



ШАХТЫ БЕЗУМИЯ

Скотт Куртц & Крис Перкинс

Действительно смешное приключение (как минимум - для мастера)



Волшебник Абракадамус спрятал Вечный Камень в самых темных глубинах умирающей шахты, вынудил монстров стать стражами и установил множество ловушек в подземелье. Потом он умер, как и все хорошие волшебники.

Многие герои пали, прельстившись обещанным владельцу Вечного Камня бессмертием. До сих пор только одна отважная команда решилась погрузиться в Шахты Безумия и осталась в живых, чтобы рассказать об этом. Думаете, что вы лучше них? Думаете, вам хватит сил взять жизнь за камни и покорить подземелье, которое завоевало премию 2012 Gygaxian Award* за потрясающую крутость? Мы серьезно в этом сомневаемся, но давайте... докажите, что мы ошибаемся!

Шахты Безумия — это Особое Приключение D&D®, написанное для PAX East 2013 и предназначенное для четырех персонажей 3-го уровня. Все персонажи должны быть созданы с использованием правил из пакета предварительного тестирования D&D Next, доступного БЕСПЛАТНО на dndnext.com.

* Награда Gygaxian Award - вымышленная, но если честно, стоило бы ее учредить.

Комментарий от переводчика

Считаю необходимым предупредить любого, кто возьмется читать этот документ о нескольких, на мой взгляд, важных моментах. Во-первых, я не являюсь переводчиком в какой-либо степени. Я сносно знаю английский язык, но у меня нет абсолютно никакого опыта перевода документов или чтения книг на английском, и тому подобное. Найдя этот модуль, я попытался перевести его самостоятельно, но быстро отчаялся и забросил его в долгий ящик. Однако с появлением нейросетей я понял, что их использование в этой нелегкой работе может быть уместным – поэтому основную работу сделал ChatGPT. Естественно, в 2023 году нейросети не настолько идеально переводят тексты, особенно достаточно специфические материалы вроде кампаний по DND, поэтому мне пришлось изрядно попотеть, чтобы привести это в божеский вид, провести стороннюю проверку, и вот это вот все. Но я уверен, найдется читатель, который заметит упущенную мной ошибку или неточность – я буду рад, если он сообщит мне об этом, связавшись со мной.

Во-вторых, я сам вожу группу игроков по бескрайним просторам Фаэруна, так что подошел к переводу достаточно вольно и весьма художественно. Я постарался сохранить всю принципиально важную информацию о приключении такой, какой ее задумывали авторы – судя по всему, те еще юмористы. Но какие-то спорные или неоднозначные моменты я подправил на свой лад, вписав в приключение то, что на мой взгляд оказалось уместным. Некоторые более общие комментарии приведены ниже, но в целом в сети легко можно найти версию на английском, если у Вас есть какие-либо сомнения.

Про имена. Практически все имена собственные я перевел в точности также, как они звучат в оригинале: Глиттердарк, Джаггершилд, Вердигис, Абракадамус, и так далее. Единственное исключение – гоблин Обнимашка, имя которого я по совету моего дорогого редактора перевел как Обнимашка – мы решили, что это верно отразит смысл, заложенный авторами.

Про дварфийские руны. В приключении очень активно используется дварфийский алфавит и дварфийские руны – это отдельное испытание для игроков. В приложениях предоставлен алфавит и все таблички, встречающиеся в подземелье. Какой шрифт использовали авторы в оригинале – буду честен, я не имею ни малейшего представления. Поэтому я подобрал шрифт «Tataric» на свой вкус, мне кажется, он весьма подходит дварфам, плюс его легко можно найти в открытом доступе.

Про названия шахт. Изначально я переводил названия шахт по общему правилу перевода имен собственных, но при переходе в область 33 возникла заминка из-за кодового слова. В оригинале кодовым словом было UNLOCK, я подобрал ОТКРОЙ, так что пришлось немного подправить названия шахт – добавить Й, поменять Д на Т, и тому подобное.

Про монстров. Авторы приключения вместо классического списка анкет монстров представили в конце приключения карточки энкаунтеров, с трекерами инициативы и трекерами хитов противников. На своем опыте я понимаю, что многие мастера пользуются своими приспособлениями для данных целей, поэтому чтобы не перегружать и без того немаленький документ, я оставил просто анкеты монстров. Большинство из них можно найти на любом привычном Вам ресурсе, но стоит заметить, что анкеты из приключения несколько отличаются от анкет из общепринятых источников, типа Руководства Мастера или Книги Игрока. Я полагаю, что это связано с тем, что само приключение появилось на заре пятой редакции, когда она называлась еще DND Next, но я посчитал правильным оставить оригинальные анкеты в приключении. В любом случае, любой мастер волен менять противников на свой вкус.

Про PAX East 2013. В конце приключения есть отдельный раздел, посвященный PAX Event или «Событию ПАКС». Судя по всему, это какое-то полуофициальное событие, какая-то тусовка, где впервые была представлена эта кампания, и где присутствовали авторы этого приключения. Я сохранил этот раздел, поскольку в нем представлены весьма интересные карты случайных событий с разными забавными эффектами, полезными или не очень. Мне кажется, каждый мастер при подготовке к игре, может использовать это как сочетет необходимым.

Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ	4
ЧТО ИГРОКИ НИКОГДА НЕ УЗНАЮТ	4
ЧТО ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ:	4
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШАХТУ!	5
ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ	5
ВЕРХНИЕ УРОВНИ	6
1. ВХОД ЗАПРЕЩЕН!	6
2. ВХОД.....	7
3. ГОБЛИНЫ	7
4. ШАХТА БРАУМОРДО.....	8
5. СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ.....	8
6. ГНЕЗДА КУРОЛИСКОВ	8
7. ВЕСЕЛЫЙ СПУСК.....	9
8. ЩЕПОТКА ЛАЙМА.....	9
9. ГНЕВ ПАКСА.....	10
10. БЕСКОНЕЧНЫЙ КОРИДОР	10
11. ГРУБЫЕ СТУПЕНИ.....	11
12. ШАХТЫ ТЕЗЗИРИН И ДОЛ-МАРК.....	11
13. ГЛУБОКИЕ СТОНЫ.....	11
14. ВРЕМЯ ПАСХАЛОК.....	11
15. УБИЙСТВЕННЫЙ ШАР.....	12
16. ШАХТА ВАЛОРН.....	13
17. ШАХТА ТОРЧА	13
18. ЖЕСТ ДРУЖБЫ.....	13
НИЖНИЕ УРОВНИ	14
19. СДЕЛАЙ ЛИЦО ПОПРОЩЕ	14
21. ПРОГНИВШИЙ РЮКЗАК.....	14
22. ЛОГОВО РЖАВНИКОВ.....	15
23. ШАХТА КРИЙМХОЛД	15
24. ВРЕМЯ МОЛОТА.....	15
25. ДОБРОЕ ДЕЛО	16
26. ЗАГАДКИ ГОРГУЛЬИ	16
27. ЖЕРТВЕННЫЙ АЛТАРЬ.....	17
28. УСМЕХАЮЩИЙСЯ ГОЛЕМ.....	18
29. МЫ В ДЕРЬМЕ	18
30. ЖЕЛТАЯ ПЛЕСЕНЬ.....	19
31. НИ КАПЛИ МИМО.....	19
32. ПУТЬ ЧЕРВЯ	20
33. КРИПТА АБРАКАДАМУСА.....	20
33А. Сокровище.....	22
33В. Вердигрис.....	22
33С. Хранилище Вечного Камня.....	22
ВЕЧНЫЙ КАМЕНЬ	23
PAK Event Rules	23
ПОДВОДЯ ИТОГИ	24
АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НАГРАДЫ	24
АВТОРЫ	24
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ДВАРФИЙСКИЙ АЛФАВИТ	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ОБЛАСТЬ 2	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЛАСТЬ 7	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ОБЛАСТЬ 12	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 6: ОБЛАСТЬ 12	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 8: ОБЛАСТЬ 17	27
ПРИЛОЖЕНИЕ 9: ОБЛАСТЬ 23	27
ПРИЛОЖЕНИЕ 10: ОБЛАСТЬ 24	28
ПРИЛОЖЕНИЕ 11: ОБЛАСТЬ 25	29
ПРИЛОЖЕНИЕ 12: ОБЛАСТЬ 25	29
ПРИЛОЖЕНИЕ 14: БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК МОНСТРОВ	31
ПРИЛОЖЕНИЕ 15: КАРТЫ	40

ВСТУПЛЕНИЕ

Шахты Безумия — это бодрое приключение D&D®, разработанное для использования с пакетом предварительного тестирования D&D Next, который вы можете скачать бесплатно на dndnext.com. Приключение предназначено для четырех персонажей 3-го уровня, созданных в соответствии с правилами из пакета предварительного тестирования.

Шахты Безумия — это вымышленное место действий (все они такие, не так ли?), впервые появившееся в веб-комиксе PvP в качестве оммажа классическим данженкроулам D&D. Это приключение воссоздает локацию в D&D, позволяя поклонникам ролевых игр на PAX East 2013 самим окунуться в Шахты Безумия. Сразу скажем: этот модуль - не честное испытание способностей игроков. Подземелье открыто разбалансировано в пользу ДМа, и выстроено так, чтобы раздражать, калечить, унижать, и в конце концов просто убивать искателей приключений. Но если игроки будут работать вместе и шевелить серыми клеточками, то с некоторой долей удачи их персонажи могут пережить путешествие в Шахты Безумия, и рассказать всем, как преуспели в поисках Вечного Камня. А что такое Вечный Камень? Мы рады, что вы спросили...

ЧТО ИГРОКИ НИКОГДА НЕ УЗНАЮТ

Владельцы dwarфийского горного консорциума «Глиттердарк» полагали, что неслыханно разбогатеют, открыв добычу ресурсов в Шахтах Штопора - названных так из-за характерных туннелей, сворачивающихся спиралью сверху вниз. Глубоко внутри этих шахт dwarфы обнаружили жилы никогда ранее не виданного красного кристалла, который они стали называть **кримсонитом**. К сожалению, добывать эту субстанцию было трудно, и она становилась хрупкой, как только отделялась от местной породы, на которой росла. Консорциум попытался продвинуть кристалл на рынок, но потерпел полный провал.

Штейгер по имени **Пакс Джаггершилд** вложил в шахты все свои личные сбережения. Будучи по природе упрямым, но убедительным, он отказался продать свои акции и (некоторые считают это глупостью) убедил своих коллег-шахтеров помочь ему выкупить оставшуюся часть. Консорциум с радостью забрал деньги dwarфов, оставив команде Джаггершилда никчемные залежи кримсонита и бессмысленную гордость за новую собственность.

Копая все глубже, Джаггершилд надеялся найти залежи электрума (крупницы ценного металла были обнаружены в ходе раскопок), но вместо этого dwarфы прорыли себе дорогу в комплекс туннелей, где обитал лиловый червь. Шахтерам пришлось отступить, и с того момента раскопки остановились.

В какой-то момент (ученые не уверены, когда именно), к Джаггершилду и его компании обратился с предложением старый волшебник. Он сообщил тем, что

кримсонитовая пыль имеет ценность в качестве компонента для заклинаний. Воодушевленные этими новостями dwarфы возобновили работы с двойным пылом, чтобы предоставить магу весь кримсонит, который он мог себе позволить. На самом деле, руда не имела никакой магической ценности – волшебник соврал. Его интересовала только сама шахта.

Старый маг Абракадамус был последним выжившим членом благонамеренного ордена, скрепленного клятвой защищать Вечный Камень и другие светлые артефакты от сил зла. Он использовал чары камня, чтобы продлить себе жизнь (такова его главнейшая способность), но устал от вечной жизни в бегах. Волшебник убедил dwarфов существенно расширить шахты и помог установить ряд смертоносных ловушек против незваных гостей. Затем Абракадамус запечатал себя и Вечный Камень в глубинах шахты, и никто никогда его больше не видел.

Пакс Джаггершилд и его dwarфы, разбогатев за счет волшебника, решили остаться сторожить шахту. Они были убеждены, что Абракадамус и его сокровища нуждаются в защите. Однако прошла всего пара месяцев, прежде чем dwarфы впали в странное безумие – часть из них пожелала заполучить и продать то, что волшебник скрыл. Жадность и паранойя быстро перешли к предательству и насилию, пока в конце концов не остался жив только один Джаггершилд. Тем не менее, он отказался покинуть шахту – и встретил там свои последние дни.

Силы зла, преследовавшие Абракадамуса, в конечном итоге нашли ведущие к шахте следы волшебника, но не смогли пройти вглубь – с ними расправились разнообразные ловушки и защитные чары. С тех пор, группы приключенцев входили в Шахты Безумия в поисках легендарного Вечного Камня, но их постигла та же участь. Никто уже не помнит, что камень является благим артефактом – только то, что он дарует вечную жизнь. И за такое сокровище многие готовы умереть.

ЧТО ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ:

Вы пришли к Шахтам Безумия в поисках Вечного Камня, могучего артефакта, который должен обладать могучими чарами – и главная из них позволяет жить вечно. Согласно полубытым легендам, камень скрыли вдали от людских глаз жадные dwarфы и злобные волшебники, желающие заполучить его силу. Говорят, что они перерезали друг друга в схватке магии и насилия, обернувшись против своих союзников. Вы не думаете, что все эти слухи правдивы, но одну вещь вы знаете точно – за прошедшие годы, многие искатели приключений пытались добыть Вечный Камень, но никто из них не преуспел. Даже просто пережить спуск в Шахты Безумия – уже заметный успех для любого искателя приключений, но если вам удастся добыть Вечный Камень, то место в легендах вам обеспечено. И вот вы здесь – в двух шагах от величия, готовитесь спуститься вглубь в поисках славы – доброй и дурной, а также бессмертия...

Приключение предполагает, что персонажи знают друг друга, и путешествуют вместе уже некоторое время. Также предполагается, что группа сама узнала, где находятся Шахты Безумия, и уже проделала путь к их входу. Приключение начинается прямо на пороге – персонажи уже готовы погрузиться в историю.

Говоря об истории – персонажи могут попытаться вспомнить некоторые факты о Шахтах Безумия, преодолев проверку интеллекта со сложностью 20. Успешная проверка дает один случайный факт – бросьте д4, и сверьтесь с таблицей, чтобы определить, что персонаж знает.

D4	Информация
1	По слухам, в шахтах содержатся жилы электрума
2	Известно, что в шахтах содержатся залежи бесполезного кристалла – кримсонита.
3	Владевшие шахтами дварфы сошли с ума, поэтому они и называются Шахтами Безумия.
4	Считается, что в шахтах обитает давно умерший волшебник Абракадамус, восставший в облике вампира или лича.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШАХТУ!

Шахты Безумия кишат ловушками и опасностями. Пожалуйста, внимательно прочитайте приключение перед тем, как приступить к его проведению, и при необходимости обращайтесь к картам верхнего и нижнего уровней.

Текст для чтения вслух: Внутренний текст дает игрокам информацию о том, что их персонажи могут видеть, слышать и, возможно, чувствовать запах, когда они входят в определенную область. Этот текст может быть прочитан вслух игрокам или перефразирован по вашему усмотрению.

Характеристики монстров: для удобства ДМа, характеристики монстров собраны в конце приключения согласно зонам, где их можно встретить.

С чего начать: После прочтения текста в рамке в разделе "Что должны знать игроки" соответственно, игрокам, предположим, что искатели приключений стоят у входа в шахту (зона 2), рядом с уборной (зона 1).

Дварфские руны: В шахтах в изобилии встречаются высеченные на стенах, дверях и других поверхностях дварфийские письмена. Если группа пытается разгадать эти надписи, вы можете передать **ПРИЛОЖЕНИЕ 1** (перевод дварфийского алфавита) любому игроку, чей персонаж говорит на дварфийском или может использовать заклинание "Понимание языков".

Возможные проблемы: Некоторые схватки особенно опасны. Если персонаж погибает из-за неудачи или глупости, используйте рекомендации в разделе "Возможные проблемы", чтобы справиться с неожиданной потерей.

Ночной кошмар искателей приключений

Все подземелье пропитано рассеянными магическими энергиями, которые дают на бессознательное, превращая сны в кошмары, лишая спящего отдыха и покоя.

Механически это означает, что любой искатель приключений, который остается на длинный отдых в Шахтах Безумия, не восстанавливает использованные кости здоровья.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

По мере исследования шахт игровые персонажи обнаружат несколько повторяющихся особенностей:

Масштаб: Карты используют масштаб 10 футов за квадрат. При определении порядка движения группы обратите внимание, что туннели достаточно широки, чтобы персонажи могли двигаться парами или одиночно.

Освещение: Все области шахт не освещены, если не указано обратное. Персонажи должны полагаться на темное зрение или свои источники света, чтобы видеть.

Потолки и стены: Если не указано обратное, комнаты имеют плоские потолки высотой 10 футов и высечены из твердого камня, а на стенах изредка встречаются выступы для рук и ног; на них можно взобраться с помощью проверки Силы или Ловкости Сл. 20. Естественные пещеры имеют разную высоту и чаще имеют выступы для рук и ног, но стены покрыты влагой; для подъема по стенам в таких местах требуется проверка Силы или Ловкости Сл. 15, и неудача с разницей в 5 или более приводит к падению (1к6 дробящего урона за каждые 10 футов падения).

Шахты: Дварфы любят называть шахты именами дварфийских королей. Названные шахты в Шахтах Безумия имеют разную глубину, но все они обиты гнилыми подпорными и поперечными балками, по которым можно карабкаться. Подъем или спуск по шахте требует проверки Силы или Ловкости Сл. 12, а неудача с разницей в 5 или более указывает на падение (1к6 дробящий урон за каждые 10 футов падения).

Туннели: Все туннели имеют высоту 10 футов и высечены из плотной земли и твердого камня. В слабых местах для поддержки стен и потолка туннелей используются гнилые деревянные опоры и поперечные балки.

Винтовые туннели: Некоторые туннели в шахтах поднимаются или опускаются, закручиваясь спиралью. Подобные спирали ведут либо вверх, либо вниз на 30 футов. Полы таких винтовых туннелей обычно наклонены не больше, чем на 20 градусов.

Обрушение туннеля: Обычный подпор имеет КЗ 0 и 10 хитов. Разрушение подпора имеет шанс 1 к 6 вызвать обрушение потолка в двух ближайших к ней квадратах размером 10 футов. Любое существо в обрушающейся части туннеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл. 10. При успешном спасброске цель перемещается из обрушающейся



области в ближайший безопасный квадрат. При неудачном спасброске цель получает 7 (2d6) дробящего урона, падает ничком и ее засыпает 1d6 футов мусора. Пока находится под завалами, цель ограничена и не может встать, а единственное действие, которое она может совершить на своем ходу, это совершить проверку Силы Сл. 10, чтобы выбраться, со штрафом к проверке, равным количеству футов мусора, покрывающего ее. Не покрытое завалами существо, находящееся рядом с целью, может попытаться освободить ее действием, совершив аналогичную проверку Силы.

ВЕРХНИЕ УРОВНИ

Следующие столкновения соответствуют картам верхнего уровня.

1. ВХОД ЗАПРЕЩЕН!

В покосившемся деревянном сарае, находящемся примерно в 30 футах от входа в шахту, вы видите вырезанные на двери слова "ВХОД ЗАПРЕЩЕН!" на общем языке.

Некоторые персонажи могут соблазниться исследовать сарай. Если персонаж открывает дверь

или заглядывает через щель в деревянной стене, прочитайте следующее:

Внутри сарая находится деревянная скамейка с вырезанным отверстием. Сквозь отверстие проникает мерцающий оранжевый свет, исходящий из глубины.

В земле под сараем зарыта пустая деревянная бочка для сбора отходов. Какой-то неизвестный хулиган бросил в бочку вечногорящий факел. Факел не выделяет тепла, но является источником света.

В сарае достаточно места для одного Среднего персонажа или двух Маленьких персонажей.

Существо: Если один или несколько персонажей проигнорируют предупреждение и войдут в сарай, земля начинает дрожать и бурлить, и из-под нее вырывается **лиловый червь** из области 32, поглощая сарай. Червь имеет длину 50 футов, но его нижняя часть остается под землей.

Персонажи на 10-футовых квадратах, смежных с сараем, должны успешно пройти спасбросок Ловкости Сл. 10 или будут сбиты с ног. Любой на 10-футовом квадрате, занимаемом сараем, должен успешно пройти спасбросок Ловкости Сл. 15 или стать целью укуса червя (это единственный случай, когда червь может покусать несколько существ одним атакующим действием). Персонажи, находящиеся внутри сарая,

получают штраф -5 к этому спасброску, а червь получает преимущество при броске атаки против них.

Бросайте инициативу как обычно и отслеживайте любой получаемый урон червем; на своем первом ходу (после хода, полученного за неожиданную атаку), червь отступает обратно в туннель, провоцируя атаки по возможности от находящихся рядом с ним персонажей. Помимо сарая, червь также поглощает бочку для отходов и вечно горящий факел внутри нее.

Туннель червя: лиловый червь оставляет за собой воронку из растертой породы, покрывающую медленно закручивающийся, спиралевидный шлюз шириной 10 футов и глубиной 120 футов. Шлюз заткнут пятифутовым слоем растертой породы, но первый персонаж, который попытается проломиться сквозь породу или просто приложит к ней силу, вызывает обрушение мелкого мусора, открывая шлюз на всеобщее обозрение. Персонажи, осмеливающиеся скатиться по шлюзу, оказываются в точке, обозначенной **X** в зоне 32 на нижнем уровне, приземляясь на кучу порошкообразного камня и не получая урона. Чтобы подняться или спуститься по шлюзу, требуется проверка Силы или Ловкости Сл. 15 (сложность уменьшается до 5 при использовании веревок или скального снаряжения), а провал на 5 или более означает падение (но без урона).

Возможные проблемы: Эта встреча задает настроение приключения. Если лиловый червь поглощает одного или нескольких персонажей, быстро определите их судьбу. Скорее всего, они уже мертвы (вот что получается, когда никто не обращает внимания на предупреждающий знак на двери туалета)! Игроки, потерявшие персонажей в этой схватке с лиловым червем, могут остаться в игре, выбрав или создав новых персонажей (или просто переименовав уже имеющихся). Позвольте им выдумать нереальную историю, объясняющую внезапное появление этих новых искателей приключений, а затем переходите к следующей встрече - здесь не столько важен реализм, сколько веселье!

Ничего страшного, если персонажи последуют за лиловым червем на нижний уровень. Хотя может показаться, что они обходят подземелье, персонажи, использующие этот побочный путь, ограничены областями 29, 31, 32 и 33 и имеют мало шансов получить *Вечный Камень*.

2. ВХОД

Вокруг входа в туннель, высеченного в скалистом склоне, разбросаны камни и гнилые щепки. Пол туннеля покрыт рыхлой пылью, а деревянные опоры и балки, поддерживающие потолок туннеля, явно видели лучшие дни.

Вход в туннель неоднократно обрушивался, но периодически расчищался отважными исследователями, стремящимися раскрыть тайны и сокровища, скрытые за ним. Последней группой, вошедшей в Шахты Безумия, была банда из восьми гоблинов. Они попали в ловушку (см. ниже) — и то же самое может случиться с приключенцами, если они не будут осторожны.

Беспорядок среди развалин: Четыре мертвых гоблина зарыты в развалинах по обе стороны входа (по два на каждой стороне). При входе в шахту произошло обрушение туннеля, и выжившие же расчистили туннель и

(см. Область 3) спрятали тела здесь, но сначала опустошили их карманы - оставшиеся гоблины не хотели, чтобы прохожие видели трупы их сородичей валяющимися повсюду. Любой, кто уделяет время поиску среди развалин, обнаружит тела мертвых гоблинов (проверка не требуется). При гоблинах есть обломки доспехов и сломанных копий, но ничего ценного больше нет. Успешная проверка Мудрости Сл. 10 покажет, что они умерли от ударов, нанесенных тупыми предметами.

Ловушка: На расстоянии десяти футов от входа в туннель, между двумя опорами потолка и скрытая под тонким слоем пыли, на полу высечена крошечная руна, состоящая из четырех букв дварфийского языка. Если персонажи уделяют время, чтобы смахнуть пыль или произнести заклинание обнаружения магии, они автоматически замечают руны (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 2** в этот момент). В противном случае у них нет шансов заметить ее. Руна состоит из букв П, А, К и С. При скрупулезном изучении руны с помощью заклинания *Обнаружение магии* можно заметить, что она излучает слабую магию ограждения, а проверка Интеллекта Сл. 15 дает понять, что руны можно отключить, произнеся слово "Пакс" или его перевод на общий язык - "Великий". Произнесение любого из этих слов вслух в пределах 10 футов от руны заставляет ее исчезнуть на 24 часа, временно отключая ловушку.

Если персонаж перемещается из первого 10-футового квадрата туннеля во второй - или наоборот - не произнеся вслух "Пакс" или "Великий", руна вспыхивает ярким светом и вызывает обрушение туннеля, заполняющее оба 10-футовых квадрата. Смотрите "Общие характеристики" (стр. 3) для правил обрушения туннелей. После обрушения туннель полностью перекрыт; руна исчезает, и ловушка отключается на 24 часа. Очистка туннеля после обрушения занимает 5 часов работы на каждый 10-футовый квадрат; каждый работающий над этим персонаж после первого уменьшает срок работы на 1 час (до минимума в 1 час).

3. ХОРОШИЙ КЛЁВ

Когда персонажи приближаются к этой комнате на расстояние 30 футов (с любого направления), они слышат звуки кудахтанья и стуки.

В этой грубо вырубленной камере 10 на 10 футов везде разбросаны лопаты, кирпичи, стопки деревянных досок, ведра с гвоздями и кучи деревянных балок. Среди всего этого стоят три недостроенные деревянные вагонетки, а рядом – три поразительно реалистичные статуи гоблинов с копиями в руках.

Одна неповрежденная вагонетка с деревянными колесами лежит перевернутой посреди пещеры. Четыре огромных курицы клюют вагонетку, настойчиво пытаются добраться до того, что находится под ней.

Четыре гоблина, выжившие после обрушения туннеля в области 2, в конечном итоге столкнулись с куролисками и не смогли выбраться из этой комнаты. Трое гоблинов превратились в камень, а четвертый прячется под перевернутой вагонеткой.

Существа: Четыре куролиска уделяют все свое внимание перевернутой вагонетке, и у персонажей есть возможность застать их врасплох. Если кто-либо из персонажей приближается к ним на расстояние менее 10 футов без успешной проверки Скрытности (Лов.), эта возможность теряется. Куролиски злобные и сражаются насмерть.

Единственный выживший гоблин прячется под вагонеткой, пока кто-то из персонажей ее не поднимет, после чего он выбегает и пытается убежать. Гоблина зовут **Обнимашка**, и он не ищет конфликта. Если персонажи относятся к нему дружелюбно, он с радостью сражается на их стороне (предпочитая избегать ближнего боя, если это возможно). Для гоблина он необычайно щедрый и преданный. Он ломано говорит на Общем языке и достаточно хорошо знает дварфийский, чтобы переводить руны, найденные в шахте.

У Обнимашки есть достаточно еды, чтобы прожить еще день или два в одиночестве, но он не стесняется просить еду у искателей приключений. Он получил свое имя благодаря привычке обнимать других, когда испуган.

Взаимодействие: Обнимашка должен быть представлен как симпатичный персонаж. Он считает, что его освободители — это лучший шанс на выживание, но ничего не знает о Шахах Безумия и плохо ориентируется; он и его сородичи наткнулись на вход и решили посмотреть, что внутри. Выжившие после обрушения туннеля гоблины (см. Область 2) не ушли далеко — их почти сразу атаковали куролиски; в результате Обнимашка мало что исследовал в шахте.

Если персонажи пощадят жизнь Обнимашки, он отдаст им свою единственную ценность: 1 медную монету. Несмотря на то, что искатели приключений могут считать его полезным спутником, они могут пожертвовать им в области 27 вместо другого члена группы. Если вы хорошо сыграете Обнимашку, подобное решение должно вызвать существенные сомнения у персонажей, склоняющихся к любому из добрых мировоззрений.

Возможные проблемы: Если один или несколько персонажей превращаются в камень куролисками, вы можете добавить больше живых гоблинов в схватку, предоставив Обнимашку несколько друзей и позволив игрокам управлять ими в качестве альтернативных персонажей. У этих гоблинов те же характеристики и снаряжение, что и у Обнимашки, и они остаются под перевернутой вагонеткой до победы над куролисками. Вам потребуется предоставить каждому игроку-гоблину следующую информацию: КД, хиты, бонусы атаки и урон, а также модификаторы характеристик. Гоблины-приключенцы значительно слабее остальной группы, но это может стать интересным испытанием в ролевой игре. Игроки-гоблины могут дать имена своим новым персонажам, выбрать мировоззрение и разработать детали их личностей так, как им угодно. Можете считать, что у каждого гоблина есть набор искателя приключений (adventurer's kit).

4. ШАХТА БРАУМОРДО

Над входом в эту шахту вырезано слово "БРАУМОРДО" на языке дварфов (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 3**). Если среди игроков есть персонажи-дварфы, то они знают, что дварфы любят называть шахты именами дварфийских королей.

Вы стоите у колодца шахты шириной 10 футов, неизвестной глубины. Сверху, под потолком, висит шаткая платформа — деревянная конструкция без стен и с полом из пыльных досок. Она прикреплена к системе из потертых веревок, железных шкивов и каменных противовесов.

Платформа представляет собой простую конструкцию размером 8x8 футов без стен, с полом из скрипучих деревянных досок, поддерживаемую потертыми веревками. Персонаж, находящийся на платформе, может подниматься или спускаться на ней со скоростью 10 футов за раунд, если потянет за веревки.

Веревки, удерживающие платформу, могут выдержать вес до трех средних персонажей и их снаряжения (два маленьких персонажа считаются за одного среднего). Если на платформу встает больше персонажей, конструкция отрывается и падает на дно шахты. Любой персонаж на платформе во время падения должен сделать спасбросок Ловкости Сл. 15, чтобы ухватиться за ближайшую стену. В случае неудачи персонаж падает и получает 21 (6d6) дробящего урона.

Шахта имеет глубину 60 футов и ведет в область 30. Дополнительную информацию о шахтах можно найти в разделе "Общие особенности" (стр. 3).

5. ЛИПКАЯ СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ

Эта дверь на первый взгляд выглядит как обычная необработанная стена, но на самом деле это необычная секретная дверь.

Любое существо, приближающееся на расстояние в 5 футов к секретной двери, может сделать проверку Интеллекта или Мудрости Сл. 15, чтобы обнаружить ее. У двери нет явного способа открыться. Если на нее производится заклинание *Обнаружение магии*, дверь излучает мощную магию ограждения.

Существо: "Секретная дверь" на самом деле является **мимиком**, находящимся в состоянии стазиса. Если персонажи прикасаются к мимику, стазис прекращается, мимик выдвигает липкую ложноножку и атакует. Этот конкретный мимик не умеет говорить и сражается до смерти или до тех пор, пока персонажи не покинут бой. Если группа отступает, мимик перемещается в другое место, принимает вид нового неживого предмета (например, деревянного сундука), и скрывается так от обнаружения.

6. ГНЕЗДА КУРОЛИСКОВ

На середине этой 20футовой пещеры расположена скалистая возвышенность 10 футов высотой. Пол вокруг усеян сломанными кирками и лопатами.

Персонажи, поднявшиеся на вершину скалистой возвышенности, обнаруживают два гнезда, сделанных из соломы и прочих обломков. В одном гнезде находятся четыре яйца пестрых куролисков, а в другом три. Персонажи могут идентифицировать яйца, совершив проверку Интеллекта Сл. 13.

7. ВЕСЕЛАЯ ГОРКА

В этой пыльной пещере высотой 10 футов находятся несколько сломанных кроватей и четыре целых (но пустых) курятника. Руны на древнем dwarфийском языке высечены над круглым отверстием на восточной стене.

Отверстие в восточной стене имеет диаметр 3 фута и находится на высоте 2 футов от пола; оно образует вход в гладкий каменный скат, который спускается под углом 45 градусов во тьму. Если персонажи осматривают руны над отверстием в стене, покажите им **ПРИЛОЖЕНИЕ 4**. Руны образуют слово "СКАТ".

Скат: Персонажи, залезшие внутрь ската, после короткой, но забавной поездки, вываливаются в яму с известковой пылью (см. область 8); любой персонаж, не справившийся со спасброском Ловкости Сл. 10, получает 1d6 дробящего урона и падает ничком. Те, кто попытается медленно и осторожно спуститься, должны сделать спасбросок Ловкости Сл. 20, или поскользнутся и скатятся вниз (результаты падения в яму описаны выше). Любой персонаж, приземлившись в яму, поднимает облако пыли и должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 10, иначе ослепнет на 1d6 раундов.

Курятники: Дварфы, жившие в шахтах, любили ловить диких куролисков и держать их в этих деревянных курятниках. Пакс Джаггершилд особенно любил яйца куролисков. За несколько дней до своей смерти,

пораженный безумием, он освободил своих пленных куролисков. Уродливые твари построили гнезда в области 6, а позже мигрировали в область 3.

8. ПРОПЕСОЧИВАНИЕ

Эта просторная пещера с потолком на высоте 30 футов находится на 10 футов ниже, чем пол области 9. Дно пещеры покрыто двухфутовым слоем песчаника, под которым скрыты кости гигантских ящеров, при жизни служивших дварфам тягловыми животными.

Существа: Если персонаж пройдет более 10 футов по дну ямы, он или она потревожит кости под песчаным слоем, вызывая появление пяти **гигантских ящеров-скелетов**, которые настроены очень недружелюбно к персонажам. Скелеты поднимаются из песчаного слоя и пытаются атаковать одного противника.

Любая битва здесь привлекает внимание **скелетов дварфов** из области 9, которые стоят на краю ямы и бросают топоры в направлении приключенцев.

Яма с песчаником: Скат (см. область 7) заканчивается отверстием, находящимся на высоте 5 футов от уровня пола. Персонаж, любым образом вываливающийся из ската, должен совершить спасбросок Ловкости Сл. 10, чтобы избежать 1к6 дробящего урона от падения. Любой персонаж, приземлившись в яме, поднимает облако песчаной пыли и должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл. 10, иначе ослепнет на 1к6 раундов. Простое прохождение через песчаник не вызывает достаточное количество пыли для ослепления.



Использование воды или спирта для промывания глаз ослепленного персонажа является плохой идеей, поскольку это превращает песчаник в едкую жидкость, наносящую 1кб урона кислотой и вызывающую постоянное ослепление, которое может быть излечено только с помощью заклинаний *Малое восстановление*, *Высшее восстановление* или *Полное исцеление*.

9. ГНЕВ ПАКСА

Здесь Пакс Джаггершилд и большинство его товарищей-шахтеров встретили свою гибель.

Эта огромная квадратная комната имеет гладкие стены, облицованные кирпичом, и потолок высотой 20 футов, затянутый паутиной в несколько слоев. Пол усеян инструментами и разнообразным инвентарем шахтеров. Более десятка оживших скелетов дварфов бродят по комнате, толкая деревянные вагонетки, катя бочки и выполняя другие задания под наблюдением скелета дварфа, стоящего на бочке и держащего алмазную кирку.

По южной стене равномерно расположены три идентичные дубовые двери с железными ручками и петлями.

Магическая защита, которую Абракадабус установил по всей шахте (в том числе следящие сенсоры), имела непредвиденный побочный эффект: все эти чары выпускали достаточно энергии, чтобы свести дварфов с ума, и в конечном итоге они начали атаковать друг друга. Пакс Джаггершилд, командир дварфов, был уверен, что остальные замышляют захватить шахту (и Вечный Камень) в свои руки, поэтому он принял соответствующие меры. После того, как убийства и хаос утихли, чувство вины (и нарастающая паранойя) не позволили ему покинуть шахты. Он начал есть камни, считая их яйцами куролисков, после чего умер мучительной и позорной смертью.

Существа: В этой комнате находится **пятнадцать скелетов дварфов** (включая Пакса), и они не рады незваным гостям. Если персонажей заметят на входе в комнату, несколько скелетов подбегут, чтобы сразиться в ближнем бою, в то время как остальные отойдут и будут бросать топоры. Пакс Джаггершилд имеет максимальное количество очков здоровья (16) и остается вне зоны ближнего боя, стоя на бочке со взрывчаткой дварфов (см. "Бочка Пакса"). В одной руке он сжимает *алмазную кирку* (см. "Сокровище"), а в другой сгоревший кусок пергамента, крича: "Что нашел, то мое! Что нашел, то мое!" снова и снова в безумной ярости. Пергамент представляет собой купчую на Шахты Безумия и практически бесполезен (хотя может быть полезен при взаимодействии с железным големом в области 28).

Бочка Пакса: Бочка Пакса с взрывчаткой имеет КД 5 и 5 хитов. Если она получает огненный урон, превышающий ее хиты, бочка взрывается, как если бы она была центром заклинания "Огненный шар". Существа в радиусе 20 футов должны совершить спасбросок Ловкости Сл. 10 и получить 21(6кб) урона огнем при провале или половину при успехе. Персонажи, избежавшие повреждения бочки, могут взять ее с собой; она весит 100 фунтов. Если купчая Джаггершилда попадает в зону взрыва, огонь ее уничтожает.

Двери: Все три двери открываются внутрь комнаты, и ни одна из них не заперта.

Восточная дверь: За этой дверью открывается длинный туннель с кирпичными стенами (см. детали в области 10). Заклинание *Обнаружение магии* показывает сильную ауру магии преобразования на двери и в коридоре за ней.

Средняя дверь: Перед этой дверью в пол забит железный штырь, а заклинание *Обнаружение магии* показывает за ней сильную ауру магии призыва. Чтобы открыть дверь, нужно пройти проверку Силы Сл. 15 (каждая попытка требует потратить действие). За дверью находится пустая ниша. Любое живое существо, входящее в нишу, мгновенно телепортируется в область 22 на нижнем уровне (без спасброска).

Западная дверь: Дверь открывается, раскрывая пыльный туннель с двумя горными шахтами (см. детали в области 12). *Обнаружение магии* не обнаруживает магических аур на двери или в области за ней.

Сокровище: Пакс носит боевую алмазную кирку стоимостью 7 500 эм (она наносит такой же урон, как и обычная военная кирка). Кирку можно использовать в переговорах с големом в области 28.

10. БЕСКОНЕЧНЫЙ КОРИДОР

Этот коридор имеет пол из гранитных плит и гладкие кирпичные стены. Он простирается на 70 футов, прежде чем заканчивается еще одной дверью. Ближе к середине коридора лежат два разложившихся трупа.

Тела принадлежат паре искателей приключений: мужчине-эльфу следопыту и мужчине-дварфу воину. Тщательный осмотр сцены показывает, что пара мертва уже пару недель, а также следующую информацию:

- ◆ Тело дварфа пронзено эльфийскими стрелами - точнее, четырнадцатью из них. Причина смерти: очевидна.
- ◆ Эльф выглядит немного потрепанным, но самое серьезное ранение - стрела, застрявшая в его голове. Кажется, что она вошла через рот и проникла в мозг эльфа. Вероятная причина смерти: самоубийство.
- ◆ У эльфа в руках находится длинный лук. У дварфа в руке окровавленный боевой топор. Между ними лежит набор приключенца.

Ловушка: Коридор огражден двумя заколдованными дверями, которые активируются только тогда, когда один или несколько персонажей достигают середины коридора. Когда персонаж подходит к двери лицом, коридор волшебным образом удлиняется, препятствуя достижению двери. Разворот означает столкновение с другой заколдованной дверью, которая удаляется по мере приближения. Чем быстрее персонаж подходит к двери, тем больше удлиняется коридор.

Чтобы выйти из коридора, персонаж должен повернуться спиной к двери и идти назад. Также кто-то снаружи коридора может открыть дверь, что прекратит действие ловушки.

Сокровище: Эльф одет в *эльфийский плащ* поверх кожаной брони, а также длинный лук и колчан с шестью

стрелами +1. Дварф одет в обычный чешуйчатый доспех и вооружен немагическим боевым топором. Между ними лежит набор приключенца, но все рационы отсутствуют. Среди оставшегося снаряжения находится маленький дневник, написанный на эльфийском языке. В нем эльф упоминает о поиске Вечного Камня и своей дружбе с дварфом по имени Хельмут. Он также описывает свои последние дни.

"Какая ужасная магия! Застрял в этом темном, узком коридоре без возможности выбраться. Хельмут съел последние остатки моих запасов и теперь смотрит на меня с голодными глазами. Я думаю, он планирует убить и съесть меня. О, ужас, я никогда не отчаюсь настолько! Съесть дварфа? Отвратительно. Я лучше прострелю себе голову."

11. ГРУБЫЕ СТУПЕНИ

Эти ступени опускаются на 30 футов до области 24 на нижнем уровне. Они неровные, покрытые пылью, но в остальном ничем не примечательные.

12. ШАХТЫ ТЕЗЗИРИН И ДОЛ-МАРК

Этот участок туннеля пересекает две шахты, расположенные на расстоянии 10 футов друг от друга. Каждый рукав перекрыт парой пыльных деревянных досок. Над каждой шахтой вырезано слово на дварфийском языке.

В деревянной балке над северной шахтой высечено слово "ТЕЗЗИРИН" на дварфийском языке (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 5**). В балке над южной шахтой высечено слово "ДОЛ-МАРК" (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 6**).

Каждая шахта в глубину 30 футов, и если посветить в любую из них, то можно увидеть широкий коридор на дне каждой. Оба коридора направлены на восток. Сверху видно, что коридоры чисты от пыли и соединяются в форме буквы U, как можно видеть на карте.

Переход через ямы: Доски, перекрывающие шахты, изъедены термитами, но это невозможно определить внешне. Доски, перекрывающие северную шахту, достаточно прочны, чтобы выдержать вес одного существа маленького размера, но они ломаются под весом больших существ. Доски, перекрывающие южную шахту, не могут выдержать никакого веса. Персонажи могут заменить доски более прочными материалами, найденными в областях 3 и 9 или где-либо еще. Падение в пустую шахту наносит урон 10 (3d6) дробящего урона; стоит упомянуть, что, несмотря на внешний вид, одна из шахт на самом деле не пуста.

Существо: В U-образном коридоре между двумя шахтами обитает **студенистый куб**. Он периодически перемещается от одной шахты к другой, очищая стены и пол от пыли по мере движения. Когда персонажи впервые появляются здесь, куб находится на дне северной шахты, но в любой момент он может тихо

переместиться к южному колодцу. Любой персонаж, который упадет на верхнюю поверхность куба, автоматическим образом будет поглощен им (см. особенность существа в приложении 14), после чего студенистый куб будет двигаться на восток, где сможет спокойно переварить свою добычу.

Студенистый куб может подниматься вверх по шахте, двигаясь со скоростью в половину обычной, чтобы преследовать бегущую добычу. Он не будет лезть по шахте по другой причине.

13. ГЛУБОКИЕ СТОНЫ

Когда персонажи достигают этого изгиба в туннеле, озвучьте следующее:

Туннель изгибается обратно на север в форме буквы "U". В самой южной точке изгиба вы слышите ужасный стон, доносящийся откуда-то из-за стены.

Стены исходят из области 14, а стена, разделяющая эти две области, настолько тонкая, что позволяет слышать шум в этом туннеле.

Персонажи, желающие исследовать стоны, должны пробить 1½-футовую каменную стену с помощью горных кирок, которых достаточно в областях 3 и 9. Чтобы проделать в стене отверстие, через которое можно пройти, одному персонажу потребуется час. Каждый следующий персонаж после первого может ускорить процесс на 15 минут, вплоть до минимума в 15 минут работы.

14. ВРЕМЯ ПАСХАЛОК

Эта пещера существовала задолго до того, как дварфы начали рыть здесь шахту. Когда консорциум «Глиттердарк» начал прокладывать туннели под землей, рабочие почти добрались до этой пещеры – но мудро решили пойти другим путем, устранившись непрекращающимися стенами, доносящимися изнутри.

Прочитайте следующее, если персонажи пробиваются в эту пещеру:

По ту сторону дыры находится темная пещера в форме черепа, с округлым потолком высотой 20 футов. Посреди комнаты прямо из пола поднимается прямоугольная арка высотой 9 футов, возведенная из искривленного черного камня. Между границами арки клубится светящийся фиолетовый туман и снежинкоподобные частицы. Жуткие стоны исходят из этого зловещего прохода.

Когда персонаж впервые пронесет источник света в пределах 10 футов от арки, зачитайте следующее:

Из портала раздается низкий громоподобный голос: «Несущих свет здесь не ждут».

Арка является порталом в «нижний мир» - ужасное и чужеродное измерение. Портал неуязвим для любого урона и слишком мощен, чтобы быть развеянным

16. ШАХТА ВАЛОРН

Вы стоите у входа в шахту, над которым вырезано слово "ВАЛОРН" на языке дварфов (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 7**). Описание этой области аналогично области 4:

Вы стоите у колодца шахты шириной 10 футов, неизвестной глубины. С крыши шахты свисает хлипкий лифт - деревянная конструкция без стен и с пыльными досками вместо пола - закрепленная на системе оборванных веревок, железных блоков и каменных противовесов.

Шахта имеет глубину 60 футов и ведет в область 21. Вербки и блоки, удерживающие лифт, надежно закреплены, но деревянные доски пола лифта гнилые, и конструкция может выдержать вес только одного маленького персонажа за раз. Персонаж, внимательно рассматривающий лифт, может обнаружить гнилые доски с помощью проверки Мудрости Сл. 10. Персонажам, желающим спуститься вниз по шахте, лучше всего спускаться по веревкам.

Если два или более маленьких персонажа или один или более средних персонажей вступают на лифт, деревянный пол проваливается, и все находящиеся в лифте должны совершить спасбросок Ловкости Сл. 10, чтобы избежать падения на 60 футов вниз и получения 21 (6к6) дробящего урона при падении. Дополнительную информацию о шахтах см. в разделе "Общие особенности" (стр. 3).

17. ШАХТА ТОРЧА

Над входом в эту шахту вырезано слово "ТОРЧА" дварфийскими рунами (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 8**).

С потолка этой пустой шахты свободно свисают веревки, с ржавыми блоками на них.

Шахта имеет глубину 60 футов и ведет в область 22. Деревянный лифт находится на дне шахты. Лифт идентичен лифту в области 4.

Существо: Если персонажи используют веревки, чтобы поднять лифт, существует 50% шанс того, что один из **ржавников** в области 22 окажется на лифте, когда группа начинает его поднимать. В этом случае обратитесь к области 22 для получения дополнительной информации о проведении столкновения с ржавником.

18. ЖЕСТ ДРУЖБЫ

Стены этой круглой камеры украшены фреской, изображающей марширующих дварфийских шахтеров. Фреска идет вдоль лестницы, уходящей вниз позади внушительного постамента. На его вершине, повернувшись на север, стоит статуя ухмыляющегося дварфа в полный рост, его правая рука протянута вперед, как будто для рукопожатия.

Винтовая лестница спускается на 30 футов в область 19. Фреска марширующих дварфов заканчивается у подножия лестницы.

Статуя дварфа: Заклинание *Обнаружение магии* показывает ауру магии преобразования вокруг статуи. Статуя явно вырезана из камня, а не является окаменевшим дварфом, и ее можно опрокинуть с помощью проверки Силы Сл. 18; при этом она разламывается на несколько частей. Когда статуя разрушена, она теряет свои магические свойства.

Когда персонаж берет руку дварфа, попросите игрока бросить 1к100, а затем воспользуйтесь таблицей ниже, чтобы определить, что произойдет. Если персонаж – дварф, или имеет доброе мировоззрение, добавьте 10 к результату броска (до максимума в 100). Если персонаж соответствует обоим критериям, добавьте 20 (до максимума в 100). Если персонаж имеет злое мировоззрение, вычтите 50 из результата броска (до минимума в 0). Персонаж, который уже пожал руку статуи однажды, не вызывает событий при следующих попытках.

D100	Результат
0 - 20	Из воздуха появляется 1д6 кровопийц и нападают на персонажа.
21 - 40	Заклинание <i>Волшебные уста</i> , наложенное на статую произносит на дварфийском языке: "У горгульи есть командное слово!"
41 - 60	Заклинание <i>Волшебные уста</i> , наложенное на статую произносит на дварфийском языке: "Не вступайте в схватку с големом без молота или кирки!"
61 - 80	Заклинание <i>Волшебные уста</i> , наложенное на статую произносит на дварфийском языке: "Остерегайтесь зеленого дракона!"
81 - 100	Рот статуи открывается, и из него высыпаются случайные сокровища (бросьте к6): 1–2, 100 зм.; 3–4, пять самоцветов стоимостью 50 зм. каждый; 5–6, кольцо сопротивления прокалыванию*

*Владелец этого кольца обладает сопротивлением к колющему урону от оружия. Статуя может выдать только одно такое кольцо. После того, как кольцо будет получено, бросайте к4 вместо к6, чтобы определить тип сокровища.

НИЖНИЕ УРОВНИ

Ниже приведены встречи, связанные с картой нижнего уровня.

Возможные проблемы: На этих уровнях шахты шанс гибели искателей приключенцев возрастает, но они зашли уже достаточно глубоко в подземелье – ДМу больше не нужно быть милосердным. Мертвых персонажей уже можно не заменять.

19. УЛЫБОЧКУ

В северном конце этого коридора находится обычная каменная дверь, над которой вырезан барельеф, изображающий улыбающееся лицо гнома.

Винтовая лестница, вырубленная вручную, поднимается на 60 футов к области 18. Внешняя стена лестницы окрашена в яркие цвета и украшена красочной фреской, изображающей гномов-шахтеров, идущих по лестнице вниз. Фреска заканчивается у нижнего конца лестницы.

Обычная каменная дверь у конца лестницы имеет ручку и петли с этой стороны, и ее можно открыть, приложив некоторые усилия. Дверной проем зачарован, и эти чары нельзя отключить или развеять. Проем излучает слабую ауру магии воплощения, если посмотреть на него при помощи обнаружения магии.

Ловушка: Любой персонаж, который проходит через дверной проем, не улыбаясь, получает 3 (1d6) электрического урона. Улыбающийся персонаж не активирует ловушку.

С другой стороны двери нет улыбающегося гномьего лица – дружелюбное предупреждение получают только те, кто подходит к двери с севера.

20. ПОДКИНУТЫЙ ЗАЛ

Двери, ведущие в эту комнату, сделаны из обычного камня и не имеют ручек с той стороны, которая обращена к комнате (их можно открыть, толкнув наружу.) Когда любая из дверей открывается, прочитайте следующее:

Вы заходите в комнату, которая находится ниже других – по ее периметру расположены нисходящие круговые ступени. Это круглая комната с гладкими стенами и высотой потолка в 20 футов. Цветные каменные плитки, вставленные в пол, образуют абстрактный узор, а посередине комнаты находится ярко светящийся самоцвет размером с кулак. Рядом с ним лежит скелет гуманоида, одетый в золотую кольчугу, одна его костяная рука протянута к самоцвету. Рядом лежат короткий меч и щит.

Если один или несколько персонажей осматривают потолок, добавьте:

Потолок усеян крошечными отверстиями, каждое не более дюйма в диаметре.

Ступени спускаются на 5 футов. Южная дверь является ловушкой (см. подробности в области 19).

Заклинение, наложенное на комнату, мешает работе заклинания *Обнаружение магии* внутри ее пределов.

Камень в центре комнаты – иллюзия, созданная при помощи заклятий малая иллюзия и свет. Любая попытка взять его в руки или переместить увенчается неудачей – при прикосновении становится ясно, что камень является иллюзией. Единственная цель камня – привлечь нарушителей в смертельную ловушку комнаты.

Ловушка: Если существо подходит на расстояние 10 футов к камню, из отверстий в потолке выступают сотни кристаллических шипов. В ту же секунду в комнате срабатывает заклинание Изменение тяготения. Все существа в комнате (кроме левитирующих или летающих) падают к потолку и должны совершить спасбросок Ловкости Сл. 15.

При неудаче персонаж, не прошедший спасбросок, получает 7 (2d6) дробящего урона от падения на потолок и дополнительно 3 (1d6) колющего урона от кристаллических шипов. При успешном спасброске персонаж получает только 7 (2d6) дробящего урона от падения вверх, без урона от шипов.

Эффект обратной гравитации не продолжается более нескольких секунд. Затем кристаллические шипы отступают в свои отверстия, и существа, находящиеся на потолке, падают на пол, получая еще 7 (2d6) дробящего урона автоматически (без спасброска).

Когда ловушка срабатывает, скелет в кольчуге на полу также падает на потолок и снова на пол, при ударе его кости разлетаются по комнате. Камень не перемещается.

В комнате нет ничего, за что персонажи могли бы уцепиться, и ничего, к чему они могли бы привязать веревки. Только персонаж, который в момент срабатывания ловушки лазает по стене (например, при помощи заклинания Паук) или летает/левитирует, избегает получения урона.

После срабатывания ловушки изменения тяготения, ей потребуется 24 часа на перезарядку.

Сокровище: На скелете надета кольчуга +1, но его меч и щит не являются магическими, и давно не получали ухода. У скелета также есть небольшая сумка, содержащая пять драгоценных камней стоимостью 50 зм каждый, идентичных тем, которые выбросила статуя в области 18.

21. ПРОГНИВШИЙ РЮКЗАК

Этот грубо вырубленный из камня перекресток туннелей находится на дне 60-футового шахтного колодца, ведущего в область 16 (см. соответствующую запись для получения информации о лифте). В западной нише лежит прогнивший рюкзак.

Сокровище: Рюкзак был оставлен здесь давно умершим искателем приключений и содержит *зелье лазания*, три *зелья лечения*, *зелье невидимости* и *свиток заклинания открывания*. Все зелья подписаны на эльфийском языке. Любая попытка поднять рюкзак приводит к тому, что рюкзак рвется и все зелья разбиваются о пол. Персонаж может сохранить одно из

зелий успешным спасброском Ловкости Сл. 15. Разбитые зелья не могут быть восстановлены.

22. ЛОГОВО РЖАВНИКОВ

Внизу 60-футового колодца шахты, ведущего в область 17, находится деревянный лифт. Лифт работает так же, как и в области 4. Персонажи, телепортированные на это место из области 9, появляются в южной нише (обозначенной буквой "X" на карте). Телепортация работает только в одну сторону.

Этот перекресток, расположенный у основания колодца шахты, укреплен гнилыми деревянными балками и усыпан обломками. Повсеместно вы видите деревянные черенки старых кирок и лопат, без металлических частей.

Существо: В этом усеянном обломками уголке шахты обитает пара прожорливых **ржавников**. Есть шанс 50%, что один из них находится в лифте; в противном случае оба скрываются в восточной нише. Они уже съели весь металл в этой области и будут сосредотачивать свои атаки на персонажах, носящих металлические доспехи или владеющих металлическим оружием.

23. ШАХТА КРИЙМХОЛД

На полу недалеко от колодца шахты дварфийским письмом высечено слово "КРИЙМХОЛД" (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 9**).

Два деревянных бревна длиной 12 футов перекинута через колодец шахты шириной 10 футов неизвестной глубины. Туннель впереди продолжается далеко вперед.

Колодец глубиной 80 футов, а бревна прочные и достаточно широкие для безопасного перехода без необходимости проверок. На дне шахты находится груда деревянных и металлических обломков, которые когда-то были подмостками. Любой, кто упадет вниз по шахте, получит 28 (8d6) дробящего урона от падения и дополнительно 7 (2d6) колющего урона от обломков.

Давным-давно после обрушения подмостков здесь погиб дварф-шахтер, и, хотя его останки были обнаружены и похоронены в другом месте, его дух остается здесь. Дварфы не смогли успокоить его дух, поэтому были вынуждены покинуть шахтный колодец.

Ничего не происходит, когда первый персонаж пересекает колодец, но когда следующий персонаж начинает переход, прочтите следующее:

Откуда-то снизу доносится громкий голос. "Помогите! Я свалился вниз и не могу выбраться!"

Дух невидим и остается внизу колодца. Он может почувствовать присутствие живых существ, но не может осмысленно взаимодействовать с ними. Каждый раз, когда ему задают вопрос, используйте следующую таблицу, чтобы случайным образом определить ответ духа:

D6	Ответ духа
1	"Помогите! Я не чувствую ног!"
2	"Я не могу двигаться! Меня придавило чертовыми подмостками!"
3	"Ну и чего вы ждете? Я здесь умираю!"
4	"Кажись, я нашел золото! Парни, мы разбогатеем!"
5	"Ох, Венди, ты ранила меня прямо в сердце!"
6	"Мы все тут летаем внизу! Когда ты будешь здесь, ты тоже будешь летать!"

Духа можно успокоить способностью клирика «Обращение нежити». Для определения успешности попытки, дух имеет 10 очков здоровья. – Это бесполезно с обычной 5е (не плейтестовой), поскольку ХП нежити уже не имеет значения для турн андеда. Если персонажи к этому моменту еще не 5 уровня, то турн андед не уничтожает нежить в принципе. Если 5 уровень уже есть, то дух должен считаться ½ КР или ниже, чтобы его можно было так изгнать.

24. ВРЕМЯ МОЛОТА

Вы подходите к длинной, узкой площадке между двумя грубо обработанными лестницами. Между лестницами в стене вырезана прямоугольная ниша, в которой висит железный молот на крючке. Молот запечатан за стеклом, а над нишей выгравированы слова на дварфийском языке.

Покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 10**, если они хотят перевести дварфийскую табличку, которая гласит:

ПРИ ПОЯВЛЕНИИ
БЕРСЕРКА ГОЛЕМА
СЛОМАЙТЕ СТЕКЛО

Ловушка: Стеклопанель имеет КД 0 и 1 хит. Если ее разбивает кто-то, не являющийся дварфом, то он активирует охранные руны. Магическая ловушка может быть обнаружена с помощью заклинания Обнаружение магии или проверки Интеллекта Сл. 17, и если игроки о ней знают, то может быть отключена проверкой Ловкости Сл. 12 (провал на 5 или больше активирует ловушку). Если ловушка активируется, все существа в 10-футовом квадрате перед нишей должны совершить спасбросок Ловкости Сл. 15. При провале персонажи получают 10 (3d6) урона электричеством, а при успехе – половину урона.

Сокровище: Молот весит вдвое меньше обычного боевого молота и на самом деле является боевым молотом +1. Кроме того, каждый раз, когда он наносит удар по усмехающемуся железному голему в области 28, голем оглушается на 1 минуту. Это особое свойство действует только на голема из области 28, а не на всех железных големов.

25. ДОБРОЕ ДЕЛО

Эта каменная дверь выполнена в образе улыбающегося лица дварфа. Во рту у него находится отверстие шириной 3 фута, проходящее шестидюймовую дверь насквозь. Помимо этого, у двери есть ручка, что указывает на то, что дверь можно открыть обычным способом. Над дверью вырезаны слова на дварфийском языке.

С другой стороны двери вырезано точно такое же лицо, но надпись отличается. Дверь излучает магию преобразования, которую можно обнаружить заклинанием *Обнаружение магии*.

Покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 11**, если они хотят перевести вырезанную на восточной стороне двери надпись, которая гласит:

СМОТРИ СКВОЗЬ МЕНЯ
СМОТРИ СКВОЗЬ СЕБЯ

Покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 12**, если они попытаются перевести вырезанную надпись над западной стороной двери:

ОДНО ДОБРОЕ ДЕЛО
ВОЗНАГРАЖДАЕТСЯ ДРУГИМ

Каменная дверь: Дверь твердая и тяжелая, но легко открывается в любом направлении, когда поворачивают ручку и прилагают достаточную силу. Дверь имеет скрытые пружины, которые заставляют ее закрываться, если она не удерживается открытой. Персонажи могут открыть дверь обычным способом или пролезть сквозь ее открытый рот; каждый способ имеет различные последствия в зависимости от стороны двери, на которой находятся персонажи, и направления, в котором они движутся.

Восточная сторона: Поворот ручки на восточной стороне двери позволяет легко открыть дверь, и персонажи могут свободно проходить сквозь нее без ущерба.

Протискивание или прыжок сквозь открытый рот с востока на запад, пока дверь закрыта, приводит к тому, что плоть и кровь персонажа превращаются в прозрачную зеленую слизь (без спасброска), оставляя его кости и снаряжение нетронутыми. Физически персонаж выглядит как ходячий скелет, покрытый резиновой слизью. В этой форме персонаж не может есть, пить или изменять эту желеобразную форму, но он получает сопротивление к урону дробящего и колющего типов. Превращение заканчивается, как только персонаж покидает Шахты Безумия или становится целью заклинания *Рассеивание магии*.

Западная сторона: Поворот ручки на западной стороне двери открывает дверь, но также запускает магическую ловушку, которую нельзя обнаружить или обезвредить. Все персонажи в пределах 10 футов от двери (с обеих сторон) должны сделать спасбросок Телосложения Сл. 10, а персонаж, который повернул ручку, получает штраф -5. При провале цель превращается в сто электрумных монет, которые

падают на пол. Эффект является постоянным и не может быть рассеян, пока все монеты не будут собраны вместе и не будут вынесены из шахт или не будут подвергнуты воздействию заклинания *Рассеивание магии*. Если даже одна монета отделится от остальных, эффект нельзя отменить ничем, кроме заклинания *Исполнение желаний*. Если монеты от нескольких превращенных персонажей смешаются, их легко отделить: на каждой монете есть лицо соответствующего персонажа, а на обороте надпись «ГЛУПЦА ЖДЕТ СКОРАЯ РАЗЛУКА С ЕГО ДЕНЬГАМИ».

Персонаж, который ползет сквозь открытый рот с запада на восток, пока дверь закрыта, не пострадает.

26. ЗАГАДКИ ГОРГУЛЬИ

Туннель заканчивается простой деревянной дверью, на ней видны железная ручка и петли. В восточной стене высечена ниша размером 10 футов в ширину и 5 футов в глубину. В ней находится обращенная на север статуя согнутого существа с крыльями и рогами.

Ниша находится на 3 фута выше уровня туннеля, а статуя в нише на самом деле является **горгульей** (см. "Существо"). Персонажи, сосредоточенные на статуе, вряд ли заметят секретную дверь в северной стене, прямо напротив нее (см. "Секретная дверь").

Дверь в конце туннеля является ложной и скрывает ловушку (см. "Ловушка").

Существо: Горгулья использует свою способность Обманчивая внешность, чтобы оставаться неподвижной и неотличимой от статуи, если персонажи на нее не нападают или не обращаются к ней напрямую. Персонажи также могут распознать ее истинную природу с помощью проверки Интеллекта или Мудрости Сл. 17. Пока на нее не обращают внимания, горгулья продолжает притворяться статуей – движутся только глаза, которые следуют за вторженцами, пока те ходят вверх и вниз по коридору.

Горгулья ранее служила волшебнику Абракадамусу и обязана атаковать любого, кто попытается открыть секретную дверь. Она знает два полезных факта: командное слово для открытия секретной двери и истинную природу ложной двери в конце коридора.

Если спросить у горгульи, как открыть секретную дверь, она будет магически принуждена произнести командное слово "**ГЛИТТЕРДАРК**". Произнесение командного слова вслух в поле зрения секретной двери заставляет ее открыться, раскрывая туннель, ведущий на север в область 27.

Если спросить горгулью, что находится за дверью в конце коридора, она будет магически принуждена ответить: "Ничего хорошего".

Секретная дверь: Секретная дверь выполнена очень искусно и может быть обнаружена только путем прямого поиска и успешного прохождения проверки Интеллекта Сл. 20. Открыть секретную дверь можно с помощью заклинания *Открывание* или командного слова, которое знает только горгулья. Персонажи могут попытаться разрушить секретную дверь, но магия Абракадамуса делает дверь невосприимчивой к любому урону.

Ловушка: Деревянная дверь в конце коридора является ложной и не может быть открыта. Поворот ручки двери активирует копьё на пружине, скрытое в стене за "дверью". Копье пронзает мягкую древесину и бьёт на случайное существо в пределах 50 футов (горгулья защищена от удара, если находится в своей нише). Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл. 15. При провале цель получает 9 (2d8) колющего урона. Ловушку можно обнаружить при успешной проверке Мудрости Сл. 15. Персонаж может ее обезвредить, успешно пройдя проверку Ловкости Сл. 20. Если провалить проверку обезвреживания на 5 или более, это случайно активирует ловушку.

27. ЖЕРТВЕННЫЙ АЛТАРЬ

Предлагаемый ниже текст для описания комнаты, предполагает, что персонажи входят в комнату через туннель на юге.

Перед вами находится комната размером 30 на 30 футов. Большая часть стен комнаты покрыта мрачной фреской, изображающей кучи мертвых искателей приключений. В среднюю часть северной стены вставлена 10-футовая полированная черная обсидиановая плита, занимающая всю высоту комнаты. В середине комнаты находится залитый кровью алтарь. На нем лежит тело в доспехах, из груди которого торчит церемониальный кинжал.

Эта комната представляет собой испытание для героев, проверяющее их решимость в поисках Вечного Камня. Чтобы продолжить свое задание, им необходимо найти способ передвинуть гигантскую обсидиановую плиту, закрывающую северный проход (см. "Жертвоприношение").

Алтарь: Залитый кровью алтарь не может быть перемещен. Вырезанные в нем канавки направляют кровь в маленькие отверстия, которые под землей приходят в область 33С. Заклинание *Обнаружение магии* показывает, что алтарь не обладает магическими свойствами.

Труп: Труп принадлежит бывшему искателю приключений. Заклинание *Разговор с мертвыми* позволяет узнать, что его принесли в жертву его же спутники по приключениям – только так они могли покинуть комнату и продолжить свое путешествие в поисках Вечного Камня. У трупа нет ценных предметов.

Кинжал: Если вынести кинжал из комнаты, он мгновенно исчезнет и появится на вершине алтаря. Его можно выпацить из тела, но прикосновение к кинжалу вызывает закрытие южной секретной двери из зоны 26; как только дверь закрывается, ее нельзя открыть с этой стороны, что фактически запирает персонажей в комнате.

Обсидиановая плита: 10-футовая черная обсидиановая плита на самом деле является одной из сторон очень большого и прочного каменного блока. Ее



поверхность настолько блестящая и скользкая, что напоминает зеркало. Персонажи, стоящие перед ней, видят искаженные отражения самих себя и слышат тихие шепоты этих мрачных фигур. Достаточно сделать проверку Мудрости Сл. 10, чтобы понять, что они говорят: "Один должен умереть".

Обсидиановая плита мешает персонажам достичь области 29, и никакие физические усилия не смогут ее сдвинуть. Плита также непроницаема для повреждений. Внимательно изучив плиту, можно обнаружить вертикальные швы между ней и окружающим камнем, что указывает на то, что плита – это отдельный объект.

Жертвоприношение: Если на алтаре приносят достойную жертву (с помощью кинжала), обсидиановая плита медленно начинает открываться, скользя на север, пока не застрянет в специально созданной полости. Она остается там в течение 24 часов, прежде чем вернуться на свое место.

Чтобы жертва считалась достойной, она должна быть живым членом партии и быть готовой пожертвовать своей жизнью, чтобы другие могли продолжить путь. Жертва должна лечь на алтарь и позволить другому члену партии вонзить кинжал в свое сердце; она мгновенно погибает, а затем северный туннель открывается. Кровь, пролитая на алтаре, течет вниз через пол и используется для призыва Вечного Камня (см. Область 33С для подробностей).

Если с партией находится гоблин Обнимашка (см. Область 3), его можно убедить, запугать или обмануть, чтобы он пожертвовал собой для общего блага. Если гоблин понимает, что его смерть неизбежна, он крепко обнимает каждого члена партии, а затем взбирается на алтарь в ожидании своей судьбы.

28. УСМЕХАЮЩИЙСЯ ГОЛЕМ

Эта пещера имеет два входа/выхода, которые по умолчанию закрыты. Туннель, ведущий на восток (в область 27), запечатан плотно прилегающим куском обсидиана, который нельзя сдвинуть с этой стороны, а северо-западный проход (в область 29) блокируется огромным валуном, слишком большим для того, чтобы путешественники сами могли его сдвинуть, хотя маленькие существа могут пролезть мимо него (см. "Валун").

Персонажи, скорее всего, войдут с востока после того, как сделают все необходимое в области 27, чтобы сдвинуть обсидиановый блок.

Вы слышите звук ударов металла о камень. Впереди проход расширяется в пещеру высотой 20 футов с крупными скоплениями блестящих красных кристаллов, вырастающих повсюду из скалистых выступов. На неровном полу стоят большие бочки, наполненные порошком из этого кристалла.

Посреди комнаты стоит железный голем, разрушающий кристаллические образования своими массивными кулаками. Голем, созданный в образе усмехающегося гнома, высотой 9 футов и почти такой же широкий.

Кримсонит растет по всей этой пещере. **Голем** медленно добывает его, разбивая на порошок и пересыпая в бочки.

Бочки: Бочка с порошком кримсонита весит 300 фунтов. Голем может бросить бочку в существо в пределах 30 футов; используйте статистику для удара голема, но считайте его дальним атакующим действием.

Валун: Любой персонаж в пределах 5 футов от валуна понимает, что камень блокирует широкий проход. Голем и лиловый червь – единственные существа в шахтах, достаточно крупные и сильные, чтобы сдвинуть валун. Маленькое существо может пролезть через щель между валуном и стеной при успешной проверке Ловкости Сл. 15 (крошечное существо может справиться без проверки), но существа среднего и большого размера протиснуться не могут.

Существо: Усмехающийся железный голем не может говорить, но он понимает дварфийский язык. Голем занят своей работой и изначально не обращает внимания на нарушителей, но у персонажей есть три способа привлечь его внимание:

- ♦ Они могут дать ему алмазную кирку Пакса Джаггершилда (из области 9). Голем примет подарок и сразу же начнет использовать оружие, отламывая куски кримсонита для последующего размола.

- ♦ Они могут показать голему свидетельство Пакса о праве владения шахтой (см. область 9). Этого достаточно, чтобы убедить голема, что один из персонажей является новым начальником.

- ♦ Персонажи могут атаковать голема или помешать ему работать. В ответ голем атакует персонажей облаком ядовитого газа, а затем начинает атаковать группу своими железными кулаками.

Если голема успокоить, показав ему кирку или свидетельство Пакса, ему можно приказывать группе сдвинуть огромный валун, блокирующий северо-западный выход. Голем может самостоятельно толкнуть валун в область 29, но он позволяет персонажам "помочь", если они хотят.

Голема нельзя убедить словами покинуть пещеру – у него слишком много незавершенной работы. Если его атаковать, голем преследует убегающих нападавших и следует за ними за пределы этой пещеры, чтобы убедиться, что они никогда не вернуться.

29. МЫ В ДЕРЬМЕ

Потолок этой огромной пещеры находится на высоте от 30 до 50 футов. Сталактиты свисают с потолка в разных местах, а стены покрыты влагой.

Весь пол покрыт навозом летучих мышей, по которому прыгают многочисленные гигантские пещерные сверчки с бледно-белыми панцирями. Каждый из них величиной с овцу, и они выглядят достаточно пугливыми. В пещере также витают сотни летучих мышей.

Узкие трещины в потолке позволяют крошечным летучим мышам проходить сквозь них, но трещины слишком узкие для существ маленького размера или больше.

Персонажи, у которых есть источники света или ночное зрение, должны сделать проверку Мудрости Сл. 15, пока они исследуют пещеру. Если хотя бы один персонаж успешно проходит проверку, прочитайте:

На высоте 30 футов в северо-восточной части пещеры с потолка свисает черный кожистый мешок примерно 10 футов длиной и 3 фута шириной.

Мешок на самом деле является гигантской летучей мышью, не любящей, когда ее беспокоят. Обычные летучие мыши безобидны, хотя и легко возбудимы, и держатся на расстоянии. Гигантские пещерные сверчки не проявляют интереса к искателям приключений, пока гигантская летучая мышь не будет спровоцирована на бой; см. раздел "Существа" для получения дополнительной информации.

Навоз летучих мышей: Слой навоза на полу пещеры имеет толщину около 1 фута, и персонажи, пыгающиеся пересечь пещеру пешком, передвигаются со скоростью в половину обычной. Гигантские пещерные сверчки избегают увязания в навозе, потому что прыгают по нему, а не ходят.

Существа: Гигантская летучая мышь игнорирует существ без источников света, но когда ее атакуют или когда один или несколько персонажей с источниками света приближаются на расстояние в 30 футов, она расправляет крылья, падает со своего насеста, издает пронзительный крик, а затем атакует.

Пронзительный крик гигантской летучей мыши возмущает сотни безобидных летучих мышей, которые начинают метаться по пещере, что в свою очередь пугает двенадцать **гигантских пещерных сверчков**. Гигантские сверчки обычно интересуются только питательным навозом летучих мышей, но в состоянии паники они прыгают на персонажей и кусают их без разбора.

Если персонажи атакуют сначала пещерных сверчков, они могут убить троих из них, прежде чем остальные запаникуют и спровоцируют гигантскую летучую мышь на бой.

Юго-западный туннель: В юго-западном углу пещеры находится туннель в форме буквы Т, который раньше соединялся с шахтами, пока Абракадамус не приказал разрушить его. Гигантская летучая мышь не атакует персонажей, которые отступают в этот уголок.

30. ЖЕЛТАЯ ПЛЕСЕНЬ

Все проходы в эту область из соседних областей нижнего уровня обрушены, поэтому туда можно попасть только через 60-футовый колодец шахты, ведущий из области 4.

На дне шахты находится L-образное слияние двух туннелей, оба из которых заканчиваются завалами камня и щебня. В дальнем конце восточного туннеля, в завалах, лежит маленькое тело полурослика, одетое в порванную кожаную броню, сжимающее в одной руке ржавый фонарь, а в другой — сверкающий короткий меч. Труп покрыт плесенью. Желтой плесенью.

Труп (обозначенный X на карте) — это все, что осталось от разбойника-полурослицы, которая поскользнулась и упала в шахту. Она пережила падение, но стала жертвой желтой плесени. Фонарь разбит и бесполезен, однако меч — магический (см. "Сокровище").

Желтая плесень: Если труп потревожен или живое существо подходит к нему на расстояние 5 футов, желтая плесень высвобождает облако смертельных спор. Существа в зоне действия должны сделать спасбросок Телосложения Сл. 15. При провале цель получает 16 (3к10) урона ядом, при успехе — половину урона.

Персонаж может использовать заклинание *Волшебная рука*, чтобы выгащить меч из костяной хватки мертвого разбойника, не вызывая облака спор.

Желтую плесень можно уничтожить, нанеся ей как минимум 10 урона огнем.

Сокровище: Мертвый полурослик сжимает эльфийский короткий меч +1, который светится ярким синим светом, когда один или несколько орков подходят к нему на расстояние в 100 футов. По силе свечения меч идентичен факелу.

31. НИ КАПЛИ МИМО

Эта пещера естественного происхождения спускается вниз на 30 футов, и разделена на три уровня, словно гигантские ступени. Западная ступень всего 5 футов высотой, средняя — 10 футов, а восточная — 15 футов.

Сталактиты, свисающие с потолка, создают впечатление, будто это раскрытая пасть гигантского каменного зверя.

Персонажи могут сравнительно легко преодолеть ступени благодаря обилию зацепок для рук и ног. Однако широкий промежуток между второй и третьей ступенью не безопасен, так как над ним висят несколько пронзателей.

Существа: Пронзатели — липкие моллюски, обитающие в каменных раковинах, напоминающих сталактиты. Они прикреплены к потолку пещеры и падают на проходящих мимо существ.

В полете всего пять пронзателей, один над каждым 10-футовым квадратом на ступени. Когда теплокровное существо входит в один из этих квадратов, пронзатель отцепляется от потолка и падает с высоты 30 футов на него. Если пронзатель не убивает свою жертву, он, вероятно, погибает — либо от падения, либо потому что будет убит, прежде чем сможет медленно подняться обратно к потолку пещеры и оказаться в относительной безопасности. Находясь на земле, пронзатель не имеет эффективных атак.

32. ПУТЬ ЧЕРВЯ

Вы входите в сеть 15-футовых высоких, гладких туннелей, вырубленных в твердой скале. Туннели круглой формы, а вдалеке эхом разносится звук, будто какой-то тяжелый предмет тащат по камню.

Эти туннели образуют овальную цепь с несколькими глубокими тупиковыми нишами.

Существо: В этих туннелях обитает **лиловый червь** диаметром около 10 футов и длиной 50 футов, который большую часть времени нарезает круги по тоннелям, двигаясь против часовой стрелки, а также время от времени поедая случайно попавших на его территорию летучих мышей и гигантских пещерных сверчков. Когда путешественники первый раз входят в эту область, лиловый червь находится на максимальном удалении от них. Если он получил повреждения во время нападения на туалет (область 1), он все еще ранен после этой встречи.

Это огромное существо движется со скоростью 40 футов, и персонажам будет трудно убежать от него. Персонаж может попытаться спрятаться в одной из множества тупиковых ниш, сделав проверку Ловкости Сл. 10. Если проверка успешна, червь не замечает персонажа и просто проползает мимо.

Червь также не обращает внимания на персонажей, которые более чем в 10 футах позади него. Лучшее, что группа может сделать, чтобы избежать червя, - подождать, пока он пройдет, а затем побежать за ним. Любой персонаж, который окажется в пределах 10 футов от хвоста червя, будет атакован его хвостовым жалом и, если его хиты опустятся ниже 0, будет поглощен на следующем проходе червя (если, конечно, спутники не заберут его тело).

Точка «Х»: В точке, обозначенной **Х** на карте, есть отверстие в потолке диаметром 10 футов, которое является входом в медленно поднимающийся по спирали шлюз шириной 10 футов. Под шлюзом пол покрыт мягким, измельченным камнем.

Если персонажи не зашли в туалет (область 1), этот шлюз заканчивается тупиком через 110 футов (между верхом шлюза и туалетом все еще остается 10 футов земли и камня). Если лиловый червь уничтожил туалет, то шлюз длиной 120 футов выходит на поверхность (предоставляя готовый путь для побега). Для подъема или спуска по шлюзу требуется проверка Силы или Ловкости Сл. 15. Неудача на 5 или более приводит к падению (но без урона, так как спиралевидная форма шлюза и гряда измельченного камня смягчают удар).

33. КРИПТА АБРАКАДАМУСА

Волшебник Абракадамус охранял Вечный Камень при жизни и продолжает это делать после смерти. При помощи дварфов он установил смертельную ловушку на двери, ведущей к его последнему пристанищу.

Запертая дверь: Дверь, ведущая в эту комнату, сделана из камня и заперта на множество встроенных замков, которые нельзя ни взломать, ни открыть магически, например заклинанием *Открытие*. На северной стороне двери расположены шесть рядов бронзовых пластин с выгравированных на них

дварфийскими буквами (покажите игрокам **ПРИЛОЖЕНИЕ 13**), которые переводятся следующим образом:

БРАУМОРДО
ТЕЗЗИРИН
ДОЛМАРК
ВАЛНОРН
ТОРЧА
КРИЙМХОЛД

Эти шесть имен совпадают с названиями шахт в подземелье. Каждая буква выгравирована на своей пластине и немного впадает при нажатии.

Чтобы открыть дверь, нужно нажать на букву "О" в слове БРАУМОРДО, на букву "Т" в ТЕЗЗИРИН, на букву "К" в ДОЛМАРК, на букву "Р" в ВАЛНОРН, на букву "О" в ТОРЧА и на букву "Й" в КРИЙМХОЛД. Когда буквы О-Т-К-Р-О-Й будут нажаты, скрытые замки щелкают, и дверь тихо открывается.

Нажать две буквы в одном имени нельзя – нажатие второй буквы сбрасывает первую букву в этой строке. Если после выбора одной буквы в каждом имени персонажи не получают правильную комбинацию, срабатывает ловушка. Эту ловушку нельзя обнаружить как-то иначе, или отключить.

Ловушка: Если персонажи нажимают неправильную комбинацию букв, все существа в 30-футовом кубе к северу от двери должны сделать спасбросок Телосложения Сл. 15. При провале все цели получают по 10 (3d6) некротического урона, а при успехе - половину. Ловушка и бронзовые пластины с буквами сбрасываются после срабатывания эффекта.

Когда дверь распаивается, прочитайте следующее:

За дверью находится пыльная комната размером 30 на 30 футов. В нескольких футах от западной стены, лицом на восток, стоит каменный трон, усыпанный красными кристаллами, на котором сидит фигура скелета, одетая в пыльные мантии. Скелет сжимает свои костяные когти на подлокотниках трона и обращает свою мертвый взор в вашу сторону.

Волшебник Абракадамус, или скорее то, что от него осталось, сидит на троне, превратившись в иссохшего живого мертвеца. Пока он остается в этой комнате, он в курсе всего, что происходит в Шахтах Безумия, поэтому он несколько не удивлен прибытию группы.

Трон вырезан из цельного камня, усыпанного кримсонитом. Кроме трона, комната кажется пустой. Есть три секретных двери, скрывающих альковы (обозначены буквами А, В и С на карте), но только Абракадамус может их открыть. Секретные двери дварфийской работы хорошо скрыты; персонаж, находящийся в пределах 5 футов от двери, может обнаружить ее с помощью проверки Интеллекта или Мудрости Сл. 20.

Существо: Живой мертвец Абракадамус говорит на Общем, Драконьем, Дварфийском и Гоблинском языках. Если на него не нападают незамедлительно, бывший

волшебник задает нарушителям следующие три вопроса, и их ответы определяют действия Абракадамуса.

Вопрос 1: "Почему вы пришли?" Если персонажи утверждают, что ищут Вечный Камень, Абракадамус барабанит своими костяными пальцами по подлокотникам трона и говорит: **"Я не уверен, что вы достойны такой ценной награды. Я хочу проверить вас, чтобы выяснить, достойны ли вы камня. Либо вы можете отказаться от моего испытания и получить то, что находится за дверью номер 1!"**

В этот момент Абракадамус указывает в середину восточной стены, заставляя секретную дверь, ведущую в область 33А открыться и приключенцы видят за ней огромную кучу сокровищ. Если персонажи берут какие-либо сокровища из алькова, Абракадамус отказывается показывать путь к Вечному Камню и атакует, если ему угрожают. С другой стороны, если персонажи отказываются брать сокровища и настаивают, что желают получить Вечный Камень, Абракадамус бормочет под нос: **«Вам же хуже»**, и одним жестом костлявой руки заставляя секретную дверь в область 33А закрыться перед продолжением следующего вопроса.

Вопрос 2: "Готовы ли вы принести последнюю жертву?" Если группа отвечает да, Абракадамус требует испытания смирения: один из участников группы должен выйти вперед, преклониться перед тронem и позволить дезинтегрировать себя. Жертва должна быть добровольной, а не вынужденной. Если персонаж поступает так, как требует Абракадамус, мертвый маг использует свою способность *Телепортация существ*;

для своих товарищей персонаж кажется разложенным на молекулы, но на самом деле он переносится в область 33С (поскольку персонаж предложил себя добровольно, ему не нужно проходить спасбросок.) Чтобы поднять напряжение, не упоминайте о том, что произошло с "дезинтегрированным" персонажем, пока оставшиеся члены группы не ответят на третий и последний вопрос.

Если ни один из персонажей не соглашается пожертвовать собой ради общего блага, Абракадамус говорит: **"Тогда я говорю вам – до свидания"** и использует свою способность *Телепортация существ*, чтобы отправить как можно больше участников группы в пасть лилового червя в области 32 (поскольку Абракадамус в курсе всего, что происходит в Шахтах Безумия, он знает, где находится лиловый червь в любой момент.)

Вопрос 3: "Что быстрее: грифон, направляющийся на родео, или гиппогриф с горящим хвостом?" Волшебник обдумывал этот вопрос годами, взвешивая оба варианта, но так и не смог прийти к финальному решению. Размышление над этой загадкой и свело его с ума. Независимо от того, кого выберут персонажи - грифона или гиппогрифа, Абракадамус покачает головой и скажет: **"Ах, вы не учли вероятного третьего варианта - дракона, который не ел сто лет! Кстати, именно он сидит за дверью номер два!"**. В этот момент маг указывает в середину южной стены, заставляя секретную дверь в область 33В открыться, а **молодого зеленого дракона** за ней выйти из спячки. Если персонажи предлагают ответ, который не является



грифоном или гиппогрифом, Абракадаму говорит: "**Ах, я не подумал об этом!**" и оставляет дракона в заключении.

Если зеленый дракон освобождается, бросьте инициативу и для него, и для Абракадаму. Дракон игнорирует мага, а тот продолжает сидеть и наблюдать, если его не атакует кто-то из персонажей. Любой персонаж, телепортированный в область 33С, может слышать звуки сражения через секретную дверь и также может бросить инициативу, после того как вы описали содержимое камеры.

Секретная дверь позади трона, ведущая в область 33С, остается запертой до тех пор, пока Абракадаму не решит открыть ее. Маг делает это, как только персонаж возьмет Вечный Камень в руки.

Секретные двери: Благодаря магии волшебника, три секретные двери невозможно повредить. Заклинание *Открытие* на 1 раунд открывает одну из секретных дверей, после чего она сама закрывается, если только каким-то образом не предотвратит этого.

Уничтожение Абракадаму: Если хиты волшебника опускаются до 0, он рухнет в кучу неживых костей, и все три секретные двери открываются. Вечный Камень в области 33С телепортируется в другое место, и искатели приключений теряют всякую надежду завладеть им, хотя они могут забрать сокровища в области 33А в качестве утешительного приза. Если зеленый дракон в области 33В еще не был освобожден, он освобождается от спячки.

33А. Сокровище

На полу этой маленькой комнаты лежат внушительные богатства

Сокровище: Сокровище состоит из трех открытых деревянных сундуков (описание ниже), десяти бочек изысканного дварфийского меда (стоимостью по 50 зм каждая) и *рога взрыва*. Все это покоится на куче из 15 000 медных монет и 5 000 серебряных монет. Внутри рога находятся 100 маленьких кримсонитовых самоцветов, стоимостью 1 зм каждый.

Первый сундук содержит коллекцию из девяти серебряных статуэток в форме кошек. Каждая из них занимает уникальную позу и при использовании заклинания *Обнаружение* магии можно заметить, что каждая из кошек излучает магию. Персонаж, у которого есть статуэтка кошки, может превратить один проваленный спасбросок от смерти в успешный. Каждая статуэтка является одноразовым чудесным предметом, который исчезает, как только исчерпывается его магия.

Во втором сундуке находится 500 зм и запечатанная кристаллическая труба для свитка (стоимостью 50 зм), содержащая нотариально заверенное свидетельство о праве собственности на бывшее жилище Абракадаму - полуразрушенную башню в удаленном уголке мира, которая почти рассыпается под собственным весом. Свидетельство о праве собственности может быть продано за 500 зм заинтересованному покупателю.

Последний сундук содержит два *зелья лечения*, *зелье героизма* и *зелье подводного дыхания*. Каждый раз, когда одно из этих зелий выпивается, есть 1 шанс из 6, что выпивший превратится в камень на 1 час.

33В. Вердигрис

Ниша высотой, глубиной и шириной 10 футов содержит заключенного дракона в спячке. Спячка заканчивается, когда Абракадаму или кто-то другой открывает секретную дверь (см. выше).

Существо: Молодой зеленый дракон Вердигрис обезумел от голода, поэтому нападает сразу после освобождения. Он сражается насмерть и преследует убегающую добычу, если рядом нет ничего, что он может съесть.

33С. Хранилище Вечного Камня

Эта узкая камера находится на 30 футов ниже области 27. Секретная дверь, ведущая в хранилище, остается магически запечатанной до тех пор, пока Абракадаму не посчитает нужным ее открыть или пока кто-то не произнесет на нее заклинание *Открытие* (см. "Секретные двери" в области 33).

Это камера 10 футов шириной, 30 футов длиной и 20 футов в высоту. Стены украшены фресками, изображающими героев, которые сражаются с самыми разнообразными ужасными существами: василисками, мантикорами, троллями, химерами, медузами, свежевателями разума, злобоглазами, и, конечно, драконами. Возле западного конца комнаты, поднимаясь над полом, находится каменный бассейн диаметром 3 фута, поддерживаемый парой чашевидных каменных рук. За бассейном, находится высеченный в западной стене 3-футовый барельеф в виде улыбающегося рта.

В потолке есть крошечное отверстие, через которое кровь с алтаря в области 27 капает в каменный бассейн. Персонаж, взглянувший на потолок, автоматически замечает отверстие. Если в области 27 группа принесла жертву на алтаре, то кровь этого существа заполняет бассейн. Если группа не совершила такой жертвы, то бассейн покрыт высохшей кровью, но в остальном пуст.

Бассейн с кровью: Если группа произвела необходимую жертву в области 27, бассейн наполняется кровью на глубину 1 фута. Персонаж, коснувшийся бассейна предметом, не ощущает ничего в крови, но тот, кто погружает руку внутрь, ощущает объект размером с кулак - Вечный Камень.

Волшебный Рот: Если персонаж извлекает Вечный Камень из бассейна, барельеф рта в середине западной стены оживает (подобно заклинанию *Волшебные уста*) и говорит голосом Абракадаму (сообщение заранее запрограммировано, поэтому оно может звучать даже если сам маг уничтожен). Оно звучит так:

"Вечный Камень теперь в ваших руках, и вы заслужили право называть себя 'героем'. Этот артефакт абсолютного блага продлит вашу жизнь, если вы поклянетесь жизнью защищать его от сил зла. Ваша жертва никогда не будет напрасной."

После того, как прозвучит голос Абракадаму, секретная дверь, ведущая в область 33, открывается,

поэтому персонаж может свободно уйти с Вечным Камнем.

ВЕЧНЫЙ КАМЕНЬ

(Артефакт)

Вечный Камень представляет собой практически идеальную сферу из опалесцирующего белого камня с астральным алмазным ядром. Он легче, чем выглядит, и притягивает к себе металл, подобно слабому магниту. Тот, кто держит его, может видеть в его блестящей поверхности отражения прошлых испытаний и побед.

Сила Вечного Камня дарует долголетие его владельцу, позволяя ему выжить столько времени, сколько потребуется, чтобы искоренить зло в мире. Немногие из его предыдущих владельцев обладали стойкостью, чтобы выдержать такой долгий путь.

Камень обеспечивает долголетие своему владельцу, останавливая естественный процесс старения. Но если камень потеряется или передается другому, все утраченные годы быстро обрушатся на предыдущего владельца, вызывая резкое ускоренное старение. Утративший камень должен совершить спасбросок Телосложения Сл. 10 или умереть, с добавочным модификатором +1 к сложности броска за каждые 50 лет старения.

В дополнение к его основной силе, артефакт позволяет его владельцу раз в день использовать каждое из следующих заклинаний: *Множественное лечащее слово*, *Защита от смерти* и *Прорицание*.

PAX Event Rules

Во время мероприятия PAX Скотт Куртц и Крис Перкинс будут посещать игровые столы и предлагать свои соболезнования - хм, особые награды - игровым персонажам в качестве признания благодарности за участие в их безумном приключении.

Правила: У Скотта и Криса будет маленькая колода карт, каждая карта которой описывает случайное событие. Когда Скотт или Крис останавливаются у стола, один из игроков в группе должен взять карту из колоды. После ознакомления с эффектом карты игроки в команде должны совместно принять решение – принять эту карту или взять другую (в случае, если игроки решили вничью, решение принимает ведущий игры.) Если игроки решают взять другую карту, первая карта возвращается в колоду, колода перетасовывается, и игрок, который взял первую карту, берет еще одну. Разрешается делать только одну перетасовку, и результат второй карты должен быть принят. Как только группа принимает карту, ее эффект срабатывает немедленно.

Частота посещения столов будет различаться, но большинство столов могут рассчитывать на посещение Скотта или Криса хотя бы один раз во время игры.

Карты: Десять карт в колоде описаны ниже для мастера.

Возвращение в игру: Снимает или разрушает один постоянный эффект на любом из членов группы, или воскрешает одного мертвого члена группы с половиной

очков здоровья. Если соответствующий персонаж не находится с группой, он или она просто появляется из ниоткуда.

Механическая крыса: Маленькая механическая крыса мчится к одному из персонажей и взрывается. Каждый игрок должен бросить d20. Персонаж, чей игрок выбросит наименьший результат, получает 5 единиц урона огнем.

Подтасовка мастера: Все игроки за столом должны бросить d20. Тот игрок, который выбросит наибольший результат, может выбрать эффект преимущества: превратить один обычный удар в критический или нанести максимальный урон заклинанием. Игрок может применить выбранный эффект в любой момент. Это преимущество длится в течение всего приключения, или пока не будет использован критический удар либо произнесено заклинание с максимальным уроном.

Шлем Дварфийской Утки: Группа находит глупо выглядящий шлем в форме утки. Дварфийский шлем позволяет его носителю говорить на Дварфийском и понимать Дварфийские руны. Он также предоставляет бонус +1 к КД носителя.

Пенный Темный Напиток: Группа находит бочку Пенного Темного Напитка (густого дварфийского пива). Любой персонаж, пьющий из бочки, получает преимущество на все спасброски Силы, Ловкости и Телосложения на протяжении всего приключения, а также помеху на все спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы на ту же продолжительность.

Лечи или кричи: Срабатывает неисправная магическая ловушка. Все игроки в группе должны бросить кубик. Если количество четных результатов превышает количество нечетных результатов, все члены группы восстанавливают 2 потраченных кубика здоровья. Если количество нечетных результатов превышает количество четных результатов, каждый член группы получает 5 единиц некротического урона. Если количество четных и нечетных результатов одинаково, ничего не происходит.

Я в порядке! Срабатывает неисправная магическая ловушка, полностью исцеляющая одного члена группы или позволяющая персонажу восстановить все израсходованные заклинания.

Удар или Снаряд: Группа находит дальнобойный снаряд, наполненный могущественной магической силой. Это может быть любой боеприпас на выбор мастера, в зависимости от ситуации. Снаряд предоставляет бонус +5 к попаданию, и любое существо, в которое попадает снаряд, мгновенно погибает или разрушается. После попадания или промаха снаряд превращается в пепел.

Иньекция магии: Все оружие, находящиеся в наличии у группы, становится магическим оружием +1 на протяжении всего приключения. Бонус +1 применяется к броскам атаки и броскам урона.

Блуждающий Оракул: Группа может задать Скотту или Крису (либо, видимо, мастеру, в отсутствие альтернатив) три вопроса, касающихся приключения, и получить короткие, правдивые ответы.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

«Шахты Безумия» задуманы как забавное приключение, вдохновленный смертоносными подземельями ранних редакций. Они созданы для того, чтобы истребить приключенцев и выплюнуть их косточки. В случае полного поражения всех игроков, поздравьте их с тем, что они выложились на все сто, и утешьте их тем, что их персонажи будут не последними, кто погибнет в этих ужасных шахтах.

Если приключенцы получают Камень Вечности, приключение еще не закончено. Они все равно должны выбраться из подземелья, что может быть легко или не очень, в зависимости от препятствий, которые они оставили позади (например, запертая дверь в области 25 или железный голем в области 28). Если игроки смогут проложить безопасный путь обратно на поверхность, нет ничего, что мешало бы их персонажам сбежать со своей заслуженной добычей. Если вы планируете провести это приключение несколько раз, не стесняйтесь использовать таблицу ниже, чтобы сравнить успех каждой группы.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НАГРАДЫ

Это приключение не является соревнованием. Однако, будучи мастером, вы вольны оценивать приключение, если хотите увидеть, насколько хорошо одна группа справилась по сравнению с другими. Группа с наивысшим баллом получает право хвастаться, вот и все.

50	Группа нашла бочку "Пенного темного напитка" (специальное событие карты).
50	Группа нашла Шлем Дварфийской Утки (специальное событие карты).
50	Группа столкнулась с механической крысой (специальное событие карты).
50	По крайней мере один персонаж преодолел шахту с верху до низу или наоборот.
50	Персонажи спасли Обнимашку от куролисков.
50	Персонаж победил мимика.
50	По крайней мере один персонаж прокатился по горке в зоне 7.
50	Персонажи передали алмазную кирку голему или ударили голема молотком, найденным в зоне 24.
50	Персонажи победили студенистый куб.
50	Персонаж получил магическое кольцо в зоне 18.
50	Персонажи победили ржавников.
50	Персонажи заставили горгулью произнести командное слово, чтобы открыть секретную дверь.
50	Персонажи победили лилового червя.
50	Персонажи победили Вердигрису, зеленого дракона.
50	По крайней мере один персонаж выжил в приключении.
250	Персонажи получили Вечный Камень.
1000	Максимальная награда

АВТОРЫ

Adventure Design, Illustrations, and Maps: **Scott Kurtz, Christopher Perkins**

Producers: **Cory Casoni, Christopher Perkins**

Senior Creative Director: **Jon Schindehette**

Art Director: **Kate Irwin**

Editor: **Jennifer Clarke-Wilkes**

Publishing Production Manager: **Angie Lokotz**

Special Thanks: **Bart Carroll, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Chris Dupuis, Kim Graham, Miranda Horner, Peter Lee, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Kim Mohan, Tom Olsen, Ben Petrisor, Liz Schuh, Rob J. Schwalb, Matt Semett, Chris Sims, Nathan Stewart, Rodney Thompson, Laura Tommervik, Chris Tulach, Steve Winter, James Wyatt, Chris Youngs**

©2013 Wizards of the Coast LLC. This adventure may be reproduced for game use only.

Published by Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards of the Coast characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ДВАРФИЙСКИЙ АЛФАВИТ

						
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё
						
Ж	З	И	Й	К	Л	М
						
Н	О	П	Р	С	Т	У
						
Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
						
Ы	Ь	Э	Ю	Я		

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ОБЛАСТЬ 2	ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ОБЛАСТЬ 4
ПЯХИ	ЛҮҖӨМӨҮҢӨ
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ОБЛАСТЬ 7	ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ОБЛАСТЬ 12
ИХӨТ	ТӨҠҠАҮАҢ
ПРИЛОЖЕНИЕ 6: ОБЛАСТЬ 12	ПРИЛОЖЕНИЕ 7: ОБЛАСТЬ 16
ҢӨҢМӨҮЖ	ҮӨҢӨҮҢ

ПРИЛОЖЕНИЕ 8: ОБЛАСТЬ 17

Т О У Ц О

ПРИЛОЖЕНИЕ 9: ОБЛАСТЬ 23

Ж У Р А Н М + О П П

ПРИЛОЖЕНИЕ 10: ОБЛАСТЬ 24

ПҮА ПӨВҮНӨННН
ЛҮҮИӨҮЖӨ №ӨНӨМӨ
ИӨМӨНТӨ ИӨЖӨӨ

ПРИЛОЖЕНИЕ 11: ОБЛАСТЬ 25

IMOTYA IXVOWL MOHЯ
IMOTYA IXVOWL IOYЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 12: ОБЛАСТЬ 25

OHHO HOXYOO HOHO
VOWHO≠YOHHOOTIO
HYO≠AM

ПРИЛОЖЕНИЕ 13: ОБЛАСТЬ 33

ⲗⲮⲠⲔⲘⲟⲮⲏⲟ

ⲐⲟⲱⲠⲁⲮⲁⲎ

ⲏⲟⲎⲘⲟⲮⲭ

ⲛⲟⲎⲏⲟⲮⲏ

ⲐⲟⲮⲒⲟ

ⲭⲮⲁⲎⲎⲏⲟⲎⲏ

ПРИЛОЖЕНИЕ 14: БЛОКИ ХАРАКТЕРИСТИК МОНСТРОВ

Куролиск

Крошечный монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5d6 + 5)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	13(+1)	8(-1)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки —

Опыт 160

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Ближняя атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) колющего урона, цель должна пройти испытание Телосложения Сл. 11. *При провале:* существо начинает превращаться в камень и обездвиживается. Оно должно повторить это испытание в конце своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале существо становится окаменевшим на 24 часа.

Обнимашка

Маленький гуманоид (Гоблиноид), нейтральный

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 3 (1d6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	8(-1)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки общий, гоблинский

Опыт 50

Партизан: В первом раунде сражения Обнимашка обладает преимуществом на атаки против любой цели с меньшей инициативой

ДЕЙСТВИЯ

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) дробящего урона.

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) колющего урона.

Мимик

Средний монстр (перевертыш), нейтральный

Класс доспеха 12

Хиты 45 (7d8 + 14)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	15(+2)	4(-3)	13(+1)	8(-1)

Чувства темное зрение 50 фт.

Языки —

Опыт 280

Перевертыш: Мимик может действием принять облик любого простого объекта среднего размера и может находиться в этой форме неограниченное время. Все его характеристики остаются прежними, но он теряет черту «Устойчивый». Проверка Интеллекта или Мудрости Сл. 17 позволяет распознать, что существо не то, чем кажется (кроме того случая, когда мимик в своей истинной форме). Мимик принимает свою истинную форму, когда погибает.

Клейкий: Любое существо или оружие, коснувшееся мимика, прилипает к нему. Если конечность существа прилипла, существо считается схваченным. Существо может потратить действие, чтобы освободиться, пройдя испытание Силы Сл. 12. Когда существо освобождает все свои застрявшие конечности, оно больше не считается схваченным. Органический клей на коже мимика перестает липнуть, если мимик погибает.

Устойчивый: Мимик игнорирует состояние «сбитый с ног».

ДЕЙСТВИЯ

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) дробящего урона, цель размера Большой или меньше считается схваченной. Один мимик может держать схваченными до двух существ в одно время.

Гигантский ящер-скелет

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс доспеха 11

Хиты 9 (2d8);

Скорость 30 фт., climb 20 фт.

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

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки —

Сопrotивление урону колющий

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Уязвимость к урону дробящий

Опыт 20

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) колющего урона.

Скелет дварфа

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс доспеха 13 (обломки брони, щит)

Хиты 9 (2d8)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	10(+0)	10(+0)	6(-2)	8(-1)	3(-4)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки понимает общий

Сопrotивление урону колющий

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Уязвимость к урону дробящий

Опыт 20

ДЕЙСТВИЯ

Кирка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d8) колющего урона.

Метательный топор. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) рубящего урона.

Студенистый куб

Большая слизь, без мировоззрения

Класс доспеха 6

Хиты 73 (7d10 + 35)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	3(-4)	20(+5)	3(-4)	10(+0)	3(-4)

Чувства слепое зрение 60 фт.

Языки —

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, сбивание с ног

Навыки Скрытность +5

Опыт 240

ДЕЙСТВИЯ

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) дробящего урона и 3 (1d6) урона кислотой. Цель должна пройти испытание Телосложения Сл. 12. При провале студенистый куб поглощает цель.

При поглощении цель притягивается внутрь куба и считается опутанной, получая 7 (2d6) урона кислотой в начале каждого хода куба, пока не освободится. Цель может освободиться, пройдя испытание Силы или Ловкости Сл. 11 как часть своего передвижения. При успехе цель перестает быть схваченной и может покинуть зону куба.

Существо, поглощенное кубом, не может быть целью атак, заклинаний и других эффектов. Область действия, которая включает куб, не включает в себя то, что поглощено им.

Существо рядом с кубом может вытащить существо или объект из него, сделав проверку Силы Сл. 12 в качестве действия, но это действие вызывает пассивную реакцию куба.

Куб может проглотить одно крупное существо или до четырех средних или меньших существ одновременно.

РЕАКЦИИ

Пассивная Угроза. Когда существо завершает свой ход рядом с кубом и не замечает его, куб может дополнительно атаковать это существо.

Когда существо проникает внутрь куба, куб производит дополнительную автоматически успешную атаку ударом против этого существа.

Зомби-свинья

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 8

Хиты 9 (2d8)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	6(-2)	10(+0)	6(-2)	7(-2)	9(-1)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки понимает общий

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Опыт 30

Светобоязнь. Зомби-свинья моментально сгорает на солнечном свете

Стойкость зомби. Когда зомби получает урон, который снижает его хиты до 0, он должен совершить спасбросок Телосложения Сл 10. Он автоматически проваливает спасбросок, если урон является результатом критического попадания. При успехе хиты Зомби снижаются до 1 хита вместо 0.

ДЕЙСТВИЯ

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1d8 + 2) рубящего урона.

Камикадзе

Средняя aberrация, нейтрально-злая

Класс доспеха 10

Хиты 4 (1d8)

Скорость 30 фт.

Опыт 10

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	11(+0)	10(+0)	4(-3)	10(+0)	10(+0)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки понимает общий

Иммунитет к урону некротический

Боязнь кошек. Если камикадзе видит кошку, в свой ход он использует все свое перемещение и рывок, чтобы переместиться как можно дальше от нее по самому безопасному маршруту. Если камикадзе находится в пределах 10 футов от кошки и не может уйти, он взрывается реакцией.

ДЕЙСТВИЯ

Взрыв. Камикадзе взрывается в сфере радиусом 10 футов, разрушая самого себя. Все остальные существа в зоне действия должны совершить спасбросок Ловкости Сл. 11. При провале все цели получают 7 (2d6) некротического урона, а при успехе только половину.

Кровопийца

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 13

Хиты 3 (1d6)

Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	14(+2)	11(+0)	2(-4)	7(-2)	6(-2)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки —

Опыт 10

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно живое существо. *Попадание:* 2 (1d4) колющего урона, и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплен к цели, его атаки автоматически успешны, скорость понижена до 0 и он перемещается вместе с целью. Любое существо может действием оторвать кровопийцу при успешной проверке Силы Сл. 10.

Ржавник

Средний монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 14

Хиты 16 (3d8 + 3)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	17(+3)	13(+1)	2(-4)	13(+1)	8(-1)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки —

Опыт 60

Ржавчина. Каждый раз, когда ржавника атакуют металлическим оружием или когда он касается своими усиками металлической брони или металлического оружия, эти броня или оружие ржавеют. Если броня или оружие являются магическими, их носитель или владелец может совершить спасбросок Ловкости Сл. 11. При успехе броня или оружие не ржавеют.

Ржавый предмет получает накопительный и постоянный штраф -1. В случае с броней, штраф применяется к ее КД, и если накопленные штрафы от ржавчины снижают КД цели (игнорируя Ловкость) до 10 или ниже, броня разрушается. В случае с оружием, штраф применяется к урону, наносимому оружием, и если накопленные штрафы от ржавчины снижают урон оружия до 0 или ниже, оружие разрушается.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ржавник совершает две атаки за ход: укусом и антенной.

Антенна. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., цель — одно существо с оружием или доспехом из металла. *Попадание:* Бросьте d100. 01 – 75: доспех цели покрывается ржавчиной; 76 – 00: оружие цели покрывается ржавчиной.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1d8 + 1) колющего урона.

Горгулья

Средний элементаль, законопослушно-злой

Класс доспеха 13

Хиты 30 (4d8 + 12)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	16(+3)	6(-2)	11(+0)	7(-2)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки Общий, Терран

Сопrotивление урону любой немагический урон

Опыт 270

Обманчивая внешность. Пока Горгулья неподвижна — она неотличима от неживой статуи. Успешная проверка Интеллекта или Мудрости Сл. 17 позволяет распознать, что статуя на самом деле является горгульей.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Горгулья совершает три атаки за ход: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1d6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1d4 + 2) рубящего урона.

Усмехающийся голем

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс доспеха 17

Хиты 189 (18d10 + 90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25(+7)	9(-1)	20(+5)	3(-4)	7(-2)	3(-4)

Чувства темное зрение 120 фт.

Языки —

Сопrotивление урону колющий

Иммунитет к урону любой немагический урон от (кроме адамантинового оружия), холодом, огнем, электричеством, некротический, ядом и психический

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Опыт 11,140

Сопrotивление магии. Усмехающийся голем с преимуществом проходит испытания от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает две атаки ударом за ход.

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (2d8 + 7) дробящего урона.

Оружие дыхания (перезарядка 6). Голем выдыхает конус ядовитого газа длиной 15 футов. Существа внутри конуса должны совершить спасбросок Телосложения Сл. 15. *При провале:* 40 (9d8) урона от яда. *При успехе:* половина урона.

Гигантская летучая мышь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 39 (6d10 + 6)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	15(+2)	13(+1)	2(-4)	7(-2)	6(-2)

Чувства слепое зрение 60 фт., темное зрение 60 фт.

Языки —

Опыт 120

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2d6 + 3) колющего урона.

Гигантский пещерный сверчок

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 13

Хиты 4 (1d6 + 1)

Скорость 10 фт., прыгая 60 фт. (в высоту 20 фт.)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	17(+3)	12(+1)	1(-5)	5(-3)	3(-4)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки —

Опыт 10

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1d6 – 1) колющего урона.

Пронзатель

Средний монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 15

Хиты 19 (3d8 + 6);

Скорость 5 фт., ползая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	3(-4)	15(+2)	1(-5)	7(-2)	3(-4)

Чувства слепое зрение 60 фт.

Языки —

Сопrotивление урону колющий, рубящий

Опыт 130

Обманчивая внешность. Пока пронзатель неподвижен — он неотличим от обычного сталактита. Успешная проверка Интеллекта или Мудрости Сл. 20 позволяет распознать пронзателя в сталактите.

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабость. Будучи на земле, пронзатель не может совершать никаких атак, а все атаки по нему совершаются с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ

Падение. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, цель — одно существо, находящееся точно под пронзателем. *Попадание:* 1d6 колющего урона за каждые 10 футов падения (максимум 6d6). *Промех:* пронзатель получает 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов падения.

Лиловый червь

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 9

Хиты 202 (15d12 + 105)

Скорость 40 фт., копая 20 фт. (5 фт. Своя сплошной камень)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27(+8)	8(-1)	25(+7)	1(-5)	3(-4)	2(-4)

Чувства чувство вибрации 120 фт.

Языки —

Опыт 6,210

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Червь совершает две атаки за ход: одну укусом и одну жалом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель в досягаемости рта червя. *Попадание:* 27 (3d12 + 8) колющего урона, и червь проглатывает цель размера Большой или меньше. Проглоченная цель получает 5(1d10) урона кислотой от желудочного сока червя и 5(1d10) дробящего урона от мышечных сокращений червя в начале каждого хода червя до его смерти. Проглоченное существо считается опутанным и может пользоваться только легким оружием. Червь может проглотить 4 больших существа, 16 средних, 32 маленьких или неограниченное количество крошечных существ в одно время.

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10фт, одна цель в досягаемости хвоста червя. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) колющего урона. Цель должна пройти испытание Телосложения Сл. 17. *При провале:* цель получает 26 (4d12) урона ядом, *при успехе:* половину урона.

Изрыгание. Червь выплевывает всех существ, находящихся внутри него на данный момент. Изрыгнутые существа падают ничком в пределах 10 футов от пасти червя.

Абракадамус (живой мертвец)

Средняя нежить, истинно-нейтральный

Класс доспеха 12 (магический доспех)

Хиты 33 (6d8 + 6)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	11(+0)	13(+1)	18(+4)	10(+0)	11(+0)

Чувства темное зрение 60 фт.

Языки общий, плюс три других языка на выбор мастера

Иммунитет к урону некротический, ядом

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Опыт 130

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абракадамус совершает две атаки когтями. Если обе атаки были по одной цели, она получает дополнительно 7 (2d6) некротического урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) рубящего урона и 3 (1d6) некротического урона.

Телепортация существ: (1 раз в день): Абракадамус может телепортировать до 10 существ, которых он видит. Несогласная цель должна пройти испытание Телосложения Сл. 14. *При провале* цель телепортируется в место, выбранное заклинателем, не дальше чем 1d6×100 футов от текущего местоположения цели. Заклинатель может телепортировать существ только в то место, которое он видел или видит. Если выбранное место занято кем-то или чем-то, цель телепортируется в ближайшее незанятое пространство.

Вердигрис (молодой зеленый дракон)

Большой дракон, законопослушный-злой

Класс доспеха 16

Хиты 57 (6d10 + 24)

Скорость 60 фт., летая 150 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	13(+1)	18(+4)	13(+1)	11(+0)	10(+0)

Чувства темное зрение 100 фт.

Языки общий, драконий

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состоянию паралич

Беспокойный. Вердигриса невозможно магически усыпить

Острые чувства. Дракон получает бонус +5 к любой проверке, направленной на поиск прячущихся существ.

Сопrotивление магии. Дракон с преимуществом проходит испытания от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает несколько атак за ход: одну укусом и две когтями или же одну укусом и одну хвостом.

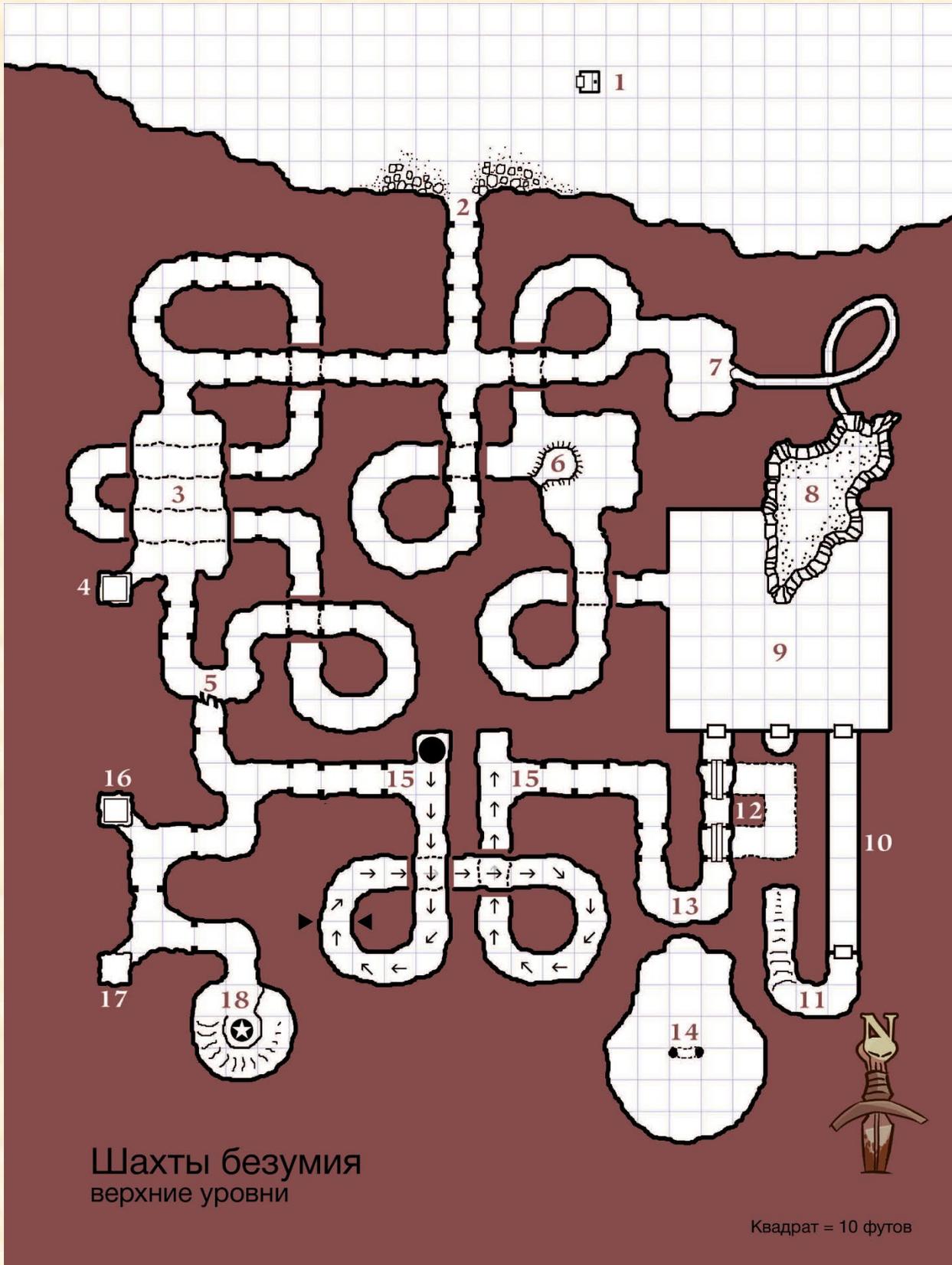
Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2d8 + 4) колющего урона.

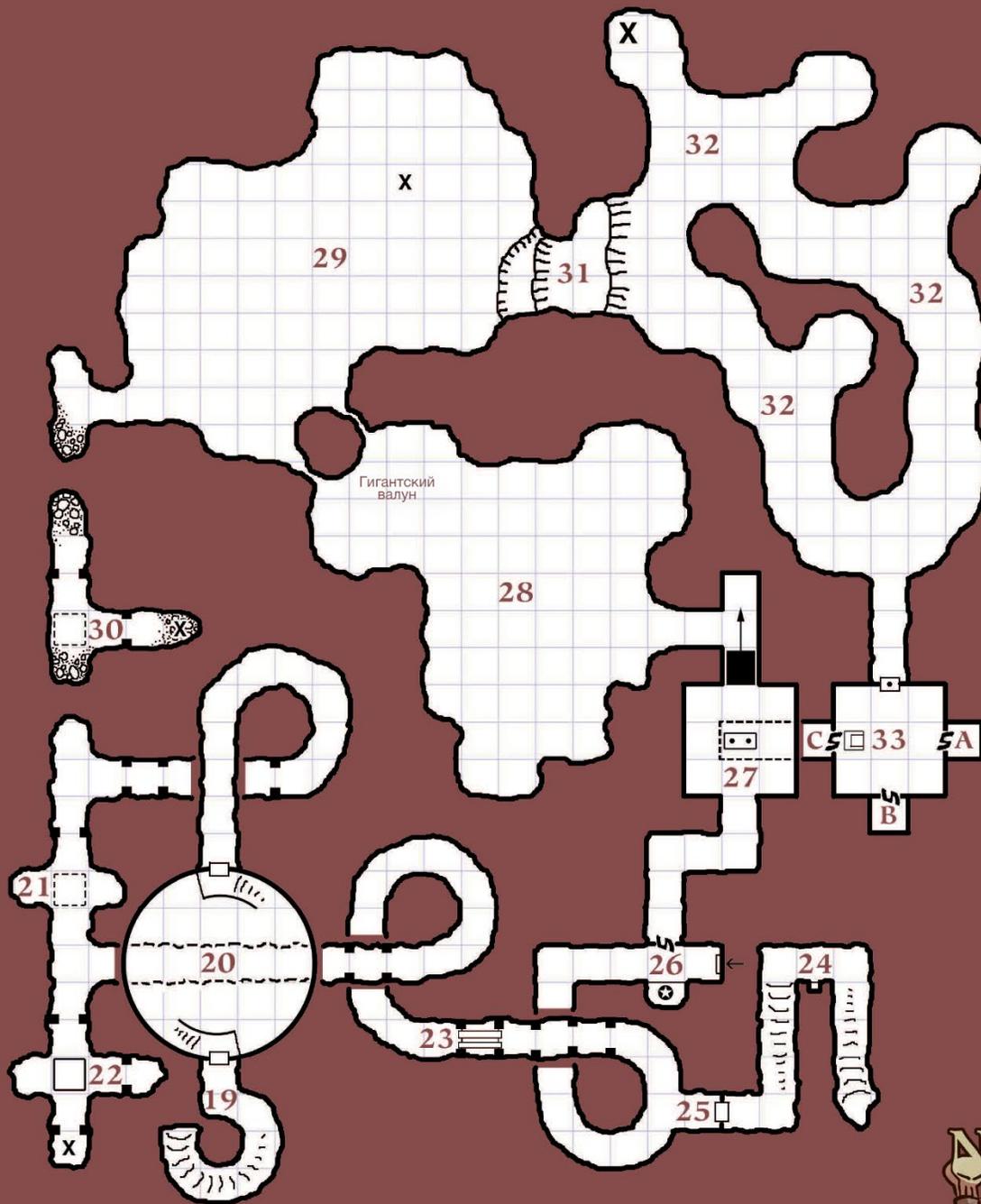
Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1d8 + 4) рубящего урона.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2d6 + 4) дробящего урона, цели среднего размера или меньше сбиваются с ног.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает ядовитый газ 30-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно пройти испытание Телосложения Сл. 14, получая урон ядом 10 (3d6) при провале или половину урона при успехе.

ПРИЛОЖЕНИЕ 15: КАРТЫ





Шахты безумия
нижние уровни



Квадрат = 10 футов