



## СОКРОВИЩНИЦА ДРАКОЛИЧА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 4<sup>ГО</sup> УРОВНЯ  
Майкл Е. Ши + Теос Абадия + Скотт Фицджеральд Грей

СОВМЕСТИМО С

ПРАВИЛАМИ  
D&D® NEXT



## УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн

**Майк Ши**

Разработка

**Теос Абадиа, Грег Билсленд, Скотт Фицджеральд Грей**

Редактор

**Скотт Фицджеральд Грей**

Главный редактор

**Ким Мохан**

Редактор группы RPG D&D

**Майк Мирлс**

Продюсер

**Грег Билсленд**

Главный креативный директор

**Джон Шиндхетт**

Арт-директор

**Кейт Ирвин**

Рисунок обложки

**Эрик Белисли**

Художники-иллюстраторы

**Эрик Белисли, Сэм Карр**

Картография

**Майк Шлей**

Бренд-группа D&D

**Натан Стюарт, Лиз Шух, Лора Томмервик, Шелли Маззанобль, Крис Линдси, Хилари Росс**

Руководитель полиграфического производства

**Энджи Локотц**

Специалист по допечатной подготовке

**Джефферсон Данлап**

Техник-художник

**Кармен Ченг**

Руководитель производства

**Донна Вудкок**

Организатор игр

**Крис Тулах**

Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast, DCI, Dungeons & Dragons Encounters, RPGA, остальные имена продуктов Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Все персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное сходство с ними, являются собственностью Wizards of the Coast LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать на удивительное официальное мероприятие DUNGEONS & DRAGONS® — Игровой День DUNGEONS & DRAGONS®.

*Сокровищница драколича* — это приключение D&D® Next, разработанное для 4–5 персонажей 4-го уровня. Это приключение рассчитано на 2–5 часов в вашем местном отделении Wizards Play Network. Мастер должен получить это приключение в преддверии мероприятия.

## Тестирование D&D Next

Это приключение предназначено для использования с тестовым игровым пакетом, доступным на [dndnext.com](http://dndnext.com). В приключении наименования некоторых чудовищ выделены жирным шрифтом, что указывает на то, что описание и статистика этих чудовищ можно найти в тестовом игровом пакете.

Перед запуском приключения в Игровой День D&D®, выполните следующие подготовительные шаги:

1. Посетите [dndnext.com](http://dndnext.com) и зарегистрируйтесь на тестирование.
2. Скачайте пакет теста и просмотрите документы. Обратите особое внимание на файлы «Как играть» и «Рекомендации Мастеру».
3. Скачайте или распечатайте Бестиарий. В этом файле вы найдёте блики статистики всех чудовищ, упоминаемых в приключении.
4. Ознакомьтесь с приключением и будьте готовы начать игру в D&D!

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Тысячи лет назад эльфийское царство Уваерен обладало могущественной магией и огромными знаниями. Эльфы хранили и защищали свои знания в сокровищницах, которые находились в землях, которые теперь известны как Долины. Существовали различные ключи, при помощи которых можно было раскрыть секреты хранилищ. Алмазный посох Чомиллы — один из таких ключей, хранящий информацию, необходимую для того, чтобы найти и раскрыть древние знания Уваерена. Но этот ключ находится в когтях одного из самых страшных чудовищ в Кормире — драколича Дретчроястера.

В извилистом логове, расположенном в огромных подземных разломах и заброшенном храме мёртвого бога Баала, Дретчроястер и его приспешники из Культа Дракона совсем недавно обнаружили связь между Алмазным посохом и знанием Уваерена. Но драколичу нужен не просто доступ к этим знаниям. Используя посох для фокусировки мистической энергии сокровищниц, он надеется поглотить всю силу Уваерена и стать существом высшего порядка, способного померяться силами с самими богами.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Имани, тёрмишский волшебник, в прошлом — искатель приключений, ищет помощи героев, чтобы проникнуть в логово Дретчроястера и забрать *Алмазный посох Чомиллы* — ключ к могущественной магии и мудрости, запертой тысячи лет назад. Имани не только испытывает научный интерес к знаниям Уваерена, но также понимает, насколько опасна такая могущественная магия в когтях драколича.

Драколич хранит посох в центральном зале своего логова под охраной древних защитных заклинаний, которые можно обойти только при помощи четырех артефактов — идолов культа Баала. Отряды искателей приключений заходят в подземелье с разных сторон — через забытый храм Баала, обширное подземное озеро, деревню троглодитов или сокровищницы Дретчроястера.

Логово Дретчроястера — это не просто серия пещер и древних руин, оно находится на вершине источника огромной силы и энергии, которую драколич и его приспешники из Культа Дракона надеются использовать, чтобы раскрыть тайны посоха. Лишь объединённая атака на логово Дретчроястера даст искателям приключений шанс добыть *Алмазный посох* и пережить гнев драколича.

Сражаясь с обитателями логова и избегая драколича, преследующего незваных гостей, искатели приключений должны проложить свой путь через логово и добыть идолов Баала, которые помогут получить *Алмазный посох*. Попав в Зал *Алмазного посоха*, герои должны успеть обойти магическую охрану и заполучить посох, прежде чем с ними расправится драколич и его слуги.

### СВЯЗЬ С D&D ENCOUNTERS

События этого приключения являются предысторией приключения летнего сезона D&D Encounters *Поиски Алмазного посоха*, которое стартует 19 июня. Игрок может использовать выжившего в этом приключении персонажа в Поисках Алмазного посоха при условии, что сезон D&D Encounters проходит по правилам D&D Next. Персонаж сохраняет вес полученный в этом приключении Опыт, а также может сохранить один магический предмет.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Участвующие игроки для участия в мероприятии должны заранее (дома или в клубе) создать персонажей 4-го уровня. Игроки, не создавшие персонажей, могут использовать одного из заранее созданных персонажей, которого можно получить у организатора мероприятия или из тестового пакета D&D Next на [dndplaytest.wizards.com](http://dndplaytest.wizards.com). Игроки должны использовать стандартный метод генерации показателей характеристик (15 14 13 12 10 8).

## ПРОВЕДЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Это приключение разработано для 1-4 групп игроков и персонажей, хотя, если потребуется, оно может использоваться вплоть до семи групп. Благодаря стилю приключения, группы могут значительно различаться по уровню игрового опыта. Ключевым компонентом приключения является взаимодействие, поскольку обмен информацией, скоординированные исследования и обмен ресурсами имеют решающее значение в успехе общей задачи. Несмотря на то, что приключение будет интересно и для одной команды, но оно будет намного интересней, если несколько групп будут действовать сообща.

Ряд человек облегчает взаимодействие между группами игроков: координатор мероприятия, Мастер и капитан команды. В приведённых ниже разделах приведена наиболее важная информация о роли каждого из них. При подготовке к мероприятию каждый мастер и координатор мероприятия должны прочитать все эти разделы.

### Координатор мероприятия

Координатор мероприятия осуществляет взаимодействие между различными группами, отыгрывая роль Имани и отслеживая происходящее в логове Дретчроястера.

#### Обязанности координатора до дня проведения мероприятия:

- ♦ Определите, какую из секций подземелья готовит каждый Мастер. В идеале, каждый Мастер должен прочитать приключение полностью, но, если времени мало, координатор может распределить секции. Они определяют стартовые точки каждого отряда искателей приключений. В этом приключении используются четыре основных стартовых области: Область 1: Вход в храм Баала, Область 12: Вход под водопадом, Область 25: Хижины стражей и Область 31: Комната призыва. Если в приключении участвует более четырёх групп игроков, используйте следующие дополнительные стартовые точки: Область 5: Зал стражи, Область 16: Колонна солнца, Область 22: Пещера вождя.

#### Обязанности координатора в день мероприятия, до начала приключения:

- ♦ Подготовьте Мастеров и игроков к началу мероприятия. В случае возникновения путаницы, в какой группе кому играть, распределите игроков на основании классов (обеспечьте равномерное распределение различных типов классов) или на основании предпочитаемого игроками стиля игры (исследование, сражение, взаимодействие).
- ♦ Убедитесь, что у всех игроков есть персонажи соответствующего приключению уровня и редакции правил.
- ♦ Определите, сколько идолов Баала потребуется для снятия охраны с Алмазного посоха Чомиллы. Если в мероприятии принимает участие всего лишь одна группа игроков, то потребуется только один идол,

если две группы — два идола, три группы — три идола. Для четырёх или большего количества групп потребуются все четыре идола. Озвучьте требуемое число идолов Мастерам.

- ◆ Прочтите следующий вводный материал:

*В ответ на призыв вы прибываете в деревню Хэп в Долине Битвы, где тёрмишский волшебник Имани собирает искателей приключений. Войдя в башню волшебника, вы видите, что не только вы откликнулись на его призыв. Вы узнаете лишь некоторых из прибывших искателей приключений, но все они выглядят опытными и многое повидавшими, также как и вы.*

*«Приветствую вас, герои!» — говорит Имани из передней части зала.*

*«Немалых средств стоило собрать вас здесь. Несколько лет назад я путешествовал с отрядом искателей приключений, известным как Отряд Солнечного моря. Как и многие из вас, мы охотились за сокровищами и знанием. Один предмет особенно привлёк наше внимание — легендарный Алмазный посох Чомиллы. Говорили, что он раскрывает древние тайны эльфийских мудрецов Уваерена. Посох обнаружили в забытом храме мёртвого бога Баала. Мы понятия не имели, какие неприятности поджидали нас внутри.*

*Владеют посохом Культ Дракона и одно из их ужаснейших созданий — драколич Дретчроястер. Невзирая на опасности залов и пеицер драколича, я и мои друзья отправились туда в поисках способа заполучить посох, но вынуждены были повернуть назад, после того как я угодил в ловушку, которая наградила меня неизлечимыми ожогами.*

*Позже, мои предсказания раскрыли, что Дретчроястер и Культ Дракона наполняют посох мистической энергией, пытаюсь раскрыть секреты и силу всего Уваерена. Мы не можем допустить, чтобы древние знания Уваерена попали в руки культа. На службе зла подобная магия приведёт к серьёзным последствиям для всего мира. Я собрал вас вместе, чтобы сделать то, что не смогли сделать я и мои товарищи. Непреодолимой силой вы должны вторгнуться в сокровищницу драколича и добыть Алмазный посох. В ваших руках находится судьба Долины.*

*В логово вы должны отправиться порознь, чтобы Дретчроястер не понял, что вы действуете сообща. У меня есть несколько копий карты, нарисованной моим старым напарником — плутом Хадарром. Некоторые детали могли устареть, но она должна вам помочь проложит свой путь в логово зверя.*

*Тимора поделится с вами скоростью и удачей».*

Попросите каждую группу выбрать капитана команды. Каждая команда также может пожелать выбрать своё название. Капитан команды будет следить за продвижением своей группы и общаться с другими группами.

На данный момент принимает руководство Мастер каждой группы.

#### **Обязанности координатора во время мероприятия:**

- ◆ Информировать группы о происходящих событиях. Например, о первой активности Дретчроястера в логове или когда игрокам придётся меняться

столами в результате действия порталов Баала (см. стр. 5).

- ◆ Используя стикеры из комплекта Игрового дня D&D, отслеживайте местоположение драколича, каждого отряда искателей приключений и исследованных помещений. Стикеры размещаются на большой карте подземелья, являющейся частью набора Игрового дня D&D.
- ◆ Определяйте где и когда появляются подопытия Дретчроястера (см. также «Атаки Дретчроястера»).
- ◆ Подталкивайте капитанов к взаимодействию и давайте полезные советы от лица Имани, если группа находится в замешательстве и не уверена в дальнейших действиях.
- ◆ Вводите игроков в группы после начала мероприятия. Игрок может присоединиться к приключению в любое время, и если он пришёл после того, как стартовало мероприятие, координатор помогает ему найти место.
- ◆ Следите за тем, чтобы мероприятие закончилось вовремя. Если времени осталось мало, но не все группы еще получили идолов Баала, координатор мероприятия может ускорить финальную сцену. Например, координатор может решить, что одна из групп наткнулась на отряд чудовищ, несущих оставшегося идола. Постарайтесь оставить на финальную сцену 30-60 минут и соответствующим образом планируйте время.
- ◆ Подготовьте группы к финальной сцене и наблюдайте за различными столами во время её проведения.

## КОГДА ВСЕ СОБИРАЮТСЯ ВМЕСТЕ

Группы необходимо подталкивать к тому, чтобы они на короткое время собирались вместе в подземелье для обмена ресурсами и информацией — но несколько групп, путешествующих вместе, как один огромный отряд, отрицательно скажется на игровом процессе. В этом случае у одного Мастера будет слишком много игроков, из-за чего у каждого игрока будет меньше времени проявить себя, Мастер будет перегружен работой, а специфические сцены быстро утратят баланс.

Когда группы собираются вместе, рассмотрите возможность проведения сражения на два фронта. Игроки остаются за своими столами, а вражеские силы атакуют искателей приключений с разных сторон. Каждый Мастер управляет половиной чудовищ (добавьте дополнительных чудовищ, если это потребуется).

В любой момент (на усмотрение участвующих Мастеров) два игрока из разных групп могут поменяться столами, представляя тем самым, что группы сражаются по соседству. Когда персонажи переходят в другую группу, они обмениваются значениями инициативы.

Если общее сражение разных групп создаёт проблемы для Мастеров, координатор может привлечь внимание Дретчроястера к областям, в которых они собрались (см. также «Атаки Дретчроястера», стр. 6).



## Капитан команды

Имани вручает каждой группе кольцо ограниченной телепатии, которое позволяет установить телепатическую связь с другими персонажами, носящими такие кольца. Каждая группа выбирает одного персонажа на роль капитана команды. Персонаж этого игрока получает кольцо. **Обязанности капитана:**

- ◆ Отслеживать, что узнала группа и делится этой информацией с другими группами, например, информацией о местонахождении драколича, советами по тактике, запросами на помощь или, наоборот, предложением помощи и тому подобным.

Информация может передаваться различными способами, например, при помощи передаваемой между столами записки, посредством сообщений на мобильных устройствах или через проведение встреч для обсуждения найденного. Мастера должны содействовать такому общению, особенно, если одна из групп получит идола Баала или полезный магический предмет, или группе нужны целительские или магические ресурсы, или если применённая стратегия влияет на другую группу.

## Мастера

Каждый Мастер проводит игру для группы из 3-7 игроков. В этом разделе рассмотрен ряд характеристик приключения, которые Мастер должен иметь в виду.

Обязанности Мастера до начала мероприятия:

- ◆ Прочитать приключение или, по крайней мере, его раздел, который ему определит координатор.
- ◆ Ознакомиться с правилами D&D Next.

Обязанности Мастера в начале приключения:

- ◆ Убедиться, что капитан команды понимает его обязанности.
- ◆ Выдать каждому игроку карту от Имани. Каждый игрок должен ее получить (откопируйте стр. 24). Эти карты содержат советы и подсказки, связанные с подземельем, а также несколько фальшивок.
- ◆ Перед началом приключения рассказать от лица Имани приведённую ниже информацию.

**Идолы Баала:** *Алмазный посох Чомиллы* находится вблизи центра подземелья. Слишком опасно пытаться забрать посох, пока охрана не будет ослаблена. Культ Дракона захватил древние охранные предметы, использовавшиеся баалитами, которые построили этот храм. Они имеют форму небольших идолов, которые находятся где-то в подземелье. **Персонажи должны найти их и принести в зал, в котором находится посох.** Скажите группе, сколько идолов необходимо собрать всем группам, участвующим в мероприятии, чтобы ослабить охрану. (Если вы этого не знаете, вам его может подсказать координатор мероприятия).

**Драколич в спячке:** Имани наблюдает за логовом и может сообщить искателям приключений, что сейчас

драколич находится в спячке, что предоставляет прекрасную возможность для нанесения удара.

**Опасайтесь драколича:** Дретчроястер — древнее и могущественное создание, которое, вероятно, невозможно победить, и это не является целью экспедиции. Драколич — параноик, которому нравится убивать неожиданных гостей при помощи создания магических подобию самого себя. Если Дретчроястер пробуждается, искателям приключений придётся надеяться, что они столкнутся лишь с магическими дубликатами, а не с настоящим драколичем.

**Отдых:** Персонажи могут устраивать привалы, но не продолжительный отдых. Нападение должно быть тайным и быстрым. Если персонажи вынуждены покинуть логово, чтобы перегруппироваться, Культ Дракона может усилить оборону и сделать еще одну атаку невозможной, поэтому в процессе приключения невозможно воспользоваться продолжительным отдыхом. Если персонаж покидает подземелье, игрок должен переключиться на нового персонажа.

**Свитки познания:** У каждого отряда есть пять *свитков познания*, которые Имани также зачаровал заклинанием *чтение магии*, что позволяет использовать его любому персонажу.

**Сокровища:** Персонажи в праве претендовать на любые трофеи, кроме посоха, который Имани просит вернуть ему. Сокровищ в логове более чем достаточно, чтобы оплатить услуги искателей приключений.

Имани не может предоставить вам никакой дополнительной информации, кроме той, что есть на карте. В те времена, когда он был искателем приключений, он посетил множество подземелий, но подробности его приключений туманны. Карта лучше отражает то, что находится в подземелье, чем его дырявая память.

### Когда игроки будут готовы начать, прочтите:

*Видя, что вы готовы, Имани говорит вам встать в круг телепортации. «Я потратил годы на подготовку этого нападения, — говорит он, — Вы телепортируетесь в безопасное место в подземелье. Оттуда вы начнёте исследовать территорию, найдёте идолов Баала и отключите охрану. Как только вы или какой-то другой отряд получит посох, как можно быстрее покиньте подземелье. Я встречу вас снаружи».*

*Видя, что вас больше нет вопросов, Имани произносит магические слова, и очерченный мелом круг телепортации начинает светиться фиолетовым светом. Башня волшебника исчезает, сменяясь совершенно другим окружением.*

Теперь прочтите описание стартовой области вашей группы, которое определено координатором до начала мероприятия.

### Обязанности Мастера во время проведения мероприятия:

- ◆ Сообщать координатору мероприятия о том, что отряд входит в новую область логова.
- ◆ Оповещать организатора мероприятия, когда персонажи игроков сделали что-то, что привлечёт внимание драколича. Примером может послужить срабатывание взрывающихся ловушек, которые повреждают сокровища драколича, или нахождение эльфийского корабля с одним из четырёх идолов Баала, или поражение верховного жреца Силакула.

## Продвижение по подземелью

Как правило, вам не придётся беспокоиться о скорости, с которой определённая группа исследует подземелье в сравнении с другими группами. Если время имеет значение (например, когда одна группа пытается добраться до другой группы, которая в это время ведёт бой), предположите, что группе потребуется 2 раунда на прохождение каждой отмеченной номером области.

## Смерть персонажа

*Сокровища драколича* — смертельно опасное приключение. Если персонаж погибает, игрок может выбрать нового заранее подготовленного персонажа и заново присоединиться к группе. Это означает, что Имани продолжает посылать новых искателей приключений в помощь тем, кто уже находится в логове.

Для игроков, которые испытывают привязанность к своим персонажам, могущественная магия, пронизывающая логово Дретчроястера, предоставляет другой вариант. Если игрок решит воспользоваться этим вариантом, погибший персонаж может вернуться к жизни с полными хитами и заклинаниями, оживлённый силой, пронизывающей древние пещеры. Такое воскрешение влияет на жизненные силы персонажа, в то же самое время магия подземелья дарует небольшое благословение. Совершите проверку на основании приведённой ниже таблицы и сообщите игроку результат. Каждый раз, когда персонаж умирает, игрок может выкинуть новый результат.

Если персонаж погиб вне боя, то он возвращается к жизни в течение минуты игрового времени. Если это случилось в бою (или любым другим игровым событием, предполагающим пошаговое развитие), погибший персонаж совершает проверку Телосложения со Сл 10

в начале каждого своего хода, чтобы вернуться к жизни.

Последствия воскрешения действуют до тех пор, пока кто-нибудь на использует на персонажа *снятие проклятья*.

## Уничтожение всего отряда

В том случае, когда все персонажи отряда погибают в одно и то же время, их тела и снаряжение остаётся лежать на своём месте. По решению Мастера, разумные существа из подземелья могут стащить ценные или магические предметы у павших и перенести в логово.

## Порталы Баала

Много веков назад жрецы Баала построили в своём храме и окружающих его пещерах постоянные порталы и использовали их, чтобы скрыть свои перемещения. Магическая энергия древней земли, источник которой находится под этими пещерами, продолжает питать порталы столетия спустя смерти Баала и развала его культа. Сейчас порталы использует Культ Дракона для перемещения по логову Дретчроястера, хотя некоторые из них используются редко.

Каждый портал представляет собой круг из потёртого камня, 3 метра в диаметре, светящийся красным светом и окружённый каменным бортиком высотой около 30 сантиметров. Каждый портал ведёт в определённое место:

- ◆ Портал в области 7 ведёт в область 23.
- ◆ Портал в области 14 ведёт в область 20.
- ◆ Портал в области 20 ведёт в область 27.
- ◆ Портал в области 23 ведёт в область 7.
- ◆ Портал в области 27 ведёт в область 14.

Когда существо делает шаг в портал, оно, как правило, телепортируется в соответствующее место. Но со временем порталы стали работать нестабильно, и есть небольшой шанс ошибки телепортации. Всякий раз проходя через портал, персонаж бросает к12. При результате «1», предупредите координатора мероприятия. После этого координатор мероприятия сделать так, чтобы каждый участвующий в мероприятии игрок бросил к12. Персонаж игрока с наименьшим результатом (если их несколько, то то бросают еще раз) меняет местоположением и отрядом с игроком, вошедшим в портал.

### ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЖИЗНИ

кб	Описание	Изыян	Преимущество
1	Чудовищное возвращение	Персонаж возвращается как мертвые и немедленно атакует*	Нет
2	Иссохшая плоть	-5 к максимальному числу хитов	Устойчивость к некротической энергии
3	Ходячий мертвец	Скорость снижается до 3 метров	Умерев, стабилизируется после одного успешного спасброска от смерти
4	Не все дома	Бросок 1к6 на инициативу	Преимущество при бросках против очарования
5	Одержим духом баалита	При естественной «1», перекидывает бросок атаки, целью которой становится случайный союзник	Преимущество при бросках против испуга
6	Родство с нежитью	Чтобы атаковать нежить, требуется проверка Харизмы со Сл 10	Нежить старается не атаковать персонажа, если это возможно

\*После того, как его убьют (снова), персонаж может сделать новую проверку по таблице и вернуться в обычном порядке.

Игроки двух таких персонажей должны немедленно поменяться игровыми группами.

При успешной проверке Интеллекта со Сл 15 или с использованием заклинания *обнаружение магии* персонаж узнаёт о телепортационной магии портала. Заклинание *познание* позволяет определить, что портал является частью сети порталов, расположенных по всему логову, и что руны используются для выбора места, в которое ведёт портал.

Если результат проверки Интеллекта равен 20 или выше, или если на портал применено *познание*, персонаж может сказать о том, что существует возможность управлять местом назначения портала, но для этого требуется соответствующие магические инструкции (скорее всего, находящиеся в книге или свитке).

В книге, которая находится в помещении для храмовых собраний (область 6), содержится необходимая информация, которая позволит настроить порталы так, чтобы они были связаны со всеми остальными порталами в логове.

## Идолы Баала

Во время строительства храма Баала четыре верховных жреца использовали энергию земли, источник которой находится под этой местостью, чтобы создать уникальные артефакты — четыре небольших идола Баала, каждый из которых олицетворял определённый аспект убийства: Бесчестный отравитель, Обезвреживающий врага, Убивающий чужими руками и Незаметное убийство.

Главная сокровищница баалитов была защищена перекрывающимися магическими полями, настроенными на идолов. Дретчроястер и его культисты переделали эту магическую охрану для защиты Алмазного посоха Чомиллы. Поля были настроены так, чтобы пересечь их мог только сам драколич и верховный жрец его культа Силакул, после чего драколич поместил идолов в разные части своего логова. Идолы предоставят искателям приключений возможность отключить охрану и добраться до Зала Алмазного посоха.

Идолы вырезаны из чёрного камня, реалистично детализированы, размером около 12 сантиметров. Несмотря на кажущуюся хрупкость идолов невозможно повредить никакими средствами. Если у искателей приключений потеряна возможность достать идола (например, идол упал в разлом), он заново появляется на прежнем месте. Если все члены отряда убиты, и у них был идол, он может быть перемещён к ближайшим разумным существам от места гибели отряда.

Каждый идол имеет название, написанное вдоль его основания на Общем, а также кроваво-красные руны в нижней части. При помощи проверки Интеллекта со Сл 15, а также заклинаний *обнаружение магии* или *познание*, существо узнаёт, что один раз в день можно провести рукой по рунам на идоле, после чего они появятся на лбу того, кто это сделал. Это существо может использовать магию идола. Руны и их магия сохраняются до тех пор, пока существо не погибнет, или пока другое существо не проведёт рукой по тем же самым рунам.

## Дретчроястер

До трансформации в нежить Дретчроястер был древним зелёным драконом, он выглядит крупнее других драколичей. На его толстых, потрескавшихся костях выгравированы руны силы. Когда он говорит, его речь скрипуча и мощна, словно камнем скребут по стеклу. Дретчроястер считает себя кем-то более великим, чем дракон и даже, чем драколич. Он считает, что должен парить в Астральном море, пересекая владения богов и исследуя территории за пределами мира смертных. Дретчроястер надеется реализовать свои возможности при помощи утраченного знания Уваерена и силы Алмазного посоха. Используйте статистику зеленого драколича.

В то время, когда искатели приключений начинают исследовать его логово, Дретчроястер находится в спячке. Он пробуждается только после того, как добыт первый идол Баала.

## Как драколич оказывает сопротивление

Дретчроястер избегает прямого столкновения с искателями приключений. Вместо этого, он посылает магические подобия самого себя через порталы баалитов, чтобы те разбирались с искателями приключений. Статистика этих подобий такая же, как и у Дретчроястера, но они сохраняют форму лишь в течение двух раундов боя после чего растворяются в туман.

Когда драколич появляется в первый раз, координатор мероприятия объявляет о прибытии Дретчроястера и помещает стикер драколича из набора Игрового дня D&D на большую карту, чтобы отметить его местоположение. Когда он появляется снова в любое другое время, его прибытие и перемещение держится в секрете от игроков. (Вместо объявления, которое могут услышать игроки, координатор мероприятия может сообщить Мастеру о появлении драколича в области с игроками шёпотом или посредством другого способа общения, например, текстовым сообщением). Каждый раз, когда появляется новое подобие, Дретчроястер восстанавливает использования всех потраченных способностей, например таких, как ядовитое дыхание.

Каждое подобие появляется через портал, который наиболее близко расположен к изначальному местоположению недавно найденного идола. Затем он ищет искателей приключений, который завладели идолом, чтобы напасть на них. Магическая природа подобия позволяет ему без проблем перемещаться по узким коридорам логова.

Когда какой-нибудь отряд искателей приключений завладевает идолом, всегда появляется новое подобие. По усмотрению координатора мероприятия причиной появления драколича могут стать, персонажи, которые создают беспокойство, не связанное с боем. Например, стали причиной срабатывания ловушки или взрыва, или уничтожения предметов, представляющих ценность для Дретчроястера.

Драколич перемещается через отмеченную номером область логова за раунд. Если драколич настигает персонажей, и они еще не вовлечены в бой, то Дретчроястер и искатели приключений кидают инициативу в обычном порядке. Если отряд уже находится в бою, Дретчроястер действует последним в инициативном порядке.





VAULT OF THE DRACOLICH

Level 1 of the Vault of the Dracolich



# ЛОГОВО ДРЕТЧРОЯСТЕРА

Логово Дретчроястера состоит из четырёх секторов — забытого храма Баала, подземного озера, деревни троглодитов и сокровищниц Дретчроястера. *Алмазный посох Чомиллы* находится в зале неподалёку от центра, где сходятся эти сектора.

Описание каждой области содержит текст, написанный *курсивом*. Это означает, что его нужно прочитать игрокам вслух или перефразировать, когда их персонажи войдут в эту область. Этот текст рассказывает персонажам, что они могут немедленно узнать об этой области. Возможно, вы потребуется изменить некоторую часть этой информации на основании того, откуда заходят персонажи и куда направляются.

## ЗАБЫТЫЙ ХРАМ БААЛА

Эти залы когда-то были храмом Баала, еще до того как Повелитель Убийства был уничтожен в Смутное Время более тысячи лет назад. Теперь это владения Культа Дракона.

Култ трансформировал зелёного дракона Дретчроястера в нежить. Его члены воспринимают Дретчроястера как важное звено своей главной цели — отдать мир во власть драколичей. Они служат его глазами и ушами по всем Долинам, пытаясь при помощи *Алмазного посоха* раскрыть тайные знания Уваерена.

Для защиты храма и остальных частей логова Дретчроястера култ использует наёмников. Наёмники сражаются за деньги, а не следуют учению Культа Дракона. Во время взаимодействия с наёмниками и культистами находчивые искатели приключений могут использовать этот непрочный союз в своих целях.

У культистов также есть некое подобие союза с местными троглодитами. Если первые воспринимают Дретчроястера как физическое проявление силы Культа Дракона, то вторые считают драколича божеством. В прошлом эта разница во взглядах стала причиной конфликта между этими группами, который искатели приключений также могут обратить в свою пользу.

Верховный жрец Культа Дракона — хитрый и изворотливый человек по имени Силакул. Человек шестидесяти лет, с лысиной и глубокими морщинами на лице, у него бледно-серые глаза, пустота которых говорит о его безучастном фанатизме. Силакул руководит культистами, которые лично служат драколичу. Желая увеличить влияние Культа Дракона на Долины, Силакул хочет раскрыть истинный потенциал драколича.

С врагами Культа Дракона он жесток и беспощаден. Он обладает статистикой **тёмного жреца** и выгодой *Убивающего чужими руками* от идола Баала (см. область 8), даже если не держит его в руках. Силакул теряет эту выгоду, если персонаж активирует руны на идоле.

При первой встрече (в областях 8 или 9) Силакул пытается отступить, если теряет половину хитов. Если ему это удастся, он восстанавливает все хиты и заклинания и преследует искателей приключений с отрядом из 1к6 +1 **тёмных адептов**. Всякий раз, когда группа входит в один из залов храма после побега Силакула, бросьте к4. Результат «1» означает, что Силакул и адепты устроили в этом зале засаду. В случае нового сражения, Силакул снова убегает, восстанавливая хиты, перезаряжая заклинания и получая новых адептов каждый раз, когда ему это удастся.

## Основные особенности

Приведённая ниже информация относится ко всему этому сектору логова, если это не противоречит описанию конкретной области.

**Освещение:** Преобладает яркое освещение от закреплённых на стенах факелов.

**Потолки:** Высота большинства потолков в храме — 6 метров.

**Двери:** Двери в храме легко открываются, но при первом прибытии искателей приключений в этот сектор они закрыты. Закрытая дверь блокирует шум из соседней области, за исключением громких звуков, таких как крики или шума боя.

**Каменная кладка:** Эти залы и коридоры столетиями пустовали и были заброшены, пока их не захватил Култ Дракона.

## ПЕРЕОДЕТЬСЯ КУЛЬТИСТАМИ

Все тёмные адепты Культа Дракона носят серые мантии. Если персонажи победят кого-то из таких культистов и оденут мантии, то смогут выдавать себя за членов культа (возможно, с целью избить боя) в сценах с другими обитателями логова. Если персонажи попытаются таким образом обмануть культиста, то он получает бонус +4 к проверкам, сделанным, чтобы распознать этот обман.

## 1. Вход

Коридор, ведущий в этот зал, является одной из основных стартовых локаций приключения. Перед тем, как персонажи смогут войти в область 1, им необходимо преодолеть ловушку прямо перед самым входом. Ловушку может заметить персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта со Сл 10, для ее отключения необходима проверка Ловкости со Сл 10.

**Ловушка с лезвиями в коридоре:** В северной части прохода, ведущего в область 1, на каменном полу находятся нажимные плиты, которые выпускают из ниш в стенах летающие клинки. Существа в проходе попадают в ловушку из града лезвий (+4 к попаданию, урон 2кб), которые громко стучат о камень.

*Через расщелину в склоне холма вы проходите в большой зал из грубо обработанного камня. Цветными камнями на полу выложено пугающее изображение большого черепа. Огонь в его глазницах потускнел, а вокруг него, словно капли крови, рассыпаны обломки красного камня. Три стены зала украшены гобеленами. На западе находится лестница, которая уходит вниз, в темноту.*

Описав игрокам область, сообщите им о том, сколько минут у них есть на её изучение. (Если они быстро проходят в одну из соседних областей, то могут избежать боя в этом зале).

**Существа:** Если срабатывает ловушка, две минуты спустя через восточную дверь прибывают шесть **тёмных адептов** из области 4, чтобы узнать что случилось. Если персонажи избежали срабатывания ловушки, то есть шанс один к трём (1-2 на кб), что патруль из четырёх тёмных адептов прибудет сюда через 1 минуту. Адепты немедленно атакуют любого замеченного персонажа.

**Эмблема черепа:** Любой персонаж опознаёт потускневший символ черепа на полу как знак Баала, также известного как Повелитель Убийства.

## 2. Общий зал

Когда-то эта область служила залом для приёма последователей Баала, сейчас Культ Дракона использует её для планирования своих экспедиций по Долинам. Подслушивающий у двери персонаж может сделать проверку Мудрости со Сл 10, чтобы определить присутствие врагов. Если в области 1 произошёл бой, обитатели этого зала (если они есть) находятся в боевой готовности, когда входят искатели приключений.

*В западной части комнаты, на широкой каменной плите, лежит жуткая гора черепов и костей. На дубовом столе в центре зала лежит большая не развёрнутая карта Долин.*

**Существа:** В большинстве случаев (1-4 на кб) здесь можно встретить **тёмного жреца** и восемь **человек воинов** (наёмники), которые готовятся к экспедиции на дикие земли.

**Груда подношений:** Груда костей источает тёмную ауру, которую может различить персонаж, использующий эффект, который позволяет определить магию или мировоззрение. Персонаж, совершивший проверку Мудрости со Сл 10, понимает, что тот, кто поместит мёртвое тело в эту груду, получит бонус +1 к броскам атаки на 1 час. Этот эффект может быть активирован один раз в час.

## 3. Кухня

Когда-то это была комната для частных аудиенций последователей Баала, сейчас культ Дретчроястера использует её в качестве кухни. Если в комнате находится повар, персонаж, подслушивающий возле двери, может сделать проверку Мудрости со Сл 10, чтобы услышать равномерный стук стали, режущей мясо.

*Над пылающей огнём ямой на вертеле медленно крутится туша крупного кабана. Рядом на длинном столе стоят миски с овощами и бочонки с вином. Рядом на крюке висит еще одна туша кабана.*

**Существо:** Если отряд до сих пор оставался незамеченным, то повар (**человек воин**, носящий белую шляпу и фартук) находится здесь и разделяет тесаком висящего на крюке кабана.

**Поднимающий тревогу:** Если искатели приключений раньше сражались в одной из соседних областей, то повар уже сбежал и поднял тревогу. Увидев искателей приключений, повар зовёт стражников из области 5, затем бежит в помещение для отдыха (область 4), чтобы разбудить находящихся там жрецов и наёмников.

## 4. Спальня

**Освещение:** В юго-западном углу горит один факел, большая часть комнаты освещена тусклым светом.

*Вдоль стен этой длинной комнаты стоят деревянные кровати, на каждой из которых развернут набитый соломой матрас и тёмное шерстяное одеяло. Возле каждой кровати стоит большой дубовый сундук.*

**Существа:** В комнате спят шесть **тёмных адептов**, четыре **человека воина** и два тренированных **волка**. Если в области 1 сработала ловушка, тёмные адепты из этой комнаты движутся на перехват нарушителей. Воины и волки остаются в комнате в состоянии боеготовности. Если персонажи входят в эту комнату, не подняв тревоги, все существа находятся здесь и спят. Персонаж, который совершает проверку Ловкости со Сл 10 и использует лёгкое оружие, может убить одно спящее существо, не разбудив при этом никого из спящих в этой комнате существ.

**Сокровище:** В общей сложности, в сундуках находится 1 324 зм, два длинных меча, булава и кольчужные доспехи.

## 5. Зал стражи

Эта область — дополнительная стартовая локация приключения. Перед тем, как персонажи смогут войти в область 5, им необходимо преодолеть ловушку прямо перед самым входом. Ловушку может заметить персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта со Сл 15, для её отключения необходима проверка Ловкости со Сл 15. Если ловушка обнаружена, персонажи могут не отключать её, а обойти, осторожно переступая через растяжки.



**Арбалетная ловушка в коридоре:** В проходе, ведущем с юго-востока, установлены растяжки, активизирующие арбалетную ловушку (четыре атаки против случайных целей в проходе, попадание +5, урон 2к8).

Ведущий в эту область коридор ярко освещен, что позволяет стражам видеть персонажей, приближающихся с этой стороны. Если отряд стартует в этой локации, стражи засели за перевернутыми столами и ожидают.

*Два перевернутых стола смотрят в сторону юго-восточного коридора и блокируют путь. В восточной части лежит груда небрежно сваленного оружия.*

**Существа:** Юго-восточный вход в логово защищают четыре **человека воина**. Если они не предупреждены поваром и не слышали звуков боя в соседних областях, то не ожидают нападения с севера или запада.

**Отыгрыш:** Этих стражей можно обмануть, заставив поверить, что персонажи — наёмники, прибывшие в качестве подкрепления, или (если они одеты в серые мантии) члены Культа Дракона. Если что-то вызовет подозрения стражей, они атакуют.

## 6. Ризница

Изначально это была комната собраний культистов Баала, сейчас Культ Дракона использует её для хранения книг и обучения.

*Вдоль стен этой украшенной комнаты стоят книжные полки. Потрёпанные тома лежат на четырёх партах и столе.*

**Книги:** На этих полках стоят многочисленные тексты по истории и географии Долин. Сделав проверку Интеллекта со Сл 10, персонаж может отметить, что ни одна из этих книг не представляет особой ценности.

**Ловушка знака яда:** Чтобы быть уверенным в том, что только его культисты смогут прочитать эти книги, Силакул на них магическую охрану. Если любой не-культист прикоснётся к книге до того, как будет обезврежена ловушка, из центра комнаты вырвется облако яда. Прежде, чем облако рассеется, каждое существо в области получает урон ядом 3к10 (спасбросок Телосложения со Сл 10 для получения половины урона). Магическую охрану может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание обнаружение магии. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 20.

**Тайная дверь:** Персонаж, сделавший проверку Интеллекта или Мудрости со Сл 15, обнаружит, что за плкой у западной стены скрыт тайный проход в область 25, использовавшийся культистами для взаимодействия с троглодитами.

**Сокровище:** В пенале со старыми картами и свитками Силакул хранил свиток *защиты от нежити*, а также свитки заклинаний *благословение*, *спешка*,

*магический доспех*, *снятие проклятия* и *цит*. В пенале также лежит старый пергамент культа Баала, который объясняет, как пользоваться порталами Баала, и указывает их местонахождение. Совершив проверку Интеллекта со Сл 10, персонаж может изучить как направить магию порталов, чтобы каждый из них мог соединиться с любым другим порталом в логове (в отличие от обычного, фиксированного направления).

## 7. Алтарь Баала

Бывшая жертвенная комната сейчас является главной ставкой культистов Дретчроястера. Силакул здесь проводит свои службы и обряды. В этой области находится портал Баала, который в обычном состоянии ведёт в область 23.

*На потёртом полу этой широкой комнаты все еще заметен символ мёртвого бога Баала, но на алтаре в северной части комнаты недавно был установлен драконий череп. По обе стороны висят одеяния, украшенные символом Культа Дракона. В северной части стоят ряды длинных скамей, в то время как в южной находится красный круг, сияющий таинственным светом.*

**Существа:** Здесь молятся или учатся двенадцать **тёмных адептов**. Если культисты предупреждены о нападении, то для защиты этой области к адептам присоединяются ещё шесть человек воинов.

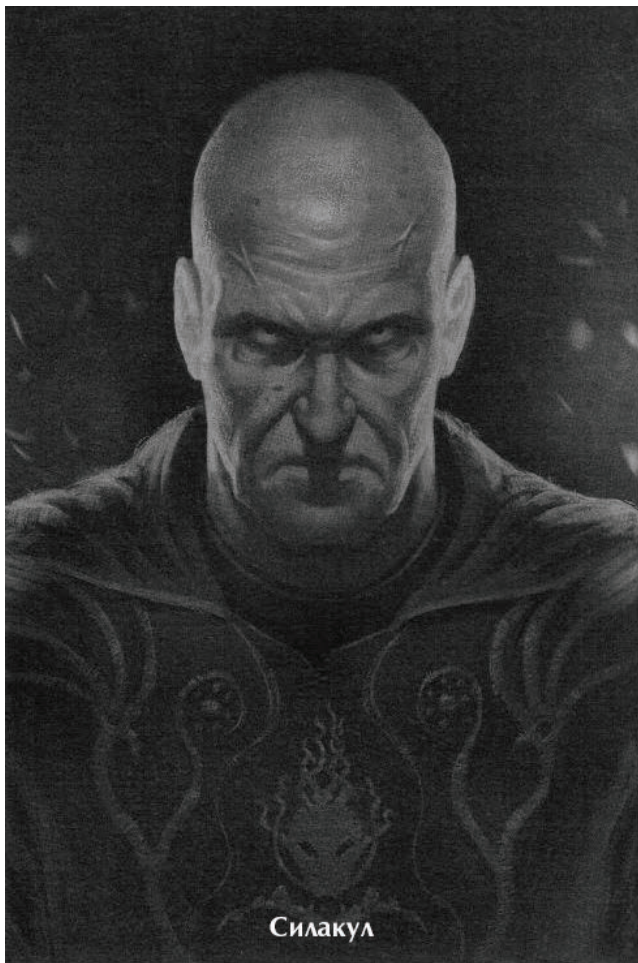
**Ловушка некротического знака:** Незапертая дверь, ведущая на запад, магически защищена поставленным на ней знаком. Любой не-культист, прикоснувшийся к двери, пока активен знак, становится целью волны некротической энергии (попадание +5, 4к8 урона некротической энергией, половина урона при промахе). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание *обнаружение магии*. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 15.

## 8. Комната приготовлений

Это личные покои верховного жреца Силакула. Большая разделительная перегородка используется для того, чтобы закрыть жилую часть от восточной части комнаты, через которую культисты проходят в зал аудиенций (область 9) и из него.

*Верхняя часть стен этой роскошной комнаты украшена древней резьбой в виде кинжалов, с которых капает кровь. Красивая узорная складная перегородка украшена изображением красного дракона, уничтожающего город. К западу от перегородки стоит большая кровать, дубовый сундук, комод и письменный стол.*

**Существа:** Эту комнату охраняют пять **скелетов**. Каждый из них когда-то был искателем приключений, который пытался убить Силакула и потерпел поражение. Скелеты атакуют любого, кто не одет в мантию культиста.



Если Силакул знает о присутствии в логове искателей приключений, но никто из персонажей пока не вошёл в область 9, то он ждёт их в своих покоях с охраняющим его **мясным големом**. Он прячется за экраном до тех пор, пока персонажи не вступят в бой со скелетами, затем нападает.

Если кто-либо из персонажей входит в область 9 до появления Силакула в его покоях, он приходит в эту область и присоединяется к бою.

**Ловушка знака молнии:** Сундук Силакула незаперт и защищён магическим знаком молнии. Персонаж, открывающий сундук, пока активен знак, получает 6к6 урона электричеством, также как и любой другой персонаж, носящий металлический доспех (половина урона при спасброске Ловкости со Сл 15). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание обнаружение магии. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 15.

**Ловушка некротического знака:** Незапертая дверь, ведущая на запад, магически защищена поставленным на ней знаком. Любой не-культист, прикоснувшийся к двери, пока активен знак, становится целью волны некротической энергии (попадание +5, 4к8 урона некротической энергией, половина урона при промахе). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание обнаружение магии. Чтобы

обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 15.

**Двустворчатая дверь:** На двустворчатой двери в северной части комнаты есть надпись, которую вырезали недавно: «И, обвиняя разрушенные престолы, мёртвые драконы будут править миром».

**Сокровище:** В сундуке находится *кинжал +1*, *свиток защиты от нежити*, флакон *снятия проклятья* и идол Баала *Убивающий чужими руками*. Складная перегородка высотой 1,8 метра может быть сложена в пучок 1,8 метра высотой и 60 сантиметров шириной. Её стоимость 5000 зм.

*Убивающий чужими руками:* Идол изображает жреца Баала, манипулирующего человекоподобной марионеткой. Пока носитель руны может видеть союзника, руна предоставляет ему сопротивляемость к любому урону. Урон, который не причиняется носителю в результате этой сопротивляемости, вместо этого, получает случайный союзник, которого может видеть носитель руны.

## 9. Зал аудиенций Дретчроястера

Дретчроястер встречается с жрецами Культа Дракона в этом зале аудиенций. Стены из грубого камня ведут к платформе на северо-востоке. Гигантская груда монет делает платформу пересечённой местностью.

Стены этого зала поднимаются почти на 15 метров. В северо-восточном углу зала в 4,5 метрах от пола возвышается платформа. С неё сыпятся золотые монеты, которыми завалена платформа.

**Существа:** Богатства охраняют шесть **тёмных адептов** и шесть **человек воинов**, кроме того они принимают меры против вторжений гидры из области 15, когда драколича нет на месте. Если они знают о приближении искателей приключений, то готовы к бою.

Если Силакул не был занят прежде (в области 8), то сейчас он находится в этом зале вместе с защищающим его **мясным големом**.

**Ловушки некротического знака:** На дверях, ведущих на север и восток, установлены темные знаки Силакула. Если любое существо прикасается к двери, каждое существо в зале аудиенций становится целью волны некротической энергии (попадание +6, 8к8 урона некротической энергией, половина урона при промахе). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание *обнаружение магии*. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 15.

Когда персонаж проносит одного из идиолов Баала поблизости от северной двери, он видит, как вспыхивает и гаснет энергия знака, и понимает, что сейчас можно безопасно открыть дверь. Если знак не снят, он восстанавливается через минуту после того, как идол удалится от него более чем на 3 метра.

**Сокровище:** 436 пм, 15382 зм, 1,937 эм, 2,022 см и 23145 мм свалены в кучу на платформе и полу. Дретчроястер использует их в качестве постели.



## 10. Комната криков

Культисты Баала использовали эту комнату для пыток, Культи Дракона сделал из неё кладовую, заполненную продовольствием, вином и повседневным инвентарём.

Проход между областями 10 и 11 блокирует железная решётка. Существо, совершившее проверку Силы со Сл 15, может поднять решётку, а тот, кто сделает проверку Интеллекта со Сл 10, может обнаружить противовес, поднимающий её.

*Большие ржавые крюки торчат из стен этой мрачной комнаты, заваленной ящиками и бочками. Из северо-западного угла доносится шум бегущей воды.*

**Существа:** Для определения возможного патруля в этой области, бросьте к8 и сравните результат с приведённой ниже таблицей сцен.

к8	Сцена
1-4	Нет сцены
5	2к4 тёмных адептов входят в область, насмехаясь над невежеством живущих по соседству троглодитов.
6	1к6 тёмных адептов ведут спор из-за денег с 1к6 человек воинов. Отряд атакуют, но искатели приключений могут убедить наёмников выйти из игры.
7	2к6 человек воинов входит в область, жалуясь на то, что культисты их плохо кормят.
8	1к4 тёмных жрецов культа делают выговор шести тёмным адептам.

**Решётка:** Звук текущей воды раздаётся из-за решётки в полу. За решёткой скрывается туннель (2 метра в диаметре, на 1 метр заполнен водой), который ведёт к верхнему озеру (область 13). Существо может пробиться через решётку, сделав проверку Силы со Сл 15, но, делая это, оно будет шуметь. За каждую повторную попытку сделать это, снова бросьте к8 и сравните результат с таблицей сцен.

**Сокровище:** В коробках находится инвентарь и снаряжение. Если персонаж ищет какой-то особый инвентарь, он может найти что-либо на стоимость 5 зм или ниже, согласно таблице «Снаряжение искателя приключений» из документа «Снаряжение».

## 11. Красные камеры

Также как и культ Баала, Культи Дракона использует эту комнату в качестве тюрьмы и уборной. По мере приближения искатели приключений ощущают смрад отбросов и гниения. Если находящиеся здесь охранники не были предупреждены, искатели приключений также слышат насмешки адептов, истязающих пленного дроу.

*Вдоль западной стены этой мрачной тюремной комнаты стоят ржавые железные клетки, а в южной части висаю кандалы с шипами. В восточной части стоят столы с пыточными аппаратами. Стены покрыты красно-чёрными пятнами крови.*

**Опускная решётка:** См. выше область 10.

**Существа:** Эту комнату охраняют четыре человека воина, также здесь находятся два тёмных адепта, которые допрашивают Стрика. Если они предупреждены о вторжении в храм, то они готовы к бою. У одного из адептов находятся ключи от клеток.

**Решётка:** Звук текущей воды раздаётся из-за решётки в полу. За решёткой скрывается туннель (2 метра в диаметре, на 1 метр заполнен водой), который ведёт к верхнему озеру (область 13). Вода в этом туннеле загрязнена мусором и экскрементами, но проход безопасен. Через решётку можно пробиться также, как описано выше, в области 10.

**Стрик:** В настоящее время в красных камерах находится один пленник — дроу по имени Стрик. Он мужчина из Дома Язред — тайной патриархии драконокровных ассасинов. Он весь покрыт шрамами и коротко стрижен. Посланный, чтобы раскрыть замыслы Культа Дракона, Стрик попытался выкрасть Алмазный посох, но не преуспел в этом. Если искатели приключений спасают его, Стрик предупреждает их о магической охране, защищающей Алмазный посох, а также о двух других опасностях в логове на ваш выбор.

Стрик рад поделиться своими знаниями о логове драколича в благодарность за освобождение, но не имеет ни малейшего желания больше здесь находиться. Оказавшись на свободе, он подбирает оружие и доспехи погибшего наёмника или культиста. Стрик — умелый воин, но он уходит из отряда при первой же возможности и как можно скорее пытается покинуть пещеру. Если ему приходится вступить в бой, Стрик сражается, используя статистику дроу за исключением того, что он сражается копьём (1к6 колющего урона) или булавой (1к6 дробящего урона).

## ПОДЗЕМНОЕ ОЗЕРО

Этот вход в логово драколича следует контуром реки, пробившей себе путь в каменистом холме. Бурлящий поток течёт по узкому проходу, выходящему к подземному озеру. Персонажи выходят к каменистому берегу у кромки воды. Они могут продолжить исследование пещер по берегу, а могут плыть по воде в лёгких каноэ (их сюда принесли и сложили те же слуги Имани, что наблюдают за логовом). Все каноэ рассчитаны на двух человек, у них КД 8 и 25 хитов, и они предоставляют укрытие наполовину существам, находящимся в них.

Для управления каноэ не требуются обширные познания, и персонажам не нужно совершать проверки для использования каноэ вне сражения. Во время сражения персонаж, использующий весло двумя руками, может переместить каноэ на 6 метров (4 клетки).

В подземном озере сложилась довольно враждебная экосистема. В его чёрные воды попадают рыбы, животные и редкие исследователи, и местные существа пожирают их. Основную угрозу предоставляет гидра, находящаяся в области 15. Прочие обитатели озера избегают этой области, и отступают, когда гидра

выплывает наружу. Людоящеры из области 17 — единственные разумные существа в озёрных пещерах. Они видели представителей Культа Дракона, забрасывающих пленников в логово гидр, но сами никак не связаны с культом Дретчроястера.

## Основные особенности

Приведённая ниже информация относится ко всему этому сектору логова, если это не противоречит описанию конкретной области.

**Вода:** Холодная вода подземного озера медленно течёт с юга на север, и глубина её здесь — 4,5 метра. Персонаж может плыть в воде, не совершая для этого проверок. Для вылезания из воды на смежный берег требуется 4,5 метра (3 клетки) перемещения.

**Скользкие берега:** Влажные скользкие земляные берега у воды являются труднопроходимой местностью. Персонаж, который быстро перемещается или у которого при броске атаки выпадает «1», поскользывается и падает в воду.

**Свет:** Под поверхностью озера нет источников света. Источник яркого света, удерживаемый над поверхностью воды, просвечивает толщу, позволяя иногда увидеть дно.

**Потолок:** Потолок пещеры находится на высоте примерно 12 метров. Потолок в коридоре, соединяющем области 10 и 11, высотой 6 метров.

## 12. Водопад

Эта область — одна из основных стартовых локаций приключения. Эта пещера с водопадом — главный проход к подземному озеру. Персонажи могут с лёгкостью слезть на берег (захватив каноэ, если они есть).

*Бурные потоки воды падают в большое подземное озеро. С потолка свисают толстые сталагмиты, а тёмные воды уносятся на север, в широкую пещеру и далее, во тьму.*

**Вода:** Вода здесь глубиной всего лишь 1,5 метра, но движется она очень быстро. Персонаж, вошедший в воду у основания водопада, должен преуспеть в проверке Силы со Сл 15, иначе его унесёт в верхнее озеро (область 13).

**Грязный туннель:** Персонажи, пошедшие на восток вдоль берега, обнаружат боковой туннель, заполненный на 1 метр водой (ведёт в область 11). Вода загрязнена мусором и экскрементами, но проход по ней безопасен.

## 13. Верхнее озеро

Глубина воды здесь — 9 метров. Яркий свет у поверхности воды не освещает дно. Совершив проверку Мудрости со Сл 10, любой персонаж, посмотревший в воду, видит слабое свечение примерно в центре этой области (см. «Сокровище»). Активно осматривающийся персонаж может совершить вместо этого проверку Интеллекта. Эта проверка автоматически успешна, если в пещере нет других источников света.

*Пещера выходит в большое подземное озеро. Вода здесь спокойная, с бледно-зелёными водорослями.*

**Смертельные водоросли:** Эти водоросли являются частью одного большого растения со дна озера. Они утягивают и топят живых существ, после чего корни поглощают разложившиеся тела. Персонаж, совершивший проверку Мудрости со Сл 10, знает о природе этих водорослей.

В конце каждого своего хода все существа, находящиеся в воде, должны преуспеть в спасброске по Ловкости со Сл 12, или водоросли их схватят. При второй проваленной проверке водоросли стискивают существо (Сл высвобождения 10) и затягивают его на 3 метра под воду.

**Сокровище:** На дне озера лежит *длинный меч +1*, светящийся из-за свойства Маяк, из-за которого здесь утонуло уже много искателей приключений. Рядом с ним рассыпаны драгоценные камни и золотые монеты, на общую сумму 600 зм. Персонаж, спустившийся на дно озера, может собрать одним действием сокровищ на 100 зм.

## 14. Пруд змей

Вода в этой области закручивается, так что персонаж, пытающийся плыть, должен совершать для этого проверки Силы со Сл 10. Здесь находится логово водяных змей, питающихся существами, попавшими в потоки. Из-за бурного движения воды яркий свет у поверхности воды не освещает дно.

На западном берегу этой области стоит портал баалитов, ведущий в область 20. Змеи не дают людоящерам (смотрите область 17) воспользоваться порталом, которым лишь изредка пользуются культисты. Светящийся портал освещает эту область тусклым светом.

*Подземное озеро начинает сужаться, и поток воды поворачивает на запад. Часть каменистого берега светится рассеянным красным светом. На востоке узкий туннель, заполненный водой, ведёт в сторону от озера.*

**Существа:** В пруду находятся девять **водяных гигантских змей** с ядовитым укусом. Эти змеи атакуют любое существо, которое входит в воду или движется вдоль воды по западному берегу.

**Сокровище:** В иле на дне пруда спрятаны драгоценные камни и золото на 526 зм. Это сокровище может увидеть только тот персонаж, который нырнёт ко дну.

## 15. Логово гидры

По мере приближения к этой области искатели приключений все сильнее ощущают смрад гнили. Эта пещера — логово зловещей **гидры** — следующего по могуществу после Дретчроястера существа. Глинистый берег вокруг пруда 6-метровой глубины истоптан гидрой до состояния каши.



Покатый проход идёт между этой областью и залом аудиенций Дрегчроястера (область 9). Культ Дракона часто вытаскивает через него пленников и предателей и бросает их гидре.

*Эта большая залита тёмной, неподвижной водой. Из вонючего ила вдоль берега торчат кости. Эта область источает ощущение ужаса, источник которого находится под водой.*

**Существо:** К моменту прибытия искателей приключений гидра скрывается под водой. Если её не заметят (проверка Мудрости со Сл 20), она нападает неожиданно.

**Сокровище:** На дне пруда находятся драгоценные камни и деньги общей стоимостью 462 зм, а также идол Баала *Бесчестный отравитель*. Персонажи могут почувствовать силу идола даже после того, как гидра будет убита.

*Бесчестный отравитель:* Идол — фигурка одетого в плащ и капюшон дроу ассасина, держащего кинжал с волнистым клинком. Всякий раз, когда несущий этого идола попадает оружейной атакой, цель получает 1кб дополнительного урона ядом.

У отмеченного руной идола персонажа начинает развиваться параноя и страх быть преданным союзниками. Если персонаж выкидывает «1» при броске атаки, он должен сделать спасбросок по Харизме со Сл 10. При провале спасброска атака перебрасывается, а её целью становится случайный союзник в диапазоне.

## 16. Колонна солнца

Эта область — одна из дополнительных стартовых локаций приключения.

*В центре этой пещеры, в окружении осыпавшихся сталагмитов, лежит чёрный обелиск. Проникающий во мрак пещеры из трещины в потолке пучок света падает на обелиск, позволяя увидеть, что обелиск покрыт извилистыми эльфийскими рунами. Вы ощущаете в воздухе глубокий гул.*

**Магический обелиск:** Этому обелиску около двух тысяч лет, но в нём сохранилась магия. Эльфийские руны неразборчивы, но проверка Интеллекта со Сл 10 покажет, что им тысяча лет.

Один раз в день, существо, прикоснувшееся к обелиску, одолевает видение эльфов, которые сражаются с дьяволами в огромном и древнем эльфийском городе. Существо должно сделать успешный спасбросок по Мудрости со Сл 10 или получит 8к8 урона психической энергией от видения. Если спасбросок успешен, существо получает преимущество к проверкам Мудрости на 24 часа.

## 17. Зубастая яма

Между каменными колоннами естественного происхождения плавают людоящеры, которые умело наносят атаки из удобной позиции, прежде чем ускользнуть.

*С потолка этой пещеры свисает множество сталагмитов. С десятков или больше сталагмитов выступа-*

*ет из воды, которая, дрожит, протекая между этими каменными зубьями.*

**Существа:** В этой пещере обитает одиннадцать людоящеров, которые выплывают в нижнее озеро (область 18), чтобы половить рыбу и поохотиться. Они нападают на любое существо, вошедшее в эту область (но избегают гидры). Когда людоящеры находятся под водой, а их противник — нет, у них половина укрытия.

**Сокровище:** Людоящеры хранят тайник с «сокровищем» в нижнем пределе своего пруда. Среди ничего не стоящих полированных камней и ожерелий из костей лежит *трезубец +1*. У владельца этого трезубца возникает стойкое интуитивное ощущение, что к востоку от этой области может быть найдено что-то важное. (Это ссылка на область 20, где в каменную стену пещеры вмурованы останки эльфийского корабля).

## 18. Нижнее озеро

В северном направлении течение здесь усиливается, где водный путь сужается, становясь мощной рекой. Персонажи могут на каноэ или вплавь добраться до ближайшего берега, те же, кто не успеет этого сделать, будут быстро затянуты в область 19. В воде кружатся рыбы и угри, которые быстро уплывают, если кто-то пытается их схватить.

Персонажи должны совершить успешную проверку Мудрости со Сл 10, чтобы услышать эхо водопада за изгибом на севере.

*Сотни сталагмитов покрывают потолок, который постепенно опускается до высоты в 6 метров. Течение в широком озере усиливается, поскольку на севере оно сужается. В глубинах озера что-то кружится.*

**Существа:** Среди сталагмитов висит гнездо двенадцати **стирджей**. Если их не заметить (проверка Мудрости со Сл 10), они атакуют неожиданно.

**Обрушение сталактита:** Любая дальнобойная или зональная атака, нацеленная в сторону потолка, имеет шанс обрушить сталактиты в этой области. Всякий раз, когда персонаж совершает дальнобойную атаку против летающего стирджа и промахивается, бросьте 1к6. При результате 4-6 сталактит откалывается и падает прямо под цель атаки, разбрасывая осколки во вспышке радиусом 1,5 м. (5 футов). Любая зональная атака, попадающая по потолку, обрушает град камней вспышкой, равной зоне действия вызвавшей её атаки. Любое существо во вспышке сталактитов делает спасбросок по Ловкости со Сл 10. При провале спасброска существо, находящееся на берегу, сбито с ног, а существо, плывущее на каноэ, сброшено в воду.

**Гулдред:** Гулдред — людоящер изгой, скрывающийся в восточной бухте озера. Персонаж, сделавший проверку Мудрости со Сл 15, может заметить маленького людоящера, крадущегося вдоль берега.

Гулдред осторожен в отношении искателей приключений, но приближается после того, как убедится, что персонажи — не наёмники культа. Людоящер изгой



Гулдред

хорошо знает пещеры и готов поделиться полезной информацией с отрядом, который окажет ему одолжение.

Изгнанный из своего племени в зубастой яме (область 17), Гулдред стал одиночкой и живёт в восточной бухте нижнего озера. Он маловат для взрослого людоящера (всего 1,2 метра ростом) худой и неуклюжий. Гулдред много знает о нижнем озере и готов поделиться этой информацией в обмен на услугу — смерть предавшей его семьи. Гулдред может рассказать искателям приключений о гидре (область 15) и идоле в её пруду, о туннеле в область 9, через который культисты бросают жертв гидре, о водопаде в области 19 (и о рышущих там роперах). У Гулдreda статистика обычного людоящера.

## 19. Разлом

Кристаллические образования заполняют эту область тусклым зелёным светом. Водопад сбрасывает то, что попадает в него, в разлом — в том числе и каное, попадающие в эту область, и пытающихся плыть персонажей.

*В месте, где река внезапно поворачивает на юг, она становится мощным водопадом, каскадами падающим в изрезанный, ведущий во мрак, разлом. Вдоль края разлома рассеяны кристаллические образования, а упавший поперёк разлома огромный сталактит стал*

*природным мостом через него. Возле водопада в темноту свисают толстые лианы.*

**Избегание разлома:** Каждый персонаж в каное может сделать спасбросок по Ловкости или Силе со Сл 10, чтобы прыгнуть на сухой берег на одной из сторон водного пути. Персонаж, ставший в каное или уже находящийся в воде, может сделать спасбросок по Ловкости со Сл 10, чтобы схватиться за одну лиан (см. «Существа»). Любой персонаж, которому не удалось схватиться за лиану или достичь берега, падает в разлом и умирает. (Персонаж, погибший в разломе и вернувшийся к жизни может вылезти из него через 1к4 раундов. См. «Смерть персонажа», стр.5).

**Существа:** Двенадцать лиан, свисающих над разломом, на самом деле являются щупальцами дух **роперов**, которые рышут в 7,5 м. (25 футов) над водопадом и хватают проплывающих мимо существ. По персонажу, который успешно ухватился за «лиану», автоматически попадает атака щупальцем, и он становится схваченным.

Персонаж, который избежал захвата ропером или был схвачен ропером, когда был мёртв, должен сделать проверку Силы или Ловкости со Сл 10. Если проверка успешна, персонаж падает с высоты 6 м. (20 футов) на берег. Если проверка провалена, персонаж падает в разлом и умирает.

**Кристаллические образования:** Кристаллы на берегу вдоль разлома — пересечённая местность, также как и сталактит, упавший поперёк разлома. Персонаж, сделавший проверку Интеллекта со Сл 15, опознает в кристаллах проявление эльфийской магии, подпитываемой подземным источником энергии. Любое существо, сделавшее магическую атаку из области с кристаллами, получает преимущество к этой атаке.

**Некротический туман:** Южный проход заполнен непроницаемым полем некротической энергии, которое не даёт увидеть то, что находится за ним. См. область 33.

## ДЕРЕВНЯ ТРОГЛОДИТОВ

В этих пещерах живёт клан троглодитов. Чудовища совершают набеги на фермы и поселения на поверхности, пользуясь сетью туннелей во восточной части логова Дретчроястера. Они поклоняются Дретчроястеру как настоящему богу, живущему среди смертных, приносят ему дары и во имя его совершают жертвоприношения. Культ Дракона использует этих примитивных гуманоидов для защиты восточного сектора логова драколича.

Несмотря на то, что троглодиты — фанатики, они не идиоты, какими их считают культисты. Троглодиты понимают, что культ считает Дретчроястера не богом, а всего лишь вместилищем силы. Урбон, вождь троглодитов, мечтает о том, чтобы вытеснить культ и самому стать верховным жрецом драколича.

Троглодиты часто проводят бои с пойманными зверьми и между собой, чтобы определить сильнейшего воина племени. Эти бои проходят в большой бойцовой яме в нижней деревне (область 23).



## Основные особенности

Приведённая ниже информация относится ко всему этому сектору логова, если это не противоречит описанию конкретной области.

**Освещение:** Со стен пещер свисают фосфоресцирующие водоросли, от которых исходит тусклый свет.

**Зловоние:** От троглодитов исходит неприятный запах, предупреждающий об их присутствии в любом месте, где они обитают. Когда искатели приключений в первый раз входят в область, любой персонаж, сделавший проверку Интеллекта со Сл 10, опознаёт в зловонии запах троглодитов.

## 20. Эльфийский корабль

Этот древний эльфийский корабль был погребён в горах тысячи лет назад. Дретчроястер использует магию, пронизывающую корабль, для подпитки своих собственных сил, а также для того, чтобы раскрыть секреты *Алмазного посоха*. Извлечённые из корабля эльфийские реликвии разбросаны на месте раскопок и ожидают транспортировки в храм Баала. Фонари освещают эту область ярким светом.

В этой области находится порта Баала, который в обычном состоянии ведёт в область 27.

*Похуже, что в северную стену этой обширной пещеры наполовину вмуровано разрушенное парусное судно. Разбросанный повсюду битый камень указывает на то, что недавно здесь проводились раскопки. Зелёные кристаллические наросты вмуровывают корабль в камень и расходятся вокруг него, а на западе сияет красный круг.*

**Существа:** Двенадцать троглодитов рекрутов, пользуясь ржавыми кирками, долбят скалу вокруг корабля. За их работой следят четыре человека воина и два тёмных адепта культа. Культисты и воины сразу же нападают, но троглодиты отступают, если их не атакуют первыми.

**Эльфийский корабль:** Магию, пронизывающую корабль, после стольких лет всё ещё можно опознать. Персонаж, сделавший проверку Интеллекта со Сл 10, утверждает, что эта магическая сила питает кристаллические наросты.

**Кристаллические наросты:** Кристаллы вдоль северной стены — пересечённая местность. Персонаж, сделавший проверку Интеллекта со Сл 15, определяет, что кристаллы — это проявление эльфийской магии, которая подпитывается подземным источником. Любой персонаж, совершающий магическую атаку в этой области, получает преимущество к этой атаке.

**Сокровище:** Рядом с кораблём можно найти четыре эльфийских реликвии — мистический секстант, исписанную рунами каменную скрижаль, подозрную трубу и толстую верёвку с серебряной нитью. Магия этих древних устройств больше не действует, но они всё ещё ценны и все вместе стоят 1 254 зм. Персонаж, сделавший проверку Интеллекта со Сл 25, понимает, что руны на скрижали написаны на эльфийском диалекте, по меньшей мере, две тысячи лет назад.

## 21. Потерянный лес

Эта пещера — личный сад трентов Дретчроястера, которых он считает деликатесом. Он уже убил двух могущественных существ, но один трент всё ещё жив.

*Древние, окаменевшие деревья взрываются в пол этой большой пещеры, их скрюченные ветви хватаются за стены. Изображения лиц на их мёртвых стволах, кажется, кричат в молчаливом страдании.*

**Существо:** Живой трент по имени Железнодрев почти обезумел от боли и страха. Он нападает при малейшей провокации.

**Железнодрев:** Будучи пленником Дретчроястера, трент стал лишь тенью того, кем когда-то был. Его длинные и тонкие конечности все в глубоких ранах от когтей драколича, искромсавших его кору. Двадцать лет назад Дретчроястер захватил Железнодрева и двух его братьев. С тех пор драколич медленно высасывает жизненную силу этих древних существ, наслаждаясь тем, как они постепенно сходят с ума. Оба брата Железнодрева уже мертвы, и трент считает, что скоро Дретчроястер украдёт последнюю частицу его жизненной силы.

Трент может поверить, что искатели приключений на его стороне, если отнестись к нему с добротой и заботой. Железнодрев описывает, как Дретчроястер



Железнодрев

любит мучить трентов, вытягивая их жизненную силу и бросая каменеть в этой ужасной лесной тюрьме. Когда трент узнаёт о том, что искатели приключений пытаются предотвратить замысел драколича, его укрепляют мечты о мести.

Железнодрев многое знает о соседних пещерах, рассказывая о древнем эльфийском корабле, которые потерпел здесь крушение, и об источнике магической энергии, пронизывающей логово драколича. Он знает о том, что баалиты до падения своего культа умели направлять эту энергию и о том, что Дретчроястер использует не же энергию, чтобы раскрыть силу эльфийского артефакта в зале на юго-западе.

## 22. Пещера вождя

Здесь находятся хижины вождя троглодитов. Эта область — дополнительная стартовая локация приключения.

Цепляющиеся за стены водоросли здесь выращивают в больших ямах в северо-западной части пещеры. Эти ямы наполнены водорослями, которые подпитываются подземным источником энергии и являются частью рациона троглодитов.

*Главное место в этой грубой пещере занимает огромная земляная хижина, окружённая острыми палками. На вершине хижины закреплён череп гигантской ящерицы и скелет крыльев гигантской летучей мыши, чтобы было похоже на некую разновидность драконоподобного существа.*

**Существа:** В хижине находится вождь троглодитов Урбон и десять **троглодитов**, которые охраняют его и стерегут туннель на северо-запад. Троглодиты бросаются в атаку на любое существо, которое им угрожает.

**Урбон:** Урбон — вождь троглодитов, желающий стать истинным верховным жрецом Дретчроястера. Он осмотрительный воин, который ради борьбы троглодитов с богохульниками Культа Дракона готов принять помощь извне. Он обладает статистикой **человека ведуна** с особенностями троглодита Чувствительность к свету и Зловоние.

Урбон управляет своим племенем при помощи хитрости и терпения. Его лицо покрыто глубокими морщинами и частичками мха и грибов, растущими на его голове. В качестве шлема он носит череп гигантской ящерицы, а на его спине закреплены костяные крылья огромной летучей мыши, чтобы придать ему драконоподобную внешность.

В отличие от культистов Дретчроястера, Урбон и троглодиты видят в драколиче не просто символ силы, а истинное божество. Урбон намеревается лишить Культа Дракона влияния на Дретчроястера, чтобы троглодиты могли должным образом ему поклоняться и сделали Урбона верховным жрецом драколича.

Вождь приходит в восторг от историй об отважных деяниях, которые могут склонить его на сторону искателей приключений в их борьбе против культа (но не против Дретчроястера). Доказательством таких деяний может стать то, что персонажи сразились с

культистами и защитили троглодитов рекрутов возле эльфийского корабля (область 20) или то, что они избежали боя со стражами в области 25 после убийства культистов в храме. Искатели приключений также могут показать себя в бою против чудовищ и троглодитов в бойцовой яме, в деревне (см. область 23).

**Защищённый проход:** Ни троглодиты, ни культисты не хотят, чтобы другая сторона использовала этот проход в комнату хранителей (область 29), который с обоих концов охраняется ловушками. В северо-восточном начале прохода находится яма-ловушка с отравленными шипами, глубиной 9 м. (30 футов). (Подробную информацию о ловушке на другом конце прохода смотрите в области 29).

Яму-ловушку может определить персонаж, сделавший проверку Интеллекта со Сл 15 до того, как она раскроется. Если ловушка обнаружена, ее можно обойти, аккуратно двигаясь по краю ямы.

Существо, которое входит в проход, не зная о ловушке, получает 3к6 урона от падения плюс 2к6 урона от шипов, затем должно совершить успешный спасбросок по Телосложению со Сл 10 или получит 2к5 урона ядом.

**Сокровище:** В хижине вождя находятся драгоценные камни, украшения, золотые пластины и кубки общей стоимостью 2 752 зм. Среди этого богатства скрыт идол Баала *Обезвреживающий Врага*.

*Обезвреживающий Врага:* Этот идол — воин в латном доспехе, исписанном демоническими надписями. Каждый раз, используя действие, носитель руны может применить удержать персону до трёх раз в день. Однако, каждый раз, когда персонаж использует эту способность, он должен совершить успешный спасбросок по Мудрости со Сл 10 или будет парализован на 1к6 +1 раундов.

## 23. Нижняя деревня

Главное место в нижней деревне троглодитов занимает бойцовая яма, в которой в жестокой схватке сходятся троглодиты воины, пленники и чудовища. Яма круглая, диаметром 9 м. (30 футов) и 4,5 м. (15 футов) глубиной.

В этой области находится портал Баала, который в обычной состоянии ведёт в область 7.

*Большую часть пещеры в западной её части занимает широкая яма, окружённая защитным барьером из острых палок. С больших шестов у её западной стены свисают цепи, на которых, судя по отпечаткам когтей на камне, держали огромных зверей.*

**Существа:** В этой области живут десять **троглодитов** и четыре **гигантских ящерицы**. Существует шанс 1 к 3 (1-2 на 1к6), что половина троглодитов и ящериц сражается в бойцовой яме. Троглодиты нападают в ответ на любую агрессию (см. также «Отыгрыш роли»).

**Трясина:** В гнилой трясине на северо-востоке троглодиты откладывают свои яйца, а также сбрасывают туда тела своих жертв и соплеменников.



**Отыгрыш роли:** В зависимости от того, как ведут себя персонажи сейчас и от их предыдущего опыта взаимодействия с троглодитами, местные троглодиты могут бросить им вызов на бой в бойцовой яме. Если персонажи соглашаются, они должны сразиться в трёх схватках против разных групп существ. Этим чудовищ содержать в загонах, находящихся в туннелях за пещерой вождя, а потом заковывают в цепи и держат под охраной в ожидании их боя в яме. Бросьте кость три раза в соответствии с таблицей, перебрасывая дубли, чтобы определить противников персонажей в этих боях.

кб	Существа
1	2 анкега
2	3 хищных обезьяны
3	1 смещающийся зверь
4	2 саблезубых тигра (большие кошки)
5	1 совомедведь
6	1 василиск

Если искатели приключений победят в сражении, троглодиты деревни легко встанут на сторону персонажей, до тех пор, пока не станет известно о том, что они хотят сорвать замысел Дретчроястера.

## 24. Верхняя деревня

Большую часть пещеры занимает деревня троглодитов. В каждой из трёх хижин находится двенадцать троглодитов (включая мужчин, женщин и детей). По мере приближения к этой области к вездесущему зловонию троглодитов примешивается вонь разлагающейся плоти.

*В этой пещере находятся три больших хижины, построенные из ила и гниющей древесины. Вдоль западной стены стоят большие шипы, на которые наколоты тела гуманоидов.*

**Существа:** Двадцать троглодитов в этой области являются воинами, которые быстро хватаются за оружие и защищают деревню (см. Также «Отыгрыш роли»).

**Отыгрыш роли:** Эти троглодиты привыкли иметь дело с культистами и их наёмниками, и могут подойти к искателям приключений, которые желают избежать конфликта. Если персонажи воздержаться от того, чтобы рассказать о том, что прибыли в логово для сражения с Дретчроястером, троглодиты проводят их в нижнюю деревню или пещеру вождя (область 22 или 23), где герои встретятся с вождём или проявят отвагу в бою.

## 25. Хижины стражей

Эта область — одна из основных стартовых локаций приключения.

Разместившиеся в этих хижинах троглодиты воины охраняют деревню на севере, кроме того, Культ Дракона приказал им стеречь тайный проход в забытый храм Баала.

*В этой области находятся три укрепленных хижины из ила и гниющего дерева, которые поставили, чтобы защищать проходы на север и восток. Стены хижин украшены черепами гуманоидов и черными пятнами крови.*

**Существа:** Эту область охраняют десять троглодитов и четыре гигантских ящерицы. Культ Дракона вооружил этих троглодитов стальным ружьем (замените атаку палицей на атаку боевым топором, наносящим 1к8 рубящего урона).

**Отыгрыш роли:** Эти троглодиты не бросаются в атаку, увидев вас. Они ненавидят хозяев из Кюльта Дракона, и искатели приключений, которые сражались с культом (или утверждают, что сделают это) могут убедить их отступить. Если переговоры прошли удачно или троглодитов запугали, стражи могут позволить персонажам пройти в скрытый туннель или проводить их на север, в деревню троглодитов.

**Скрытый туннель:** Туннель, ведущий на восток, скрыт от глаз за куском затвердевшей от грязи мешковины. Персонаж, сделавший проверку Мудрости со Сл 15 или проходящий в пределах 3 м. (10 футов) от стены, замечает туннель.

**Потайная дверь:** В конце скрытого туннеля находится тайная дверь в ризницу (область 6), которую можно найти, совершив проверку Интеллекта или Мудрости со Сл 15. Если дверь не была открыта ранее с другой стороны, то, открыв её со стороны туннеля, вы обрушите книжный шкаф в ризнице, что приведёт в готовность наёмников-стражей в области 5.

**Сокровище:** В одной из хижин находится мешок с 315 зм, который культисты вручили троглодитам в качестве оплаты.

## СОКРОВИЩНИЦЫ ДРЕТЧРОЯСТЕРА

Когда Культ Дракона захватил эти пещеры, он расширил часть проходов между храмом Баала и деревней троглодитов, чтобы создать залы, которые Дретчроястер использует как сокровищницы. Доступ сюда есть только у драколича, верховного жреца Силакула и слуг культа, которые пользуются наибольшим доверием.

## Основные особенности

Приведённая ниже информация относится ко всему этому сектору логова, если это не противоречит описанию конкретной области.

**Освещение:** Эти пещеры и проходы освещены ярким светом от магических светящихся камней, вмурованных в стены.

**Потолки:** Все потолки в сокровищницах высотой 9 м. (30 футов).

## 26. Алхимическая лаборатория

По мере приближения к области персонажи ощущают неприятный кислый запах химикатов.

*В этой пещере построено нечто вроде алхимической лаборатории, на стенах висят полки, заполненные флаконами и сосудами. В больших чанах бурлят странные жидкости, циркулирующие по стеклянным трубкам и выпускающие облако чёрного дыма в отдушину — трещины в потолке.*

Доверенные тёмные жрецы Дретчроястера используют эту область для создания странных смесей, которые помогают поддерживать состояние драколича.

**Существа:** Четыре тёмных адепта Культа Дракона работают с аппаратом и проводят эксперименты.

**Взрывоопасная алхимия:** Эксперименты, проводимые в этой области, крайне нестабильны. Всякий раз, когда существо совершает атаку и промахивается на 5 или больше, атакующий должен сделать спасбросок по Ловкости со Сл 10. При провале спасброска атака зацепляет алхимическое снаряжение, что приводит к взрыву. Каждое существо в комнате получает 5кб урон огнём (успешный спасбросок по Ловкости со Сл 10 — половина урона).

**Сокровище:** Среди склянок в лаборатории можно найти шесть зелий — *зелье полета*, *два зелья исцеления*, *зелье героизма*, *зелье скорости* и *зелье невидимости* (на самом деле, *зелья яда*).

## 27. Комната ясновидения

Пруд ясновидения Дретчроястера используется агентами культа для слежки за врагами, наблюдения за троглодитами и изучения возможных ключей к раскрытию тайн посоха.

В этой области находится портал Баала, который в обычном состоянии ведёт в область 14.

*В восточной части этой комнаты находится большой пруд с вязкой синей жидкостью, на каменном бортике которого вырезаны затейливые руны. В северной части находится большой круг, который светится красным светом.*

**Существа:** Три тёмных жреца и три тёмных адепта используют эту область для слежки за какой-то другой группой искателей приключений где-то в логове.

**Пруд ясновидения:** Синий пруд пронизан магией ясновидения. Пруд настроен ритуалами культа и не может быть использован искателями приключений. Персонаж, применивший заклинание *познание*, узнает, что тот, кто успешную проверку Интеллекта сл Сл 15, сможет предугадать местонахождение одного из идолов Баала, которого еще не нашёл кто-либо из искателей приключений.

## 28. Зал трофеев

В этом зале хранятся наиболее ценные трофеи Дретчроястера, каждый из которых олицетворяет противника, побеждённого в бою. Оружие и доспехи искателей приключений, посмевших выступить против драколича, стоят возле скелета кентавра, который стал последней трапезой Дретчроястера в его бытность живым драконом. Руны на драконьем черепе гласят, что это один из конкурентов Дретчроястера, убитый им сотни лет назад.

**Огненная ловушка:** Если какое-либо существо, кроме Дретчроястера, прикоснётся к одному из предметов, из драконьего черепа вырывается стена пламени. Магический огонь не причиняет вреда трофеям, но наносит 5кб урона огнём любому существу в области (успешный спасбросок по Ловкости со Сл 15 — половина урона). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание *обнаружение магии*. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 15. Ловушка перезаряжается через 30 минут после срабатывания.

*Стены этого зала украшают доспехи и кости огромных животных. Среди трофеев выделяются скелет кентавра, пронзённого копьём, и стоящий на подиуме громадный, истисанный рунами драконий череп. Из этого зала ведут ещё три прохода, юго-западный заполнен непроницаемым чёрным туманом.*

**Некротический туман:** Юго-западный проход заполнен непроницаемым полем некротической энергии, которое не даёт увидеть то, что находится за ним. См. область 33.

**Сокровище:** Среди трофеев в зале находятся *арбалет +1* и комплект *кольчуги +2*. В зелёном колчане, некогда принадлежавшем агенту Арфистов (для определения происхождения требуется проверка Интеллекта со Сл 10), находится одна *стрела +3* с чёрным оперением.

## 29. Комната хранителей

Эта область служит средоточием ловушек для тех, кто мог бы попытаться проникнуть в сокровищницы Дретчроястера. Главное место в комнате занимает статуя зелёного дракона — изображение Дретчроястера до того, как он стал драколичем.

*Вдоль стен этой длинной комнаты стоят статуи больших крылатых тварей и мощных, одетых в доспехи гуманоидов. В центре комнаты, на широкой платформе, стоит огромная статуя дракона.*

**Существа:** Четыре из стоящих здесь статуй оживают в *гаргулий*, если кто-то проходит мимо них без Дретчроястера или Силакула. Персонаж, сделавший проверку Мудрости или Интеллекта со Сл 17, заметит гаргулий до того, как они трансформируются. В противном случае чудовища нападают неожиданно.

**Ловушка с ядовитыми дротиками:** Ловушка с ядовитыми дротиками защищает короткий проход в зал артефактов (область 30). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта или Мудрости со Сл 15. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Ловкости со Сл 15. Если ловушка не обезврежена, то, когда существо проходит из области 29 в область 30, все существа в пределах 4,5 м. (15 футов) от прохода между областями поражаются залпом дротиков, наносящим 3кб урона и 2кб урона ядом (спасбросок по Телосложению со Сл 10 — половина урона ядом).

**Защищённый проход:** Ни троглодиты, ни культисты не хотят, чтобы другая сторона использовала этот



туннель в пещеру вождя троглодитов (область 22), который с обоих концов охраняется ловушками. Любое существо, которое входит в проход с юго-западной стороны, не отключив знак, становится целью волны некротической энергии (попадание +6, 8к8 урона некротической энергией, половина урона при промахе). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание *обнаружение магии*. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Интеллекта со Сл 20. (Подробную информацию о ловушке на другом конце прохода смотрите в области 22).

## 30. Зал артефактов

Здесь хранятся самые крупные артефакты Дретчроястера.

*Вдоль стен этой обширной комнаты выставлены древние артефакты, от позолоченных зеркал и прекрасных статуй до картин давно забытых королей. Над полками с золотыми чашами и блюдами висят красивые ковры, а пол усеян различными украшениями. На юге находится проход в другую комнату.*

**Существа:** В золоте и погребальных урнах из слоновой кости находятся четыре **призрака**, которые охраняют эту область. Они появляются, чтобы напасть на любое существо, прикоснувшееся к артефактам.

**Кислотная ловушка:** В стенах короткого прохода между этой областью и областью 32 установлена механическая ловушка. Она разбрызгивает разъедающую жидкость, наносящую 3к6 урона ядом (спасбросок по Ловкости со Сл 15 — половина урона). Эту ловушку может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15. Чтобы обезвредить ловушку требуется проверка Ловкости со Сл 15.

**Сокровище:** Находящиеся здесь сокровища ценные, но громоздкие. Стоимость предметов, которые можно вынести из зала артефактов составляет 100 зм на фунт веса.

## 31. Комната призыва

Эта область — одна из основных стартовых локаций приключения. Группа, начинающее приключение в этом месте, появляется в кругу призыва, телепортированная в логово магией Имани.

Комната призыва позволяет культистам Дретчроястера призывать существ из других планов ради помощи или совета.

*В центре этой пещеры находится большой рунный круг. Глубокий гул отражается от стен вокруг вас, как будто великие и невидимы силы затянuty в эту область.*

**Существа:** Круг призыва настроен на призыв трёх **вроков**, чтобы те защищали эту комнату. Когда в комнате появляются не-культисты, в круге появляются вроки и атакуют. (Если группа начинает приключение в этой области, вроки появляются через 2 раунда после прибытия персонажей).

**Круг призыва:** *Обнаружение магии* или проверка Интеллекта со Сл 15 подтвердит, что рунный круг пронизан магией призыва. Круг призыва настроен на

ритуалы культа и не может быть использован искателями приключений. Разумное существо способно отключить круг за 1 неделю с проверкой Интеллекта со Сл 20. Провал проверки вызывает срабатывание круга и призыв вроков.

## 32. Сокровищница Дретчроястера

Главная сокровищница Дретчроястера защищена от незваных гостей смертоносными ловушками.

*Эта комната заполнена огромными грудами сокровищ. Сундуки переполнены монетами и драгоценными камнями, а вдоль стен стоят стойки с доспехами, инкрустированными драгоценными металлами. В центре западной стены на каменной полке лежит сияющий скимитар.*

**Ловушки знаков:** В пещере установлено три магических знака, каждый из которых заставляет срабатывать разные ловушки. По случайному принципу срабатывает один из знаков, когда в комнате первые три раза прикасаются к какому-либо предмету.

Все три ловушки может обнаружить персонаж, который сделает проверку Интеллекта со Сл 15 или использует заклинание *обнаружение магии*. Каждую из ловушек по отдельности можно обезвредить, сделав проверку Интеллекта со Сл 15.

**Знак яда:** Комнату наполняет густой ядовитый газ. Каждое существо в области должно совершить успешный спасбросок по Телосложению или получит 3к6 урона ядом.

**Некротический знак:** Каждое существо в области становится целью волны некротической энергии (попадание +6, 8к8 урона некротической энергией, половина урона при промахе).

**Знак молнии:** Каждое существо в комнате, носящее металлический доспех, получает 4к6 урона электричеством (спасбросок по Ловкости со Сл 15 — половина урона).

**Кислотная ловушка:** Для получения информации о ловушке между этой областью и Областью 30, смотрите Область 30.

**Сокровище:** В сокровищнице Дретчроястера находятся *эльфийский плащ*, *щит защиты от заклинаний*, *длинный меч языка пламени* и *скимитар +1*. Также здесь находятся деньги и драгоценные камни, равные по стоимости 3 624 зм, и идол Баала *Незаметный убийца*.

Скимитар обладает свойством *Поющий*, но от времени это свойство повредилось. В обычном состоянии, всякий раз, когда такой предмет берут в руки, он поёт героические баллады, которые слышит любой (не только владелец). Сейчас же, когда персонаж использует этот клинок в бою и выкидывает естественную «1», клинок начинает громогласно кричать баллады, привлекая внимание врагов из соседних областей.

**Незаметный убийца:** Этот идол изображает одетую в мантию фигуру с кривым окровавленным клинком. Существо, использующее этот идол, может 1 раз в день применить невидимость, потратив действие. Однако, если существо не злое, существует 50% шанс того, что существо вновь станет видимым в неподходящий момент (например, перед нападением или когда вы крадётесь мимо стражи).

## 33. КОМНАТА АЛМАЗНОГО ПОСОХА

Комната Алмазного посоха — центральный элемент в поисках драколича по обретению могущества, и место финального сражения искателей приключений. Герои получают последнее напутствие от Имани, прежде чем войти в комнату: Пытаться заполучить посох до того, как отряды искателей приключений добудут всех идолов — опасно.

*Полированные стены этой комнаты возвышаются на 15 м. (50 футов), прерываясь лишь широкой платформой. В стенах на одинаковом расстоянии друг от друга находятся запечатанные саркофаги. В центре комнаты вы видите двухметровый кристаллический посох, который парит в мерцающей яркими красками сфере. Под посохом — глубокий разлом, окаймлённый зелёной кристаллической паутиной. По комнате размещены магические круги с пульсирующими тайными символами, на каждом из них стоит тёмный жрец. Культисты перенаправляют энергию из посоха в огромный разлом в комнате.*

При помощи магических кругов культисты перенаправляют энергию из подземного источника в Алмазный посох и Дретчроястеру, пытаясь раскрыть тайны артефакта.

### Решение четырёх задач

Финальная сцена разделена на ряд задач, которые нужно выполнить, чтобы получить *Алмазный посох Чомиллы*. Их столько же, как и отрядов искателей приключений, входящих в комнату одновременно.

Если в мероприятии участвует больше четырёх групп игроков, координатор мероприятия объединяет игроков под командованием четырёх Мастеров. Каждый из четырёх Мастеров управляет одной задачей, которую ему определяет координатор мероприятия, а оставшиеся Мастера им помогают. Если кто-то из игроков предпочитает заняться определённой задачей, координатор мероприятия может позволить игрокам поменяться местами с игроками из других команд.

Если в мероприятии четыре или меньше число групп игроков, то каждая группа занимается определённой задачей, и никакого объединения игроков не требуется.

- ◆ **Задача 1: Отключить охрану.** Это единственная задача, которую нужно выполнить, если в финальной сцене участвует одна группа игроков.
- ◆ **Задача 2: Сдерживать натиск драколича,** если в финальной сцене участвует две или более групп.
- ◆ **Задача 3: Отвлекать нежить,** если в финальной сцене участвует три или более групп.
- ◆ **Задача 4: Остановить подобие,** если в финальной сцене участвует четыре группы.

**Когда все группы получают свои задачи, прочтите:**

*Пока вы готовитесь напасть и захватить посох, жрецы и их аколиты оборачиваются к вам, доставая оружие. Символы на полу продолжают направлять энергию в разлом, даже когда жрецы переключают своё внимание на вас.*

**Если участвует две или более групп, прочтите также:**

*В это же время из разлома эхом раскатывается рёв. Из темноты возникают огромные костяные когти, и появляется Дретчроястер. Энергия из символов течёт в него, по всей видимости, создавая защитный барьер.*

**Если участвует три или более групп, прочтите также:**

*Находящиеся в стенах комнаты саркофаги дают трещину и падают. Из них выползают скелеты и мумии и бросаются в атаку.*

**Если участвует четыре группы, прочтите также:**

*Дретчроястер рычит какие-то магические слова, и за вашей спиной раздаётся ещё один рёв — это появляется копия драколича.*

### Особенности местности

В приключение включена тактическая карта области этой сцены. Чтобы было проще, если вы используете боевое поле, не отслеживайте местоположение персонажей за другими игровыми столами или врагов, не связанных с вашей задачей.

**Разлом:** Разлом перенаправляет энергию из подземного источника. Существо, упавшее в разлом, падает с высоты 150 м. (500 футов) в пещеру, находящуюся ниже комнаты, и, вероятнее всего, погибает.

**Алмазный посох:** Посох парит в 3 м. (10 футах) над разломом. Его может взять любой искатель приключений, который сможет до него дотянуться. Без использования магии полёт персонаж может совершить акробатический прыжок, использовать верёвку и кошку или попытаться предпринять другое действие, чтобы достать посох. Мастер может определить Сложность, основываясь на предприняемом действии.

Персонаж, принимающий участие в финальной сцене, может попытаться завладеть посохом в любое время, но в начале сцены он защищён одним или большим количеством магических защит. Любое существо, которое дотронется до посоха прежде, чем будет отключена охрана, получает 8кб урона электричеством от каждой защиты, которая активна на данный момент. Если после этого оно все еще находится в сознании, оно должно совершить успешный спасбросок по Телосложению или выпустит посох.

**Платформа:** Это платформа, высотой 6 м. (20 футов), на которую обычно взгромождается Дретчроястер, наблюдая за работой жрецов.

**Некротический туман:** Проходы, соединяющие области 19 и 28 с этой комнатой, заполнены непроницаемым полем некротической энергии, которое не даёт увидеть то, что находится за ним.

Существо, которое входит в туман, получает 3кб урона некротической энергией и должно совершить



успешный спасбросок по Телосложению или будет парализовано на 1 минуту. Тот, кто пытается спасти парализованного персонажа, рискует повторить его судьбу, если только не использует для этих целей предмет, например, верёвку или трёхметровый шест, при помощи которого пробует вытянуть или вытолкнуть жертву из тумана. Персонаж, который предпринимает такое действие, может рассеять туман силой воли на 1 минуту, совершив проверку Интеллекта, Мудрости или Харизмы со Сл 15.

Если персонаж пронесит одного из идолов Баала в пределах 3 м. (10 футов) от тумана, барьер исчезает, и несущий идола понимает, что теперь проход безопасен.

Туман восстанавливается через 1 минуту после того, как идол удалится от него более чем на 3 м. (10 футов).

## Задача 1: Отключить охрану

Выполняя эту задачу, персонажи должны сразиться с тёмными жрецами, чтобы добраться до символов и, используя идолов Баала, остановить поток энергии. Несмотря на то, что на карте обозначены четыре круга с символами, число активных кругов равно числу групп, участвующих в мероприятии.

Персонаж, сделавший успешную проверку Интеллекта со Сл 10, знает, как отключить круги. Потратив действие, персонаж, стоящий в активном круге (который не занят в этот момент тёмным жрецом), может начертить руну с идола в круге, чтобы отключить его.

Отключение всех защит имеет благоприятные последствия для групп, выполняющих задачи 2 и 4, кроме того, персонажи теперь завладеть *Алмазным посохом*.

**Существа:** Один **тёмный жрец** на каждого искателя приключений, выполняющего эту задачу. По меньшей мере, один жрец стоит на каждом светящемся символе.

**Развитие:** Если в мероприятии участвует всего одна группа, то это единственная задача, которую необходимо выполнить. Однако Дретчроястер не позволит героям так легко завладеть его сокровищем. После того, как все защиты отключены, он появляется из разлома и бросает инициативу.

## Задача 2: Сдерживать драколича

Дретчроястер появляется из разлома в центре комнаты. Он в бешенстве и хочет отомстить тем, кто осквернил его логово и угрожает его власти. В начале сцены Дретчроястер защищён магической энергией посоха и подземного источника. Благодаря этому, он обладает устойчивостью во всем типам урона.

**Развитие:** Искатели приключений должны привлечь внимание драколича, чтобы держать его подальше от искателей приключений, которые занимаются отключением защит, охраняющих посох.

Если искатели приключений, выполняющие эту задачу, обращаются в бегство или убиты, Дретчроястер присоединяется к бою с героями, выполняющими задачу 1.



Дретчроястер

Если защиты отключены, энергия, питающая Дретчроястера, рассеивается, и он больше не обладает устойчивостью ко всем типам урона. **Прочтите:**

*Из-за появления идолов Баала движущаяся по комнате магическая энергия рассеивается. Дретчроястер издаёт вопль гнева и боли, а сияющие мистические руны, выгравированные на его костях, вспыхивают и гаснут. «Черви! Что вы сделали? Вы подорвали мою силу, но это не спасёт вас!»*

Драколич сражается до тех пор, пока число его хитов не станет меньше четверти от максимального значения. На этом этапе он пытается сбежать через разлом в пещеру ярусом ниже.

## Задача 3: Отвлекать нежить

Из стен появляются мумии и скелеты, и, если их не остановить, они нападут на тех, кто пытается отключить защиты.

**Существа:** Одна **мумия** на каждых двух искателей приключений, выполняющих эту задачу (округлять в меньшую сторону), и по одному **скелету** на каждого искателя приключений, выполняющего эту задачу. Существа появляются двумя волнами — половина в первый раунд, вторая половина к началу третьего раунда.

Если Силакул всё ещё жив, он прибывает, чтобы сразиться на стороне нежити.

**Развитие:** Если искатели приключений, выполняющие эту задачу, обращаются в бегство или убиты, все оставшиеся мумии и скелеты присоединяются к бою против героев, выполняющих задачу 1.

## Задача 4: Остановить подобие

Дретчроястер создаёт одно своё подобие, с которым искатели приключений должны вступить в бой, чтобы не дать ему помешать тем, кто отключает защиты.

**Существа:** Эта копия Дретчроястера слабее тех, с которыми искатели приключений сталкивались ранее. У неё половина хитов Дретчроястера.

**Развитие:** Если искатели приключений, выполняющие эту задачу, обращаются в бегство или убиты, подобие присоединяется к бою против героев, выполняющих задачу 1.

## Финал: Победа над Дретчроястером

Когда персонаж завладевает *Алмазным посохом*, мистическая энергия в комнате окончательно рассеивается. Подобие Дретчроястера исчезает, а мумии и скелеты обращаются в прах. Тёмные жрецы и Дретчроястер продолжают сражаться, хотя драколич улетает, если герои уменьшат число его хитов до четверти от максимального значения.

Маловероятно, что персонажи смогут победить Дретчроястера, но они и так могут гордиться своим свершением. Тем не менее, им нужно напомнить, что у Дретчроястера, как и у любого другого драколича, есть спрятанная филактерия, и это означает, что когда-нибудь он вернётся.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В зависимости от того, сколько осталось времени, координатор мероприятия может решить, завершать ли перелёт искателей приключений из логова. Это может быть драматический побег от драколича и его приспешников, преследующих персонажей. Имани ожидает искателей приключений вне логова с кругом телепортации, готовым перенести персонажей обратно в Хэп.

Если времени мало, перескочите вперёд и считайте, что группы одержали верх над Дретчроястером, завладели *Алмазным посохом Чомиллы* и вернулись к Имани. Волшебник поздравляет героев с победой.

*«Друзья мои! Вы вырвали могущественный артефакт из лап зла и спасли наши земли от ужасной угрозы. Тем не менее, мы должны быть осторожны. Драколич и Культ Дракона, без сомнения, попытаются вернуть посох и вновь будут искать потерянные сокровищницы Уваерена. Я подозреваю, что и другие захотят заполучить посох, как только станет известно о том, что его выкрали у Дретчроястера».*

*«Тем не менее, сегодня победа за нами! С меня эль!»*

Выдайте 500 Оп всем игрокам, которые собираются играть своими персонажами в приключении *Поиски Алмазного посоха* в предстоящем сезоне D&D Encounters, который стартует 19 июня. Персонажи могут сохранить один магический предмет и равную долю ценностей, полученных во время приключения.

## Спасибо нашим плейтестерам

Jeff Greiner, Dirk Duble, Jake Campbell, Greg Jones, Rob Mickunas, Greg Kilpatrick, Yan Lacharite, Bill Newsome, Daniel Oquendo, Andre Begin, Eric Leroux, Melanie Cote, Manon Crevier, Bret Davenport, Rich Engler, Lissa Clayborne, John Nestor, Joshua Rigrod, Mark Knapik, Emalyn Knapik, Matthew Bingley, Marc F. LoGrasso, Steve Balon, Alex Sciolino, Julia Gonzalez, Patti Gallineau, D.J. Hartel, Cynthia Clarkspellman, Neil Striker, Chris Sniezak, Rod Pierce, Eric Leonard, Tyler Linn, Mark Okrasinski, Robert Twitchell, Thomas Lutz, Cori Lutz, David Dole, Tressa Gallineau, Derek Downen, Drekk, Brian Palitsch, Lord Panyth Brightsoul, Karras (Scott), Luke Trombley, Rebecca Kirker, Lisa M. Spofford, Shorti Firehand, M. Alexander Jurkat, Art Lyons, Steve Downen, Matt Gallinger



# Сокровищница драконца



Здесь были орки. Хотя сейчас их нет!

Нещерные обитатели

Воды

Сокровищницы!  
(Опасно!)

Стрела следопыта?

Охранники

Слушай...

Нещерные залы

Зелья

Мач-Тёмная эссенция

Тёмный алтарь

Охраняемые залы!

Стой и осмотрись...

Земля и Море

Илани попал в ловушку!  
Придётся вернуться.  
Никчёмный волшебник.

Сокровище!  
(Драконье логово?)

Врата?

Завернувшийся?

Пленники

Держитесь!

Сокровища утопленника?

Здесь будьте змеями!

Истевэл узнал, что чёрные драконы больно кусаются.

Дракон узнал, что Истевэл кусается больше.

Камни рассказывают легенды?

Сокровища утопленника?

Врата?

Джек чуть не утонул.  
Ему не понравилось, что мы смеялись.

Карта нарисована Хадарром Камсланом, членом Отряда Солнечного моря, ЛД 1471