варианте этого приключения.

ЗАТЕРЯННЫЕ ПЕЩЕРЫ

Затерянные пещеры скрыты в горах Ятиль к югу рога Иггвилв. О таинственном Соджконе известно не так много, в отличие от затмившего его архимага. Неважно, был ли он убит Иггвилв или ушёл до её прибытия — единственное напоминание о нём осталось в названии пещер. В то же время Королева ведьм продолжает влиять на это место даже спустя долгое время после своей кончины.

Пещеры разделены на малые и большие. В этом сокращённом приключении повествование сосредоточено на первых.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочтите или перефразируйте следующий текст, чтобы начать приключения:

Вы один из группы искателей приключений, объединившихся за последние несколько недель в погоне за общим призом: сокровищами затерянных пещер Соджкона — бывшего логова архимага Иггвилв, так называемой Королевы ведьм.

Руководствуясь рядом с трудом добытых подсказок, вы заканчиваете свой поход через горы Ятиль у зияющей расщелины на склоне горы. Растущие у входа в пещеру сталактиты и сталагмиты напоминают готовые сомкнуться зубы. Почерневший от сажи зёв достигает сорока футов в ширину и двадцати футов в высоту. Широкий проход за каменной пастью с грубо высеченными ступенями спускается во тьму.

Туннель спускается под наклоном в область L1 малых пещер.

ОБЗОР МАЛЫХ ПЕЩЕР

Малые пещеры образуют верхний уровень затерянных пещер. Если не указано иное, малые пещеры имеют следующие особенности:

Окружение. Эти пещеры сырые, затхлые и полные жизни. Капли падают со сталактитов и образуют мелкие лужи, а струйки воды стекают по гладким стенам. Звуки пещерных летучих мышей, небольших насекомых и чудовищных обитателей пещер эхом разносятся повсюду.

Потолки. Потолки в каменных залах имеют высоту 20 футов, а в коридорах и туннелях — 15 футов.

Освещение. В пещерах отсутствует освещение. Их обитатели полагаются на собственные источники света или тёмное зрение. Описания областей предполагают, что у персонажей есть свои источники света или другие возможности видеть в темноте.

Подземные реки. В реках, которые протекают через малые пещеры, сильное течение. Существо, которое впервые за ход входит в реку или начинает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет унесено на 20 футов в направлении, указанном стрелками на карте.

ОБЛАСТИ МАЛЫХ ПЕЩЕР

На карте 1.1 указаны следующие области.

L1: ВХОД В ПЕЩЕРЫ

Эта широкая зала опоясана грубо высеченными естественными проходами, ведущими в неизвестность. Рядом с каждым из этих туннелей в камне вырезано нелепое лицо. Хотя они слегка отличаются друг от друга — у одного из них висячие уши, у другого торчат клыки, а у третьего поникшие усы, — но все они выглядят странно и печально.

Вырезанные в скале лица напитаны магией. Они обладают иммунитетом ко всем видам урона и произносят несколько заученных сообщений. Когда существо приближается к одному из туннелей, выходящих из зала, лик рядом с ним оживает и предупреждает глубоким зловещим голосом: «Поворачивай назад — это не твой путь!»

Персонаж, который изучает одно из лиц и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает блеск драгоценного камня во рту скульптуры.

Разговор с лицами. Если персонажи обращаются к ликам, те повторяют своё предупреждение за исключением двух случаев:

«Скажи „А“». Если персонаж просит одно из лиц открыть рот, высунуть язык или зевнуть, лицо высовывает язык и говорит «А», показывая драгоценный камень размером с куриное яйцо на своём языке.

Вниз к
большим пещерам

МАЛЫЕ ПЕЩЕРЫ

1 квадрат = 10 футов



«Правда». Если персонаж спрашивает у одной из статуй направление или произносит слово «правда» рядом с ней, лица отвечают в унисон. Пятеро агут, произнося: «Мой путь — правильный». Однако лицо рядом с юго-восточным туннелем, который ведёт в область L9, отвечает: «Я вижу лучший путь».

Сокровища. Во рту каждого из ликов есть свой драгоценный камень стоимостью 200 зм: янтарь, аметист, голубой аквамарин, гранат, оливин и розовый турмалин.

Чтобы забрать драгоценный камень без предварительной просьбы открыть рот, существо должно преуспеть в проверке Ловкости (Ловкости рук) Сл 17. При провале существо получает 11 (2к10) дробящего урона, при захлопывании рта. Рот также причиняет вред инструментам или оружию, которые были вложены в него без разрешения.

L2: СЛАНЦЕВЫЙ ЗАЛ

Чередующиеся голубые и серые полосы сланца и глины образуют стены этой пещеры. Повсюду на земле лежит ржавое оружие.

Грубо вылепленная из серой глины громадная фигура с рычанием бросается на вас из ниши на северо-востоке. Из груди существа торчит рукоять древнего меча.

Это **глиняный голем [clay golem]**, созданный Игтвилем для уничтожения незваных гостей. Он нападает на любое существо, которое входит в залу. Голем сражается насмерть и безжалостно преследует нарушителей даже за границами пещер.

Сокровища. Воткнутый в глиняного голема короткий меч — *Убийца великанов [Giant Slayer]* с узким клинком. Название оружия («Длиннозубый») выгравировано на лезвии на Гномьём. Как только голем будет уничтожен, меч можно будет легко извлечь из его груди.

L3: ПОКРЫТАЯ ГУАНО ПЕЩЕРА

Пол этой сводчатой пещеры покрыт кучами гуано летучих мышей. От них исходит едкий запах. Большой лоскут кожи свисает со сталактитов наверху, развеваясь на холодном сквозняке. Звуки текущей воды отражаются эхом от дальнего конца пещеры.

Потолок пещеры достигает 50 футов в высоту. Когда-то в ней обитали десятки летучих мышей, но поселившийся здесь **плащевик [cloaker]** сожрал их. Голодное существо прячется среди сталактитов и ждёт момента, чтобы упасть сверху на одного из персонажей.

Выступ туннеля. На высоте 30 футов вдоль северной стены протянулся каменный выступ. Короткий проход ведёт от края выступа к реке прямо за ним. Поверхность воды находится в 40 футах внизу под выходом из туннеля.

L4: ЗАМУСОРЕННАЯ ПЕЩЕРА

Эта маленькая пещера усеяна сломанными костями. У задней стенки лежат обломки скелета с потрескавшимся бычьим черепом. Рядом с ним — два кожаных мешка, доверху набитых золотом.

Наводящий жуть лик у входа в пещеры предвещает опасности внутри



Скелет принадлежит минотавру-вору, который стал жертвой ловушки в этой пещере. Два кожаных мешка рядом с ним — всего лишь иллюзии, ведущие жадных незваных гостей к их гибели. Персонаж, который осматривает мешки и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18 или догадывается до одного из них, распознает обман.

Давящий потолок. Участок потолка 20x20 футов над скелетом скрывает смертельную ловушку. Персонаж, который осматривает потолок и преуспевает в проверке Мудрости (Восприимчивость) Сл 17, замечает кусочки гниющей плоти, прилипшие к ровной каменной поверхности наверху.

Каждый раз, когда существо входит в отмеченную на карте область, магическим образом срабатывает ловушка. Подозрительный сегмент потолка резко опускается вниз, круша всё на своём пути. Находящиеся в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 17. При провале существо получает 55 (10к10) дробящего урона и падает ничком. При успехе он получает половину этого урона и вытаскивается в ближайшее незанятое про-



ЧЕТЫРЕ ПЭТЧА УСЕРДНО ПРОКЛАДЫВАЮТ ЛЕСТНИЧНЫЙ ТУННель В ГОРЕ, УКРАШАЯ ЕГО СТЕНЫ РЕЗЬБОЙ

странство за пределами области действия ловушки. Ловушка уничтожает попавшие под неё предметы. Затем камень скрывается в потолке, возвращая ловушку в исходное положение.

При успехе заклинание *рассеивание магии* [*dispel magic*] (Сл 17) подавляет ловушку и её иллюзии на 24 часа.

Сокровища. В кошельке на скелете минотавра лежат пять алмазов (100 зм каждый). В иллюзорных мешках ничего нет.

L5: ГРОТ

Недавно здесь проводились работы — пол покрывает каменная крошка и пыль. Гладкие каменные стены украшают грубо вырезанные изображения пещерных существ.

Звуки инструментов эхом доносятся от конца туннеля, где высеченные ступени поднимаются в тьму.

Восемь **пэтчей** (см. приложение В) усердно прокладывают туннель из этого грота выше в гору к закрытой пещере, которую они ощущают. В данный момент туннель приводит в тупик. Если персонажи привлекают внимание пэтчей светом или шумом, те решают узнать, что происходит.

Элементали изначально безразличны к персонажам. Пэтчи просят их погасить источники яркого света, так как он режет им глаза. Если персонажи подчиняются, они проявляют любопытство и желание пообщаться. В противном случае пэтчи возвращаются к работе, готовые защитить себя при необходимости.

В разговоре они предупреждают персонажей о глиняном големе в сланцевом зале (область L2). Персонажи могут улучшить отношения с пэтчами, предложив им драгоценные камни на сумму не менее 500 зм, уникальный образец резьбы или скульптуру, особенно если она сделана из камня. Дружественные элементали могут предложить свою помощь в борьбе с глиняным големом или использовать своё Общее использование заклинаний для возвращения окаменевших персонажей в нормальное состояние.

Резьба. Резьба на стенах изображает пещерных существ, таких как летучие мыши и сверчки, а также существ Стихийного плана Земли, таких как **дао** [*dao*], **пэтчи**, **зорны** [*horn*] и **земляные элементали** [*earth elemental*]. Персонажи, которые осматривают резьбу и преуспевают в проверке Интеллекта (Магия) Сл 16, опознают планарных существ.

L6: ГРИБНАЯ ПЕЩЕРА

Биолюминесцентные грибы, некоторые из которых достигают шести футов в высоту, заполнили эту влажную пещеру. Они растут из пола и стен, а их шляпки светятся слабым голубоватым светом. Бледные насекомые размером с собаку стрекочут среди грибов.

В этой пещере три призрачно-белых пещерных сверчка (используйте блок статистики **гигантской лягушки** [*giant frog*]) грызут светящиеся грибы, которые излучают тусклый свет. Сверчки безразличны к персонажам.

ТРИ ГОЛОДНЫХ ТРОЛЛЯ КОРОТАЮТ ВРЕМЯ В СВОЕЙ ЗЛОВОННОЙ ПЕЩЕРЕ



Если персонажи потревожат сверчков, насекомые начнут громко стрекотать. Любые громкие звуки, доносящиеся из этой области, привлекут внимание троллей из области L8.

Грибы. Грибы в этом зале съедобны. Персонажи могут заняться сбором еды без совершения проверок характеристик. Это действие не потревожит сверчков.

L7. СКЛИЗКАЯ ПЕЩЕРА

В этой пещере полно крупных грибов, а воздух пропитан резким запахом. Слизь нездоровых жёлтых, зелёных и оранжевых оттенков покрывает большинство грибов, а также стены и потолки.

В задней части пещеры находится трещина, в которой почти нет растущих грибов. В ней застряла неподвижная фигура в чёрном плаще.

Первоначально здесь была ещё одна обрабатываемая грибковая ферма, как и в области L6, но слизистая плесень захватила эту пещеру. Фигура в плаще — это труп эльфа искателя приключений, погибшего в ловушке зелёной слизи. Его тело частично покрылось коркой из-за богатой минералами воды, капающей с потолка.

Зеленая слизь. Шесть пятен зелёной слизи (смотрите «Руководство Мастера») прицепились к потолку рядом с павшим искателем приключений. Персонаж, который осматривает слизь и преуспевает в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, осознаёт опасность, которую она представляет. Слизь падает сверху на существ, которые приближаются к трупу.

Грибы. Здешние грибы в основном съедобны. Для сбора еды в этой пещере требуется преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, чтобы избежать вредной плесени и слизи. При провале собранные персонажем грибы оказываются заражены слизью. Съевшее заражённый гриб существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленным на 8 часов.

Сокровища. На труп эльфа надеты *наручи защиты [bracers of defense]*, а рядом с ним лежит посеребрённая рапира.

L8: ВОНЮЧАЯ ПЕЩЕРА

Эта зловонная пещера заполнена гниющей растительностью, костями, кусочками бледного хитина, навозом и другими неопознанными нечистотами. Три большие кучи этого материала служат гигантскими койками.

Три неповоротливых существа с покрытой бородавками зелёной кожей и жёсткими волосами копошатся в мусоре. Они громко грызут треснувшие кости, зажатые в их когтистых руках.

Эта пещера — логово трёх **троллей [troll]**. Они регулярно собирают гниль в своём логове и разносят её по соседним грибным пещерам (области L6 и L7), чтобы грибы росли и привлекали пещерных сверчков, которыми питаются тролли. Они очень вспыльчивы. Тролли уже давно не пробовали своё любимое лакомство — мясо гуманоидов. Они нападают на любого, кого заметят, фантазируя вслух на Великаньем о предстоящей трапезе.

Сокровища. Под кроватями троллей лежит накопленная ими добыча: 120 зм, 900 см, четыре драгоценных камня (50 зм каждый), деревянные зубные протезы гнома с зубами из жемчуга (50 зм), колчан с двадцатью посеребрёнными стрелами и *зелье большого лечения* [potion of healing (greater)].

L9: КОРИДОР С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ

Песчаный пол этого длинного широкого коридора усеян кучами гуано летучих мышей. Из этих отложений и стен пещеры прорастают небольшие грибы. Сверху доносится какофония из чириканья и писка.

Потолок этого коридора покрыт тысячами летучих мышей. Яркий свет или любой шум громче шёпота приводит их в возбуждение и панику, в результате чего с потолка слетают **рой летучих мышей** [swarms of bats], количеством равных числу персонажей в этой области, и атакуют источник беспокойства. Рои гасят любые немагические источники света в пределах 5 футов от шквала бьющихся крыльев.

Каждый раз, когда существо уничтожает рой, в незанятом пространстве в пределах 15 футов от существа немедленно появляется новый. Новый рой действует на счёт инициативы погибшего.

Если персонажи погасят все источники света, прекратят атаковать летучих мышей и издавать громкие звуки, существа в конце раунда вернутся на свои места. Они не преследуют существ за пределами коридора.

L10: ДЛИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Пещера расширяется, превращаясь в высокую и длинную галерею¹. По всему залу растут группы небольших грибов, а пол и стены усеяны странными точечными углублениями, которые расположены через почти равные интервалы. Где-то в глубине пещеры тусклое свечение отбрасывает дрожащие тени.

Углубления представляют собой каменные норы-цисты² четырёх пещерных мурен. Эти похожие на слизней падальщики скользят между отверстиями по туннелям в камне. Пещерные мурены используют блок статистики **гигантской ядовитой змеи** [giant poisonous snake]. Они кусают добычу, когда та оказывается в досягаемости рядом с их безопасными норами.

Пещерные мурены внутри своих убежищ обладают укрытием на три четверти. Существо в пределах 5 футов от норы может действием схватить и вытащить пещерную мурену из её убежища. Если вытащить Зверя из его норы, он будет отчаянно пытаться сбежать обратно.

Громкие звуки, в том числе шум битвы, привлекают внимание фоморов из области L11. Пещерные мурены прячутся в свои норы, когда появляются Великаны.

¹ Галерея — вытянутое в длину закрытое помещение или переход.

² Циста — защитная оболочка некоторых организмов, которая образуется в благоприятных условиях или в определённые моменты их жизненного цикла.

L11: ПЕЩЕРА ФОМОРОВ

В этой пещере воняет потом, дымом и испорченным мясом. На полу разбросаны старые потрескавшиеся кости и черепа. На большом плоском камне покоятся массивные каменные кубки и туша гигантской жабы, обглоданная дочиста и кишася мухами. Две груды грязных мехов и шкур служат постелями в дальнем конце пещеры.

Два отвратительных великана сидят на корточках возле круга из здоровенных камней, окружающих потрескивающий костёр. Над языками пламени на вертеле медленно вращается обугленное гигантское насекомое.

В этой пещере обитают два **фомора** [fomorian]. Кровати, яма для костра и посуда сделаны для существ Огромного размера.

Фоморы жестокие, вспыльчивые и им скучно. Когда великаны замечают персонажей, они бросают свою трапезу и нападают на них. Один из фоморов использует в качестве оружия вертел для жарки, отгрызая кусочки от нанизанного на него жука в перерывах между ударами.

Сокровища. Под кроватями фоморов спрятаны два бивня мамонта (каждый стоит 600 зм и весит 100 фунтов), *свиток заклинания левитация* [levitate] и кованая медная чаша с ручками из лазурита (750 зм).

L12: ВЫСТУП У РЕКИ

Деревянная лодка длиной десять футов привязана к выступу у воды. Плавная замысловатая резьба в виде узелков украшает борта судна, которые сужаются к заострённому носу и корме. Внутри лежат два весла.

Этот выступ виден с озера (область L13) и берегов у областей L9 и L14.

Сокровища. Судно представляет собой *складную лодку* [folding boat], которая создана для плавания по озеру и рукавам рек, текущих через него. В дополнение к своим обычным свойствам у лодки есть ещё одно командное слово, которое действует, если лодка находится в затерянных пещерах. Персонаж может узнать это слово («Креветка») с помощью заклинания *опознание* [identify], наложенного на лодку, или внимательно изучив замысловатую конструкцию лодки и преуспев в проверке Интеллекта (Магия) Сл 16. С его помощью он может приказывать лодке грести самой в определённом направлении со скоростью 30 футов или оставаться на месте вопреки самым быстрым течениям реки.

L13: ПОДЗЕМНОЕ ОЗЕРО

Река питает озеро эбенового цвета, впадая в него в южной части пещеры с высокими сводами. Капли воды падают с потолка высоко над головой, покрывая рябью зеркальную поверхность воды.

Две реки выходят из северной части озера, а третья течёт на запад. Выступы вдоль берега ведут к сухим туннелям.

Озеро кишит слепыми пещерными рыбами и раками. Эти твари служат пищей для многих обитателей малых пещер, включая обитающих в здесь хищников. Недалеко от берега озеро резко уходит на глубину 100 футов.

Четыре **чууля [chuul]** прячутся почти у самого дна озера на глубине 90 футов. Они довольствуются скрытым существованием в тёмных глубинах и охотятся на пещерных рыб, если только что-то иное не привлечёт их внимание. Яркий свет, а также любая магия в озере или над его поверхностью (например, лодка из области L12) привлекает чуулей к кромке воды. Появившись на поверхности, существа незамедлительно нападают.

L13a: Каменный мост. Через северо-западную реку перекинут ничем не примечательный каменный мост.

L13b: Мост горгульи. Украшенный барельефами горгулий мост перекинут через западную реку, вытекающую из озера. Звук рёва воды отдаётся эхом ниже по течению. Недалеко от моста река превращается в водопад, низвергающийся с 300 футов в озеро Подземья. Описание озера и обитающих в нём существ выходят за рамки этого приключения и остаётся на усмотрение Мастера.

L14: ЛОГОВО ВАСИЛИСКА

По всей пещере разбросаны куски камня странной формы, от которых разит аммиаком. Среди неровных осколков скалы разбросаны каменные скульптуры разнообразных существ, среди которых летучие мыши, подземные ящерицы и даже разбитый бюст гнома с выражением ужаса на лице.

Здесь обитают четыре **василиска [basilisk]**. В задней части пещеры находится гнездо, где существа откладывают яйца. Василиски защищают своё логово, нападая на всех вошедших в неё существ.

Сокровища. Голова и плечо окаменевшего гнома лежат рядом с гнездом василиска в задней части пещеры. На разбитую статую надеты пара защитных очков, которые являются *очками детального зрения [eyes of minute seeing]*.

L15: РАДУЖНАЯ ПЕЩЕРА

Стены и пол этой сводчатой пещеры переливаются всеми цветами радуги. Сталактиты свисают как разноцветные сосульки, а на сталагмитах видны яркие прожилки и завихрения. Минеральные отложения образуют застывшие барьеры, каскады и другие причудливые формы ярких оттенков.

Потолок этой красочной пещеры достигает высоты 50 футов. При тщательном осмотре на полу среди сталагмитов можно обнаружить множество расколотых фрагментов костей. Когда-то эта пещера была логовом химеры, а теперь стала домом для Лудда — умного **бехира**-долгожителя [**behir**], который вытеснил более мелкого и слабого Монстра. Помимо Драконьего Лудд говорит на Общем и Великаньем. Бехир притаился на ржавеватом выступе у входа в зал, ожидая блюда, которое утолит его голод.

Лудд враждебно настроен к незванным гостям, но не сразу обращается к насилию. Несмотря на свой эгоизм и жестокость, бехир не прожил бы так долго, пытаясь сожрать каждое входящее в его логово существо — особенно матёрых искателей приключений. Когда Лудд замечает персонажей, он приветствует их на Общем.

Переговоры с Луддом. Если персонажи вступают в диалог с Луддом, он предлагает им оставить его в покое в обмен на указание места, где они смогут найти сокровища. У самого бехира их нет. Если группа соглашается, Лудд направляет их к «огромному сокровищу» в озере с чёрной водой (область L18).

Во время разговора Лудд оценивает группу. Если персонажи выглядят ранеными или оскорбляют бехира, тот пользуется возможностью и обрушивается на них своё дыхание.

Сокровища. В желудке Лудда находится *медальон защиты от яда [periapt of proof against poison]* — напоминание о неудачном исследователе, которого переварил бехир.

L16: НАГРОМОЖДЕНИЕ ВАЛУНОВ

В этом месте аккуратной кучей сложены небольшие круглые валуны, закрывающие вход в широкий туннель.

Очевидно, что это нагромождение валунов не природное образование. Бехир Лудд из области L15 сложил их здесь, чтобы закрыть вход в большие пещеры и не дать обитающим там существам застать его врасплох.

Спустя 5 минут работ персонажи смогут убрать достаточно камней, чтобы открыть доступ к туннелю под ними. Лестничный пролёт, насчитывающий девятьсот грубо обработанных каменных ступеней, спускается к большим пещерам. После того, как персонажи начнут спуск вниз, переходите к разделу «Закключение».



Искатели приключений сталкиваются
с Бехиром Луддом в его логове внутри
затерянных пещер

Полый валун. После того, как персонажи сдвинут один из камней, они обнаружат гладкий сине-зелёный валун. Очевидно, что валун полый: он необычайно лёгкий, а при перемещении или встряхивании что-то глухо гремит внутри. Валун можно легко расколоть ударом дробящего оружия, с помощью инструментов или броском о твёрдую поверхность.

Выгравированные символы. Внутри полого валуна находится бронзовая табличка (100 зм). На табличке выгравировано стихотворение, полезное для собравшихся проникнуть в большие пещеры. В нём содержится зашифрованная информация о до­ступе к внутреннему святилищу Иггвилв в больших пещерах, где находится главное сокровище архимага. Стихотворение звучит следующим образом¹:

In the center lies the gate,
But its locks will surely vex.
Many are the guards who wait
As you seek the middle hex.

Randomly sent to find a way
Back to a different iron door.
A seventh time and you may stay,
And seek the glowing prize no more.

You have won old Iggwilv's prize,
Her hoarded cache of magic,
And freed the one with yearning eyes,
Whose lot was hunger tragic.

L17: РОСКОШНАЯ ГОСТИНАЯ

Естественная пещера уступает место роскошной гостиной. Хрустальные люстры заливают помещение мягким светом, а в воздухе витает аромат цветущих апельсинов. Пухлые подушки окружают низкий столик со спелыми фруктами, освежающими напитками и сочным мясом. Низкие диваны и удобные кресла стоят вдоль стен гостиной, а приставные столики между ними завалены драгоценными камнями, украшениями и другими сокровищами.

Четверо безукоризненно одетых людей-аристократов смеются и пируют в гостиной. Невидимый струнный квартет сопровождает их веселье расслабляющей музыкой.

Эта область ярко освещена. Дворяне приглашают персонажей присоединиться к трапезе, настаивая на том, чтобы герои отдохнули и рассказали им истории о своих приключениях.

Они — часть тщательно продуманной иллюзии, созданной жестоким **дао [dao]** Кашем, которую Иггвилв обязала охранять этот зал. Королева ведьм передала гению частицу своей силы в обмен на её услуги. Спустя много лет после исчезновения архимага Кашем всё ещё продолжает выполнять своё первоначальное задание — уничтожать всех, кто войдёт в это место.

¹ В этой версии перевода мы приводим стихотворение в оригинале, так как оно не влияет на происходящие в этом приключении события.

Когда персонажи появляются в области, дао бесшумно парит над залом, выжидая удобного случая для удара. Если искатели приключений отведают еды или напитков, откажутся присоединиться к дворянам или заметят иллюзии, Кашем раскроет себя и нападёт.

Иллюзорное убранство. Созданные гением предметы обстановки и обитатели комнаты представляют собой убедительные иллюзии. Они покрывают запущенные и поблёкшие оригиналы предметов и кажутся на ощупь настоящими. Чтобы раскрыть хитрость дао, персонаж должен исследовать обстановку зала и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20. Иллюзия дворян, однако, не выдерживает физической проверки. Прикоснувшийся к кому-то из них персонаж автоматически преуспевает в этой проверке.

Отравленный пир. Еда и напитки на столе настоящие — и отравленные. Существо, которое съело любую еду или выпило любой напиток, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 16. При провале существо получает 21 (6к6) урона ядом и становится отравленным на 1 час. При успехе существо получает только половину этого урона. Иллюзии беззаботных дворян принимают участие в роскошном пиршестве и вежливо предлагают персонажам попробовать блюда.

Прах к праху. Если Кашем будет убита, её тело превратится в прах. Его можно использовать для уничтожения клетки в озере в области L20 или в качестве доказательства смерти дао.

Сокровища. Все находящиеся здесь сокровища — иллюзия. Монеты и драгоценные предметы, вынесенные из зала, оказываются плоскими камнями и явными подделками.

L18: ОЗЕРО С ЧЁРНОЙ ВОДОЙ

Река впадает в затопленную пещеру, образуя небольшое озеро. Поверхность воды блестящая и чёрная. В центре водоёма возвышается скалистый остров.

Остров усыпан крошечными гранатами, которые маняще сверкают в лучах света.

Притаившаяся смерть. Восемь водяных **вурдалаков [ghast]** (со скоростью плавания 30 футов) обитают в озере глубиной 20 футов. Чтобы обнаружить их под зеркальной поверхностью воды, требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятия) Сл 20. Вурдалаки нападают из засады на всех существ, которые входят в озеро.

Осуждающий остров. В этой пещере Иггвилв записала серию сообщений в качестве насмешки над незваными гостями. Каждый раз, когда существо ступает на остров, по всей пещере раздаётся властный голос, произносящий одно из следующих порицаний:

- «Глупцы! Это тупик. Бегите, пока ещё можете!»
- «Как вам вообще хватило ума прийти сюда? Возможно, вам стоит просто остаться здесь».
- (Раскаты отвратительного издевательского смеха)

Сокровища. По всему острову разбросано шестьсот гранатов, каждый размером с горошину и стоит 1 зм. Одному существу потребуется 10 минут, чтобы вручную собрать драгоценные камни. Общий вес камней составляет 5 фунтов.

L19: ПЕЩЕРА КРИСТАЛЛОВ

Стены этой кристаллической пещеры испещрены прожилками сверкающего кварца. Три причудливых существа с закрытыми каменными веками глазами ведут беседу скрипучими голосами. У каждого из них по три когтистых руки, три коротких и толстых ноги и тело, похожее на бочку.

Трое **зорнов [жогн]** попали в эту пещеру со Стихийного плана Земли через планарный разлом, который вскоре закрылся. Элементали изначально безразличны к персонажам, но будут защищаться в случае нападения.

Голодные изгнанники. Когда персонажи появляются в области, зорны обсуждают своё бедственное положение. Существа голодны и недовольны сложившейся ситуацией. Страдающие от недоедания зорны настоятельно просят отдать им любые драгоценные камни или металлы, которые они могут учуять у персонажей. Если кто-нибудь в группе сможет понять зорнов, существа объяснят своё затруднительное положение и попытаются убедить персонажей скормить каждому из них драгоценных камней или металлов стоимостью не менее 100 зм.

Если у персонажей есть средство для отправки существ домой, например, заклинание *изгнание [banishment]* в благодарность зорны предложат свою помощь в поиске других сокровищ. В качестве альтернативы, кто-то из персонажей может убедить существ помочь справиться с опасностью в другой области пещер, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 18.

Сокровища. Зорны спрятали неограниченные драгоценные камни (500 зм) за большим образованием кристаллов в северо-западном углу помещения. Персонаж, который занимается поиском среди кристаллов и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, обнаруживает тайник.

L20: ПЕЩЕРА С ВОДОЁМОМ

Узкая река впадает в куполообразную пещеру, потолок которой усеян сталактитами. С северо-запада доносятся слабые звуки журчащей воды.

В этом затопленном зале река заканчивается тупиком. **Марид [marid]** по имени Касду'ул оказалась в ловушке на дне водоёма на глубине 30 футов. Неразрушимая каменная клетка с выгравированными на ней светящимися рунами удерживает гения под водой. Персонажи, которые заглядывают в водоём и преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечают слабый мерцающий свет клетки в воде.

Пленённый гений. Касду'ул была поймана здесь Кашем (см. область L17) много веков назад, незадолго до того, как сама дао была одурочена и пленена Иггвиав. Постоянное заклинание *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]* (Сл спасброска 18) защищает клетку и отпугивает существ, для которых Стихийный план Земли не является родным, своим эффектом антипатии. Руны на клетке вызывают ненависть Огремоха, Принца Злой Земли.

Пока клетка невредима, Касду'ул недееспособна и отвечает вяло. Если персонажи преодолевают эффект антипатии и приближаются к клетке, гений вяло просит их уничтожить её темницу.

Разрушение клетки. Клетка обладает иммунитетом ко всем видам урона, на ней нет замков или отпирающих механизмов. Её можно уничтожить несколькими способами:

- Существо со Стихийного плана Земли, например, один из пэтчей в области L5 или зорн из области L19, может легко сломать клетку, будто она сделана из хрупкой глины.
- Если развеять прах убитого дао над озером, клетка мгновенно заржавеет.
- При успехе заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 18), наложенное на клетку, приводит к её разрушению.

У Касду'ул было много лет, чтобы поразмышлять над магической конструкцией своей темницы. Она может предложить один из этих вариантов, находясь в клетке.

Освобождённый гений. Если клетка будет разрушена, то Касду'ул придёт в себя. Благодарный гений призывает персонажей найти и убить дао, которая заключила её в тюрьму, если они ещё этого не сделали.

В благодарность за освобождение она готова наложить на персонажей заклинания *подводное дыхание [water breathing]*, *хождение по воде [water walk]* и *языки [tongues]*, чтобы облегчить исследование пещер. Если персонажи предоставят доказательства гибели Кашем, например, щепотку праха, оставшегося после её смерти, или расскажут убедительную историю и преуспеют в проверке Харизмы (Обман) Сл 17, Касду'ул вызовет **водную аномалию [water weird]** и прикажет служить персонажам в течение 1 часа, после чего исчезнет. В любом случае марид прощается с группой и возвращается на Стихийный план Воды.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Независимо от того, нашли ли персонажи вход в большие пещеры (см. область L16), погибли ли от многочисленных угроз подземелья, мудро ли решили повернуть назад или просто напросто не справились вовремя, величайшие сокровища Иггвиав будут ждать своих героев. Это приключение заканчивается на самом интересном месте.

Остальную часть логова Королевы ведьм, её сокровища и ещё более знаковые приключения можно будет найти в книге *«Истории Бесконечной лестницы»!*

Приложение А: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом разделе представлены четыре магических предмета, имеющих отношение к Иггвилв и затерянным пещерам. Эти предметы представлены в алфавитном порядке.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ КОЖА

Доспех (любой тяжёлый доспех), редкий (требуется настройка)

Этот магический доспех выглядит как горшок с пузырящимся чёрным ихором. Когда вы настраиваетесь на него, жидкость растекается по коже, повторяя контуры тела, а горшок исчезает. Доспехи можно носить под обычной одеждой и они не мешают функционированию организма. После надевания доспеха он не может быть снят, пока вы сами не захотите этого сделать или не умрётё. Когда это случается, горшок появляется вновь, и иخور стекает в него.

Пока вы носите броню, вы имеете сопротивление к урону ядом. Доспех также не накладывает помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

ЗЕЛЬЕ МНОГОЦВЕТНОСТИ

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы сами и всё, что вы носите или несёте, окрашивается в радужный цвет на 1 час. В течение этого времени вы можете бонусным действием изменить свой окрас на любой цвет или их комбинацию по вашему выбору. Если вы копируете цвета своего окружения, ваш оттенок соответствует ему, постоянно меняясь. Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), пока вновь не поменяете свой цвет или действие зелья не закончится.

Зелье в бутылке разделено на семь ярко окрашенных несмешиваемых жидкостей и на вкус напоминает сироп.

Зелье многоцветности

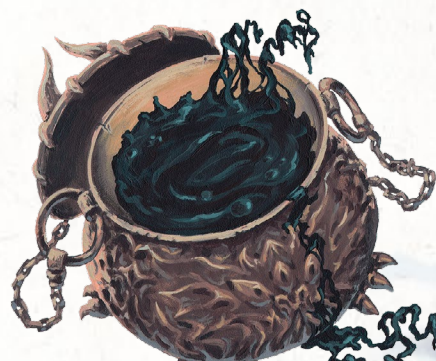


Рог Иггвилв



Ползучая килевая лодка Таши

Демоническая кожа



ПОЛЗУЧАЯ КИЛЕВАЯ ЛОДКА ТАШИ

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот магический транспорт представляет собой лодку шириной 10 футов и длиной 30 футов. У неё четыре ноги, которые передвигают лодку по суше и воде. Её скорость ходьбы и плавания равна 20 футах, но она не может двигаться под водой. Лодка движется в соответствии с вашими устными указаниями, пока вы едете на ней. Находясь внутри транспорта, существа по вашему выбору получают бонус +1 к своему КД.

Лодка может без препятствий перевозить груз весом до 1000 фунтов. Она может нести вдвое больший вес, но её скорость уменьшается на половину, если её грузоподъёмность превышает нормальную.

РОГ ИГГВИЛВ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Вы можете действием протрубить в этот рог, чтобы наложить одно из следующих заклинаний: *паутина [web]*, *порыв ветра [gust of wind]*, *руки Хадара [arms of Hadar]* или *туманное облако [fog cloud]*. Если заклинание требует спасбросок, то Сл спасброска против заклинания равна 13.

После наложения заклинания, рог нельзя использовать повторно для наложения этого заклинания до следующего рассвета.

Приложение В: Чудовища

Пэтч

Пэтчи — это низкорослые двуногие землекопы с Стихийного плана Земли. У них есть способность находить слабые места в зданиях, предметах и сырье, что превращает их феноменальных землекопов, а в некоторых случаях — сапёров и диверсантов. Пэтчам нравится создавать обширные сети туннелей и нор. Они живут кланами и добывают драгоценные металлы и камни.

У маленьких и гибких пэтчей длинные тонкие конечности и широкие ступни. Их большие глаза без зрачков чувствительны к яркому свету, которого они избегают, а солнечный свет вызывает у них тошноту. Цвета и текстуры их кожи настолько же разнообразны как у глины, земли и камней.

Пэтч может использовать магию Стихийного плана Земли, чтобы по желанию придать камню форму. Вместе эти существа намного сильнее, чем поодиночке. Собравшись в группы, пэтчи могут объединить свои магические силы, чтобы создать огромные каменные барьеры или наделить существ стойкостью земляного элементаля.



Пэтч [РЕСН]

Маленький Элементаль, обычно нейтрально-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к6 + 44)

Скорость 30 фт, копая 20 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Мдр +4, Тел +6

Навыки Атлетика +6, Восприятие +4, Выживание +4

Иммунитет к состояниям окаменение

Чувства тёмное зрение 120 фт, чувство вибрации 120 фт, пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Терран

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бонус мастерства +2

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

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, пэтч совершает с помехой броски атаки.

Действия

Мультиатака. Пэтч совершает две атаки. Если он попадает по существу Большого или меньшего размера обеими атаками, цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Усиленная кирка. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) урона силовым полем. Если цель — Конструкт или предмет, то атака автоматически считается критическим попаданием.

Общее использование заклинаний (2/день). Пэтч совместно как минимум с тремя другими пэтчами накладывает заклинание, не нуждаясь в компонентах. Базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска 12). Если в пределах 30 футов от пэтча находятся как минимум три других пэтча, он может наложить заклинание *каменная стена [wall of stone]*. Если в пределах 30 футов от пэтча находятся как минимум семь других пэтчей, он может наложить заклинание *высшее восстановление [greater restoration]*. Пэтчи, накладывающие заклинания, должны быть дееспособны и иметь, по крайней мере, одно использование Общего использования заклинаний, которое должны немедленно потратить на участие (действию не требуется).

Изменение формы камня (3/день). Пэтч накладывает заклинание *изменение формы камня [stone shape]*, не нуждаясь в компонентах. Базовой характеристикой заклинания является Мудрость.

Приложение С: Оценочный лист

Используйте этот оценочный лист для подсчёта полученных игроками очков. Игроки могут получить или потерять очки за каждое из этих действий только один раз.

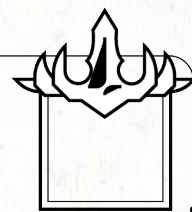
Очки по областям

	Действие	Очки		Действие	Очки
L1: Вход в пещеры	Заставил одно из лиц сказать «А»	+1 <input type="checkbox"/>	L14: Логово василиска	Победил василисков	+1 <input type="checkbox"/>
	Спрашивал дорогу у лиц или произнёс слово «правда»	+1 <input type="checkbox"/>		Один или несколько персонажей окаменели	-1 <input type="checkbox"/>
	Получил какие-либо драгоценные камни	+1 <input type="checkbox"/>	Нашёл сокровище рядом с гнездом василиска	+1 <input type="checkbox"/>	
	Был укушен каменным лицом	-1 <input type="checkbox"/>	L15: Радужная пещера	Победил бехира Лудда	+3 <input type="checkbox"/>
L2: Сланцевый зал	Победил глиняного голема	+1 <input type="checkbox"/>		L16: Нагромождение валунов	Убрал камни, чтобы открыть туннель к большим пещерам
	Извлёк меч, застрявший в груди глиняного голема	+1 <input type="checkbox"/>	L17: Роскошная гостиная	Обнаружил бронзовую табличку внутри полого валуна	+1 <input type="checkbox"/>
L3: Покрытая гуано пещера	Победил плащевика	+1 <input type="checkbox"/>		Съел какую-либо отравленную пищу или выпил напиток	-1 <input type="checkbox"/>
	Воспользовался выступом туннеля, чтобы попасть в области на севере	+1 <input type="checkbox"/>		Победил дао Кашем	+2 <input type="checkbox"/>
L4: Замусоренная пещера	Избежал давящего потолка	+1 <input type="checkbox"/>	Раскусил иллюзии Кашем до её нападения	+1 <input type="checkbox"/>	
	Получил сокровище	+1 <input type="checkbox"/>	L18: Озеро с черной водой	Собрал все гранаты на острове	+1 <input type="checkbox"/>
L5: Грот	Напал на пэтчей	-1 <input type="checkbox"/>		Получил насмешку от Иггвилв	+1 <input type="checkbox"/>
	Улучшил пэтчам настроение	+2 <input type="checkbox"/>		Использовал умение жреца или паладина Божественный канал против вурдалаков	+1 <input type="checkbox"/>
L6: Грибная пещера	Отказался погасить яркий свет	-1 <input type="checkbox"/>	L19: Пещера кристаллов	Напал на зорнов	-1 <input type="checkbox"/>
	Потревожил сверчков	-1 <input type="checkbox"/>		Отправил одного из зорнов домой	+2 <input type="checkbox"/>
L7: Склизкая пещера	Собирал или ел заражённые грибы	-1 <input type="checkbox"/>	L20: Пещера с водоёмом	Заручился помощью зорнов	+1 <input type="checkbox"/>
	Забрал снаряжение с трупа эльфа	+1 <input type="checkbox"/>		Освободил марида Касду'улу	+2 <input type="checkbox"/>
L8: Воючая пещера	Победил троллей	+3 <input type="checkbox"/>	Предоставил доказательства смерти Кашем или убедил Касду'улу в поражении дао	+1 <input type="checkbox"/>	
	Нашёл добычу троллей	+1 <input type="checkbox"/>			
L9: Коридор с летучими мышами	Потревожил летучих мышей	-1 <input type="checkbox"/>			
L10: Длинная галерея	Привлёк внимание фоморов в области L11	-1 <input type="checkbox"/>			
	Вытащил пещерную мурену из её норы	+1 <input type="checkbox"/>			
L11: Пещера фоморов	Победил фоморов	+3 <input type="checkbox"/>			
	Нашёл добычу фоморов	+1 <input type="checkbox"/>			
L12: Выступ у реки	Узнал командное слово для лодки	+1 <input type="checkbox"/>			
L13: Подземное озеро	Победил чуулей	+2 <input type="checkbox"/>			
	Провалил спасбросок Силы против течения одной из рек	-1 <input type="checkbox"/>			
	Наложил заклинание власти над водой, подводное дыхание или хождение по воде	+1 <input type="checkbox"/>			

Дополнительные баллы

Условие	Очки
За каждую смерть персонажей	-1 <input type="checkbox"/>
Один или несколько игроков поблагодарили Мастера во время или после игры	+1 <input type="checkbox"/>

ОБЩАЯ СУММА БАЛЛОВ



ПРИЛОЖЕНИЕ D: ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если у игрока нет подходящего персонажа соответствующего уровня, попросите его выбрать одного из этого раздела. В таблице «Подготовленные персонажи» дана общая информация о персонажах 9-го уровня. Дайте игрокам, которые выберут один из этих вариантов, время ознакомиться с листами своих персонажей, прежде чем начать приключение.

Имя	Вид	Класс
Данил	Полурослик	Плут
Очищающая	Человек	Жрец
Уэслок	Тифлинг	Колдун
Флемин	Дварф	Монах
Шелест	Гном	Волшебник
Пылеягода		
Этельред	Человек	Воин

Уэслок



Данил



Флемин



Шелест Пылеягода



Очищающая



Этельред

