ELEMENTAL EVIL

Подземелье Форт-Айрона

С тех пор, как Форт-Айрон был отбит у населявших его дуэргаров, большая часть его подземных шахт так и не была полностью исследована. Обнаруженное старое подземелье, и то, что там находится, тревожит шахтёров. Можно ли уберечь шахту и шахтёров от опасностей подземелья Форт-Айрона? Двухчасовое приключения для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX2-11

Участники проекта

Adventure Design: Greg Marks
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Gumeg, HolyCrusader
Вёрстка: Denis Bezykornov, Майя Эверетт
Вычитка: Андрей Паньшин, Denis Bezykornov, Viktoriya Bezykornova

Дебют: 4 июня 2015
Публикация: 1 июля 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера,* Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление **2**
Введение 2
Лига Приключенцев D&D 2
Подготовка приключения 2
Перед игрой 2
Изменение сложности приключения 3
Проведение приключения 3
Простой и образ жизни 3
Услуги заклинателей 4
Болезнь, смерть и восстановление персонажей 4
Предыстория приключения 5
Обзор приключения 5
Зацепки приключения 5
Друзья зора Госа 5
Задание фракции: Изумрудный Анклав 5
Задание фракции: Альянс Лордов . . . 5
Наёмники 5
Введение в приключение 6

Часть 1: Пойнт-Айрон **8**
Сбор информации 8
История Пойнт-Айрона 8
Покупки 8
О маленьких девочках и слепых козлах . . . 8

Часть 2: Ублиет **10**
1. Вход 10
2. Кишки 11
3. Чрево 12
4. Глотка 13
5. Рот 13
6. Мозг 14
Завершение приключения 16

Награды **17**
Опыт 17
Сокровища 17
Слава 17
Друзья и враги 18
Время простоя 18
Награда Мастера 18

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП **19**

Карта 1: Кишки **22**

Карта 2: Рот **23**

Карта 3: Мозг **24**

Приложение Мастера: сводка НИП **25**

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Подземелье Форт-Айрона»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Мулмастер.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига Приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) -— это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0.5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0.5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3–4 персонажа, СУО равен	Слабая
3–4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6–7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6–7 персонажей, СУО равен	Сильная
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все продолжительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Пойнт-Айрон был дварфской железной шахтой, пока 225 лет назад её не захватили дуэргары. Слухи о богатой золотом жиле, обнаруженной дварфами незадолго до их поражения, до сих пор не утихают. Пять лет назад, при поддержке храма Тиморы, Мулмастер организовал поход к шахте, но всё, что они там нашли, лишь несколько больных и сошедших с ума дуэргаров. Освободив шахту, Верховный Клинок приказала построить форт (названный Форт-Айрон), чтобы защитить богатые запасы железа, а также приказала начать поиск золота. Шахтёры всё обыскали, но золота так и не нашли. Распространялись слухи о каком-то безымянном ужасе в глубине шахты, и в последующие годы этот район был покинут, а местные жители стали его избегать.

Недавно Лалианор, потомок Авроры Эклектики (автор Полного Каталога Королевств), обнаружила в вещах своего предка карту, указывающую на то, что золотые жилы были расположены в темнице внутри запечатанных туннелей. Связавшись с союзниками в Альянсе Лордов и церкви Тиморы, она, не привлекая излишнего внимания, обеспечила доступ к шахте, и вместе с горсткой авантюристов отправилась на поиски легендарных сокровищ. К несчастью для юной предпринимательницы, Культ Чёрной Земли раньше неё обнаружил в этой области мощную стихийную магию, и начал здесь раскопки.

Но то, что не знает ни одна из сторон, так это то, что дуэргары, пока владели шахтой, прокопали глубже, чем должны были — выкопав Семя Скверной Земли; кусочек Огремоха, Принца Злой Земли. Высоко оценив мощь этого осколка, серые дварфы спрятали его под Темницей. На протяжении веков семя разрушало комплекс, превращая туннели в подобие живого существа, а осколок был его мозгом.

Культ Чёрной Земли, абсолютно преданный Огремоху, обнаружил семя и начал работу по его извлечению для своих собственных целей.

Обзор приключения

Приключение начинается в Пойнт-Айроне, где искатели приключений встречаются с Лалианор, которая рассказывает о том, что она получила доступ в шахту. Она хочет, чтобы персонажи исследовали Подземелье, и выяснили, имеется ли оттуда доступ к запечатаной части комплекса, как указано в её карте. Если это так, она просит персонажей нанести на карту скрытые области и найти там золото.

Когда персонажи покидают её, у них есть шанс встретить странную молодую девушку и козла, которые дают пугающее предостережение о путешествии.

Как только персонажи прибывают, они направляются в Подземелье, куда они спускаются и находят секретный проход к дальнейшим туннелям. Однако, когда они входят, вход закрывается за ними, оставляя их в ловушке посреди живых туннелей. Персонажи должны найти путь через эти тунелли к другому выходу. В конце они пересекаются с культистами Чёрной Земли, с которыми они должны сразиться, чтобы не дать им заполучить Семя Скверной Земли.

Зацепки приключения

Персонажи встречаются с Лалианор в Пойнт-Айроне, придя по одной из следующих причин, на выбор.

Друзья зора Госа

Те персонажи, что участвовали в DDEX2-5 «Огни Киторна», DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы» или DDEX2-9 «Око Бури», контактировали с зором Гарвилом Госом, дворянином из Мулмастера, подружившимся с ними. Его семья контролирует большую часть кузниц и кузнецов города, поэтому они очень заинтересовались шахтой Пойнт-Айрон. Гарвил попросил персонажей встретиться с Лалианорой и выполнить то, что она попросит. Любой успех в этом начинании позволит ему усилить влияние его семьи в городе, а также суметь оказывать помощь беженцам из Флана.

Задание фракции: Изумрудный Анклав

Члены Изумрудного Анклава могут связаться со скрытной Сераноллой Шептухой (женщина-гном), которую они встречают на дороге. Она расследует отравление местности. Живность возле Пойнт-Айрона также ведет себя крайне необычно, и она не знает почему. Серанолла хочет, чтобы персонажи принесли ей источник или, по крайней мере, образец того, что отравляет округу.

Задание фракции: Альянс Лордов

Члены Альянса Лордов получают письмо от Дорнала Белоборода (мужчина-дварф), их связного во фракции. В нем он объясняет, что Альянс Лордов пытается наладить сотрудничество с Грошином Лором влиятельным представителем тайной полиции, известной как Ястребы. Грошин известный коллекционер дварфских древностей, поэтому Дорнал просит персонажей принести любые уникальные дварфские предметы, которые Альянс Лордов мог бы подарить Грошину.

Дорнал также говорит, что вознаградит персонажей премией в 50 зм за хорошую работу, если они найдут что-то ценное.

Наёмники

Если персонажи не знают Зора Гарвила Госа, и не являются членами Изумрудного Анклава или Альянса Лордов, то они услышали об экспедиции, спонсируемой Полным Каталогом Королевств, в Пойнт-Айроне. Слухи говорят о возможности получить значительное вознаграждение. Заинтересовавшиеся должны встретиться с Лалианор, внучкой прославленной Авроры, в «Башенном щи-

те», таверне за пределами форта в Пойнт-Айроне.

Тайминг и отдыхи

Это приключение — короткое подземелье и не должно занять более двух часов. Важно помнить об оставшемся времени. Введение и первая часть должны занять не более двадцати минут, а оставшиеся сто минут — вторая часть, в которой сосредоточены основные события приключения.

Мастер должен следить за количеством коротких и продолжительных отдыхов, которые партия делает во второй части, так как это влияет на финальное столкновение. Вычитайте один спасбросок из общего их количества в зоне 4, за каждый использованный персонажами короткий отдых. Это определит, успеют ли они в зону 6 раньше культистов. Если персонажи используют продолжительных отдых, то они автоматически прибывают после культистов.

Введение в приключение

Когда персонажи прибывают в маленький город Пойнт-Айрон и добираются до «Башенного щита», прочитайте или перефразируйте следующее:

Ваша дорога на северо-восток от Мулмастера до деревни Пойнт-Айрон была бедна на события. По тем или иным причинам, вы стремитесь присоединиться к экспедиции в шахты, находящиеся под фортом, которую организует Лалианор, внучка Авроры, составительницы знаменитого Полного Каталога Королевств. Как это часто бывает, ваш шанс прославиться начинается с простой таверны.

«Башенный щит» находится напротив Форт-Айрона и, похоже, переполнен солдатами Мулмастера, остановившимися здесь. Пробираясь сквозь утреннюю толпу, вы находите нужный вам столик.

После того, как все соберутся, Лалианор заказывает выпивку, а также поднос с хлебом и сыром, чтобы все могли подкрепиться. Лалианор взволнована возможностью разбогатеть и завершить дело ее бабушки, поэтому она сразу переходит к делу.

Отыгрыш Лалианор

Лалианор — это высокая, худощавая женщина-человек с длинными каштановыми волосами и постоянной улыбкой на лице. Она возбуждена и пребывает в хорошем настроении. Она видит лучшее в других, но всё же имеет деловое чутьё, которым известна ее семья, и ее не так легко обмануть.

«Я так рада, что вы приехали, поскольку у меня есть деловое предложение! Я изучала вещи моей бабушки Авроры и думаю, что нашла то, что может сделать нас всех богатыми. У неё была карта старых железных шахт дварфов под Форт-Айроном, сделанная незадолго до вторжения дуэргаров, и на ней есть знак, обозначающий тайное сокровище в каком-то подземелье! Это должна быть потерянная золотая жила. Мне удалось получить доступ к шахтам, поэтому я хочу, чтобы вы проверили правдива ли карта. Посетите в шахты и найдите золото. В случае успеха, я дам вам десять процентов от той прибыли, которую получу от добычи! Этого хватит на всю жизнь!»

Элеонора попытается ответить на любые вопросы, которые могут возникнуть у персонажей:

- **Кто ваша бабушка?** «Вы действительно никогда не слышали о Полном Каталоге Королевств Авроры? Моя бабушка начинала как искательница приключений, но она мудро инвестировала свои средства в бизнес по доставке товаров по всему миру. К сожалению, Магическая Чума всё испортила, и моей маме Лемили пришлось нелегко. От нашего семейного бизнеса мало что осталось, кроме нескольких торговых точек в Глубоководье, Вестгейте и Вратах Балдура. На эти деньги я смогу восстановить нашу сеть телепортационных кругов и по-настоящему возобновить работу».
- **Где вы взяли эту карту?** «Я разбирала вещи моей бабушки, которые остались с тех времен когда она была искателем приключений, в надежде найти что-то, что можно продать, и нашла там старую картину побережья Лунного

моря около Мулмастера. Однажды, я вынула ее из рамы и обнаружила на обратной стороне карту».

- **Что вы знаете об истории этой шахты?** «Не так уж и много. Пойнт-Айрон начинал как прибыльный железный рудник, пока чуть более двух веков назад не был захвачен дуэргарами. Ходили слухи, что дварфы нашли золотую жилу незадолго до нападения, но этому не было подтверждений. Так продолжалось до тех пор, пока пять лет назад Верховный Клинок не спустилась в шахты и не обнаружила, что немногие оставшиеся там дуэргары были больны или сошли с ума. Их победили без особых проблем, и Верховный Клинок приказала построить поселение Форт-Айрон на поверхности, чтобы защитить ценные запасы железа».
- **Что вам известно насчёт слухов о потерянном золоте?** «Ну, всегда ходили истории о том, что, стремясь добыть больше, дварфы прокопали глубже рудных пластов и при этом нашли золото. К сожалению, они почти все были убиты во время вторжения дуэргаров. Те немногие, кто сумел сбежать, либо умерли, либо связь с ними потеряна».
- **Как вы получили доступ к шахте?** «Ну, меня есть друзья из Альянса Лордов, которые воспользовались своими связями в Клинках, чтобы получить доступ к рудникам под видом археологических раскопок для поиска информации о потерянном клане дварфов. Мы забираем все, что найдем, за исключением небольшого процента для наших покровителей из Альянса Лордов. Конечно, когда мы найдем золото, Мулмастер захочет свою часть, но мы наймем их шахтёров, чтобы добывать руду, их плавильщиков, чтобы очистить её, и таким образом они тоже получают свою часть. Все в плюсе».
- **Вы идёте с нами?** «Я останусь здесь и улажу несколько вопросов с местными властями. Да и, по правде говоря, я не тот искатель приключений, каким была моя бабушка. Я буду только мешаться у вас под ногами».
- **Чем вы заплатите нам, если там нет золотой жилы?** «Ну, карта говорит, что там есть какое-то сокровище. Это должно быть золото! Если это не так, я думаю, мы всё равно разделим всё, что вы найдете. Вы также можете оставить себе всё снаряжение, которое я дам в дорогу».

Снаряжение экспедиции

После того как персонажи зададут все свои вопросы, Лалианор кладет на стол большой рюкзак и говорит, что экспедиция, согласно Полному Каталогу Королевств, никогда не бывает излишне подготовленой. В рюкзаке лежит:

- Набор исследователя подземелий, включающий в себя ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней, бурдюк с питьевой водой и 50 футов пеньковой верёвки, закреплённой сбоку рюкзака.
- Комплект целителя, сосуд со святой водой и зелье лечения.
- Блок и лебёдка, комплект для лазания, лампа, фляга с маслом, 2 мешка и 50 футов пеньковой верёвки.
- Лопата и шахтёрская кирка.

Лалианор говорит персонажам, что ей потребуется немного времени, чтобы получить все необходимые разрешения, которые позволят им войти в шахты. До этого момент они могут делать в городе, всё, что хотят, но через час необходимо встретиться у ворот форта.

Часть 1: Пойнт-Айрон

Дайте каждому персонажу возможность сделать какое-нибудь дело, если они того пожелают, но не тратьте на это больше пятнадцати минут. Те, кто не хочет покидать таверну, могут продолжать трапезу за счёт Лалианор; однако хотя бы один персонаж должен встретиться с Элисандой и ее козлом.

Сбор информации

Сбор слухов о шахте или её истории потребует от персонажа час времени и 1к6 зм на расспросы и выпивку, чтобы получить возможность совершить проверки Харизмы. После проверки персонаж получает информацию согласно получившемуся результату и всем результатам с более низким значением.

Персонажи с умениями от предыстории: *По многочисленным просьбам*, *Деревенское Гостеприимство*, *Членство в Гильдии* или *Воинское звание* получают преимущество в проверке. Мастер также может выдавать информацию за хороший отыгрыш или взятки в размере 10 зм и более.

- **Сл 5.** Шахта? Они добывают много железа из под земли и его хватит на годы. Лучше уж мы, чем дварфы. Вы знаете, люди говорят, что где-то в этой шахте есть золото, но никто никогда не видел его. По правде говоря, я думаю, что это миф; просто чтобы заставить старателей копать в надежде найти его.
- **Сл 10.** Вы когда-нибудь слышали истории о дуэргарах, которых нашли здесь, когда из Мулмастера прибыли войска? То, что когда-то было целой сворой злобных серых дварфов, каким-то образом превратилось в несколько десятков голодных негодяев, твердящих о плодородной земле, находящейся в глубине. Вот что происходит, когда вы слишком долго не видите солнца.
- **Сл 15.** Знаете, вы не первые, кто спрашивает о шахтах. Буквально вчера утром в таверне о ней распрашивал какой-то человек в маске, и небольшой парнишка в защитных очках и капюшоне. Тот, который поменьше, нёс лопату, слишком большую для него. Они оба странно пахли, словно гнилой рыбой.

История Пойнт-Айрона

Те персонажи, которые попытаются вспомнить что-то из истории о Пойнт-Айроне или о шахте под ним, могут совершить проверку Интеллекта (История).

- **Сл 5.** Пять лет назад, при поддержке храма Тиморы, войска Мулмастера вошли в шахту и без труда отбили ее у дуэргаров. Верховный Клинок основала форт (названный Форт-Айрон), построенный над шахтой, чтобы защитить богатые запасы железа. Большая часть железа выплавляется и обрабатывается Домом Гос.
- **Сл 10.** Пойнт-Айрон был дварфским железным рудником до того момента, когда 225 лет назад он был захвачен дуэргарами. С тех пор ходят слухи о богатой золотой жиле, найденной незадолго до захвата шахты. Несмотря на тщательные поиски золота, люди Верховного Клинка так его и не нашли. Говорят, нижние шахты были запечатаны, хотя, похоже, никто не знает почему.
- **Сл 20.** Истории о неком безымянном ужасе из глубин распространились среди шахтёров, и Верховный Клинок в конце концов приказала запечатать самые глубокие уровни шахты и избегать их.

Покупки

Выяснивб для чего они наняты, персонажи могут захотеть приобрести дополнительное снаряжение. Пойнт-Айрон — небольшая деревня, созданная для проживания гарнизона и шахтёров. Для них доступны предметы из *Книги игрока* стоимостью до 25 зм, а также зелья исцеления. Здесь нет заклинателей, но можно купить святую воду.

О маленьких девочках и слепых козлах

В какой-то момент, по меньшей мере один персонаж должен встретиться с Элисандой и ее козлом. Если один или несколько персонажей просто убивают время, то они являются отличным вариантом.

> Вы видите бездомную девочку, ковыряющую грязь ножом. Её платье порвано, покрыто грязью и кровью. На её тонких костлявых ногах нет обуви. Рядом с ней в луже сидит такой же грязный козёл с черной шерстью и белыми глазами. Видя вас, она улыбается широкой желтозубой улыбкой и машет рукой.

Когда Элисанда почти год назад покинула изолированный остров, где родилась, она мигрировала на юг вместе с остальными беженцами из Флана. Она добралась до Пойнт-Айрона, спрятавшись в караване, и её дорога пересеклась с персонажами.

Если увидевший её персонаж проходит мимо, она встает и идёт за ним, а козёл тащится следом. Вполне возможно, что некоторые персонажи уже встречались с ней раньше, тогда она при встрече обнимает их своими грязными руками.

> «Приветствую, чужаки! Чё ты делаешь? Ты слышишь земля? Оно кричит, когда на неё смотрят глаза!» Девушка улыбается и втыкает в грязь свой нож. «Я думаю, что оно живая. Ты должен быть подальше. Оно тоже голодна».

Если персонаж пытается игнорировать Элисанду или отходит от неё, козёл будет мешаться до тех пор, пока персонаж не заговорит с ней.

Элисанда не нападает если персонаж настойчиво пытается уйти.

Элисанда может чувствовать необычные вещи и сейчас слышит, как семена жаждут поглотить культистов, пытающихся добраться до них. Она хочет предупредить персонажей о том, что спускаться под землю опасно, но точно не знает, что именно там происходит.

- «Я слышала, как разговаривает земля. Оно не счастлива. Оно голодна».
- «Земля, её голова болит из-за ударов кирок».
- «Тебе не нужно идти в землю. Её живот злится».
- «Если пойдешь в землю, тебе следует взять хорошей воды. Я думаю, что она тебе понадобится. Мерзкие вещички происходит там».
- «Козёл говорит, что хочет блестящий камень. Вы находите блестящий камень, он хочет, чтобы вы принесли его мне. Не знаю, почему я хочу камень, но козёл всегда прав».

Отыгрыш Элисанды

Элисанда — 12-летняя девочка-сирота, человек, деревенская смутьянка из изолированной островной деревни в Штормовом заливе. Из-за постоянного недоедания она выглядит меньше, чем другие дети в этом возрасте, и её часто считают младше, чем на самом деле. Она по-прежнему очарована чужаками, несмотря на свои странствия. Элисанда не получила нормального воспитания, поэтому у неё дурные манеры и нет понимания того, что хорошо, а что плохо. Персонажи могли встретить Элисанду в *DDEX1-3 «Тени над Лунным морем»*, когда они спасают её и приводят во Флан. Вскоре после этого она исчезла, и её можно было снова встретить в *DDEX1-10 «Тирания во Флане»*, где она помогла персонажам сбежать.

Отыгрыш слепого козла

Слепой козёл впервые появляется на том же острове, что и Элисанда (также в *DDEX1-3 «Тени над Лунным морем»*). Козёл с черной шерстью оказывается совершенно слепым, но по какой-то необъяснимой причине способен видеть отдельных персонажей, за которыми он следует, и впадает в ступор от вещей, которые лишь мешают обычным животным. Он особенно любит тех, кто «чист сердцем». И хотя он безобиден, большинство людей находит козла жутковатым.

Часть 2: Ублиет

Как только персонажи будут готовы встретиться с Лалианор, они должны собраться перед фортом, чтобы войти в шахты. Они проходят через действующую часть шахт, Лалианор покидает их, и они входят в неисследованную часть шахты.

Продвижение вглубь шахт протекает без заметных событий. О чём бы Лалианор ни договоривалась с местными военными — всё сработало: вы спокойно проходите мимо охраны, а шахтёры проводят вас через туннели, которые больше не являются частью действующей шахты. По сигналу Лалианор, вы вместе с вашими товарищами выдвигаетесь в заброшенные участки. Вскоре вы начинаете замечать, что туннели выглядят не так, как остальная часть шахты: стены всё еще из твердых пород, но они стали более серыми, а на опорных арках изображены дварфы с открытыми ртами. Как бы то ни было, ясно, что это место давно никто не посещал.

Туннели, по которым идут персонажи, пыльные и тихие, однако ощущается запах влажной земли, что странно, учитывая то, что полы и потолки каменные. Кажется, что слабый ветерок идёт из глубины пещер. Пусть персонажи определят походный строй и строят любые нужные им планы.

Осмотр туннелей. Шахта выглядит старой, но прочной. Все туннели имеют ширину от десяти до пятнадцати футов и хорошо укреплены. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 15 (дварфы делают эту проверку с преимуществом) позволяет понять, что заброшенные участки шахт были вырыты дуэргарами, в отличие от туннелей, созданных людьми или дварфами в действующих частях шахты. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяют понять, что пыль в этих туннелях лежит уже много лет. В этой части шахты нет следов ни гуманоидов, ни местной фауны.

Природа туннелей

После того, как персонажи вошли в туннели (зона 2 или дальше), становится очевидно, что что-то не так. Если персонаж начинает задаваться вопросами о природе туннельной системы, используйте следующие подсказки, чтобы ответить на эти вопросы. Все проверки умений имеют Сл 10.

- **Обнаружение магии:** стены и все структуры внутри комплекса излучают сильную магию преобразования.
- **Интеллект (Магия или Природа):** Определенно присутствуют следы магии. Движущиеся стены и самопроизвольно образующаяся грязь не встречаются в природе. Тоннели при этом не выглядят ни естественными, ни вырытыми кем-то.
- **Обследование стен (Расследование):** стены варьируются от каменных до влажных земляных. Если их повредить, то из них вытекает жидкая грязь. Примерно так же, если бы стены были живыми.
- **Мудрость (Выживание):** стены кажутся неестественно устойчивыми, хотя здесь нет никаких опор — ни естественных, ни искусственных.

1. Вход

Как только персонажи дойдут до места, указанного на карте Лалианор, они обнаружат туннель оканчивающийся ямой. Это конец желудочно-кишечного тракта Живой земли, а также источник слабого ветра и запаха влажной земли.

После более чем часового путешествия по подземелью, карта Лалианор приводит к яме в конце широкого туннеля. Вы видите яму неправильной формы с грубыми краями, а в стене над ней есть большое железное кольцо — подземелье уходит дальше во тьму.

Высота ублиета[1] составляет сорок футов, и те, у кого есть подходящий источник света или зрение, могут увидеть, что на дне виднеется неровный пол, который становится глубже к центру. Кольцо прочно закреплено в стене и выдерживает вес любого персонажа, который будет использовать его для спуска вниз. Спросите игроков, как они планируют спуститься, и уточните необходимые детали, но учтите, что любой разумный план приведет к успеху. Основная задача состоит в том, чтобы не получить серьезную травму от падения ещё до начала приключения.

Дно ублиета. Дно представляет собой мягкую рыхлую грязь, а запах влажной земли ощущается еще сильнее. Успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 10 даёт понять, что эта грязь очень плодородная. Пол заметно углубляется к центру, хотя и не так сильно, чтобы помешать движению или стать причиной падения.

Обследование ублиета. Для обследования дна требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 чтобы найти камень, который можно вдавить в пол. Вдавить камень трудно, и это потребует от персонажей в сумме 20 единиц силы.

Вход открывается

Когда персонажи давят на камень, весь тоннель содрогается от землетрясения.

Как только вы надавливаете на камень, землетрясение сотрясает весь туннель. Несколько секунд вас швыряет из стороны в сторону, и вы не в состоянии понять где верх, а где низ. В центре ямы по спирали начинает расширяться

[1] Прим. переводчика: Ублиетом называется комната для заточения заключённого на длительное время. Представляет собой сужающуюся книзу комнату, из которой невозможно выбраться вверх без посторонней помощи или закрепленной сверху веревки. Название предположительно произошло от французского «oublier», что означает «забывать» и в таком виде попало в английский язык. Туда помещали заключенных, чтобы забыть о них навсегда. Нередко ублиеты оснащали кольями внизу, чтобы убивать заключенных, если не требовалось их длительное заточение.

отверстие, в то время как отверстие над вами по спирали сужается. Вы падаете вниз.

Как только камень вдавливается в пол, ублиет и земля вокруг его мгновенно опускаются на несколько футов вниз, в то время как дрожь разносится по всему туннелю. Это приводит к тому, что все, кто еще не успел спуститься вниз, тут же падают в ублиет. В этот же момент отверстие и ствол шахты начинают сужаться сверху, а нижняя часть ублиета широко открывается. Из-за этого, все, кто находятся в ублиете, а также те, кто падает в него, проваливаются в кишки (зона 2, ниже).

Землетрясение и вызванное им падение могут травмировать персонажей, в зависимости от того, где они стоят, когда открывается секретный проход:

- **Над отверстием.** Те, кто стоит на полу над отверстием, когда оно открывается, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 10. Если проверка успешна, то они приземляются в грязь, не получая урона, в случае неудачи, они получают 3 (1к6) единицы урона.
- **В туннеле над ямой.** Те, кто не находится в ублиете, падают в отверстие из-за землетрясения, которое проходит через весь туннель, где находятся герои. Эти персонажи должны сделать спасбросок Ловкости Сл 10. В случае неудачи, они получают 6 (2к6) дробящего урона, так как они бьются об наклонную стену и болезненно приземляются на пол. В случае успеха им удаётся замедлить свое падение, схватиться за веревку, или иным образом смягчить удар, и они получают половину урона.
- **Альтернативы.** Возможно, персонажи смогут найти альтернативные способы не упасть, например заклинания, такие как *падение пёрышком* [feather fall] или другие варианты. Поощряйте креативное мышление, снижайте урон, но сделайте все возможное, чтобы персонажи не смогли избежать падения. Дрожь и сужающийся туннель выбрасывают персонажей в открывшееся отверстие на полу. Дайте игрокам понять, что если персонаж останется наверху, то он будет раздавлен насмерть.

После того, как все персонажи падают в отверстие, оно закрывается.

2. Кишки

Персонажи оказываются в туннеле, где можно двигаться только в одном направлении — отверстие, через которое они упали, полностью сжалось.

Вы попадаете в туннель, который ведёт только в одном направлении. Отверстие, через которое вы только что провалились, закрылось. Узкий туннель перед вами влажный: грязные ручейки стекают по стенам на губчатый пол, который лежит под несколькими дюймами грязи. Тоннель поворачивает и исчезает из поля зрения.

Персонажи могут подумать о том, что они могли бы выкопать выход наружу. Те, кто преуспел в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, понимают, что вполне вероятно, что весь туннель над ними обрушился, и потребуется много недель, чтобы выкопать, при условии, что не случится никаких повторных обрушений. Дварфы делают эту проверку с преимуществом. Похоже, что нет другого варианта, кроме как двигаться вперед и искать другой выход.

Общие особенности Кишок

Дайте персонажам возможность осмотреть окружение, прежде чем они услышат приближение осколок Огремоха. Туннель около десяти футов в диаметре с вязким дном и стекающей грязью со стен и потолка. Он извивается и часто поворачивает, так что видимость не превышает тридцати футов.

Свет. В туннеле нет света, если кто-либо из персонажей не обладает тёмным зрением, то группе нужен источник света.

Грязь. Вязкая грязь здесь глубиной по щиколотку и считается труднопроходимой местностью. Существа со способностью Хождение по земле, такие как земляные дженази или осколки Огремоха, игнорируют эту особенность. Кроме того, грязь имеет слегка щелочную среду, и через несколько минут у персонажей появляется зудящая сыпь на любом открытом участке кожи.

Запах. Грязь имеет сильный запах влажной земли с легким запахом аммиака. Его недостаточно, чтобы навредить персонажам, но он явно ощущается.

Стены. Стены, кажется, сделаны из непрочной влажной земли. Грязь, падающая со стен, не является частью самих стен и явно не естественного происхождения. Везде, где стена повреждена, из раны вытекает ещё больше грязи.

Осколки Огремоха

После того, как персонажи спустились по этому туннелю — приблизившись к одной из более широких его частей — любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, слышит звук огромного катящегося камня, который вспахивает по пути густую грязь.

Те, кто смогли пройти проверку, не захвачены врасплох двумя **осколками Огремоха**, которые выкатываются из-за угла в 30 футах от группы. Каждый из них похож на покрытый грязью валун. Когда их убивают, они раскалываются пополам на две жеоды — очень легкие, полые полусферы, в каждой из которых достаточно пространства для двух существ Среднего размера.

Осколки Огремоха используют способность Хождение по земле, чтобы игнорировать труднопроходимую местность, а затем, когда это возможно, используют свою растаптывающую атаку. Они не будут убегать и будут сражаться до конца.

Сокровища

Самоцветы, которые можно собрать внутри жеод, в сумме стоят 150 зм.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите один осколок Огремоха, а оставшийся осколок пусть использует растаптывающую атаку только один раз.
- **Слабая группа:** уберите один осколок Огремоха.
- **Сильная группа:** добавьте один осколок Огремоха.
- **Очень сильная группа:** добавьте два осколка Огремоха.

3. Чрево

После примерно часа ходьбы по кишкам, персонажи приходят к другому кольцеобразному входу, рядом с которым есть выступающий камень, похожий на тот который они нашли при входе в ублиет. Он встроен в стену, а не в пол, и его гораздо легче нажать. Землетрясения в этот раз нет, проход просто открывается по спирали, а камень проваливается в стену.

Общие особенности Чрева

Бассейн, по форме напоминающий фасоль, занимает всю комнату. Он заполнен зеленоватой полупрозрачной кислотой, за которой не видно дна. Глубина бассейна около тридцати футов, но его дно не плоское. На другой строне, примерно в ста футах, виднеется кольцо, закрепленное на камне.

Кислота. Бассейн полон кислоты. Прикосновение к ней наносит 3 (1к6) урона кислотой. Любое существо, входящее или начинающее свой ход, погруженным в кислоту, получает 5 (1к10) урона кислотой.

Свет. В комнате нет света.

Запах. В комнате пахнет чем-то едким. Дышать неприятно, но пары не ядовиты.

Стены. Стены комнаты грубые с глубокими вертикальными трещинами, образующими похожие на плавники каменистые выступы по всей комнате. По ним можно взобраться пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

> Жгучий запах кислоты ударил в ваш нос, прежде чем вы увидели содержимое этой продолговатой каменной пещеры. Огромный бассейн заполняет фасолеобразную пещеру между вами и туннелем на другой стороне.

Эта продолговатая каменная пещера заполнена озером слегка пенящейся кислоты. Запах здесь просто ужасный. Кроме того, что единственный очевидный выход находится через сто футов по другую сторону от озера кислоты, здесь нет никаких других опасностей. Эта комната — загадка, которую нужно решить.

Переход через озеро

Есть множество возможных способов пересечь бассейн.

- **Блок и лебёдка.** Персонажи могут попытаться использовать блок и лебёдку, веревки или другое снаряжение для скалолазания, чтобы, например, сделать корзину, которая будет двигаться по веревкам над кислотой. Для этого необходимо, чтобы кто-то перелетел или перелез по стене на 100 футов, действием установив крюки хотя бы в трёх местах. Те, кто едет в такой веревочной корзине, могут двигаться с половиной от своей скорости, а в конце каждого раунда чрево бурлит и выбрасывает кислоту вверх, из-за чего персонажу в корзине надо сделать спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала он получает 3 (1к6) урона кислотой, избегая урона в случае успеха.
- **Жеоды.** Полусферы из осколков Огремоха из зоны 2 достаточно плавучи, чтобы послужить лодкой, способной нести двух существ Среднего размера или четырех Маленьких. Персонажи могут использовать лопату или что-то подобное в качестве вёсел, перемещаясь за ход на расстояние равное своей скорости. У жеоды нет бортиков, поэтому любой, кто попробует использовать Рывок, чтобы проплыть дальше, чем их скорость, разбрызгивает кислоту, которая попадает внутрь жеоды, из-за чего все, кто находится внутри, должны сделать спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала персонаж получает 3 (1к6) урона кислотой. Те, кто прошел проверку не получают урона. Персонаж, использовавший Рывок, совершает проверку с помехой.
- **Грязь.** Любой персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Природа) Сл 10, понимает, что грязь из Кишков (зона 2) была слегка щелочной. Персонажи могут вернуться туда, обмазаться грязью, а затем попытаться переплыть бассейн. Полностью покрыв себя грязью, персонажи становится невосприимчивым к кислотному урону в течение двух раундов. В начале третьего персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 12. В случае успеха, грязь продолжает обеспечивать свою защиту. В каждом следующем раунде персонаж должен повторять спасбросок с прибавкой +1 к Сл за каждый раунд после третьего. Если персонаж проваливает спасбросок, грязь растворяется, и персонаж начинает получать урон за нахождение в кислоте.
- **Плавание.** Персонажи могут просто попытаться переплыть бассейн, получив соответствующий урон. Несмотря на его глубину, кислота довольно густая, поэтому чтобы оставаться на плаву не требуется никаких проверок. В остальном, плавание в бассейне следует обычным правилам плавания.
- **Другие.** Количество идей, которые могут предложить творческие игроки, не ограничено, особенно с учетом заклинаний и магических предметов. Мастеру рекомендуется использовать варианты, приведенные выше, в качестве руководства при оценке того, будет ли успешен план, и в случае спорных моментов, решать в пользу игроков.

Как только персонажи переходят на другую сторону, они обнаруживают, что могут так же легко открыть выход, как и до этого.

4. Глотка

Пройдя чрево, персонажи оказываются в круглом туннеле с покрытыми слизью пористыми стенками. Постоянная пульсация движущаяся по стенкам, подталкивает их обратно к чреву. Персонажи должны бороться с ней, чтобы продвигаться вперед.

Общие особенности Глотки

Этот круглый туннель имеет диаметр десять футов и простирается настолько далеко, насколько могут видеть персонажи. Стены состоят из пористой земли, которая становится прочнее, если начать копать глубже. Все вокруг покрыто слизью.

Свет. В туннеле нет света.

Слизь. Стены покрыты густой скользкой слизью. Слизь затрудняет ходьбу в туннеле. Любой персонаж с навыком Хождение по земле может ослабить этот эффект (см. ниже).

Перистальтика. Пульсирующая волна около фута в высоту проходит по длинному туннелю, причем волна появляется один раз за раунд, заставляя существ перепрыгивать через неё или быть сбитыми с ног. Ниже есть более подробная информация о прохождении Глотки.

Запах. В комнате пахнет свежей влажной землёй.

Звук. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12, показывает, что именно является источником звука похожего на сильный ветер (это лёгкие), и что это за ритмичные удары, которые похожи на два огромных камня, бьющихся друг о друга снова и снова (это сердце).

Туннель за озером кислоты гладкий и круглый, похож на туннель, в котором вы были до предыдущей комнаты, за исключением того, что он прямой и не сворачивает. Все поверхности состоят из мягкой пористой земли, и покрыты блестящей слизью. Пульсирующая волна движется сквозь пол и стены к озеру кислоты позади вас. За этой волной быстро следуют другие волны, одна за другой.

Группа должна найти способ пройти через туннель, в то время как пульсирующие волны постоянно отталкивают их назад. Чем дольше они будут это делать, тем сильнее устанут, и тем лучше будет положение у культа Чёрной Земли, когда персонажи, наконец, пройдут туннель.

Прохождение Глотки

Путешествие по глотке представляет из себя проверки навыков и спасброски. Каждый персонаж должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 13, чтобы перепрыгнуть очередную волну и удержаться на ногах. Персонажи, обладающие способностями Хождение по земле, Парение, Левитация или подобными, делают эту проверку с преимуществом. Те, кто проваливает проверку, поскальзываются на слизи и падают. После этого следует спасбросок Телосложения Сл 10. Персонажи, сбитые с ног, совершают этот спасбросок с помехой. Те кто, проваливает проверку, получают один уровень истощения (помеха в проверке навыков, до завершения длительного отдыха).

Сложите количество персонажей, которые прошли спасбросок, и вычтите по единице за каждый короткий отдых, который совершает группа до входа в Зону 6. Если результат равен половине от количества персонажей или более, группа обгоняет культистов, и входит в зону 6 первая, слыша, как культисты пробираются туда. Если больше, чем половина персонажей проваливает проверку, то культисты уже прибыли в зону 6 и ожидают персонажей.

5. Рот

Наконец, пробившись через глотку, персонажи проходят через очередной кольцеобразный проход и попадают в Рот.

Общие свойства

Комната полусферическая — персонажи выходят из плоской стены. Сталагмиты и сталактиты выстилают изогнутую стенку подобно зубам. Иссохший труп лилового червя свисает с центра потолка, его голова покоится на выступе над входом. Светящийся боевой топор торчит из червя, пригвождая его голову к каменному уступу.

Труп лилового червя. Труп огромного лилового червя свисает с центра потолка, а его голова лежит на выступа, образуя «J»-образную форму. Нижняя часть буквы «J» находится в десяти футах над полом, и по нему попробовать подняться на десять футов на уступ. К сожалению, труп червя высох, и он больше не держится достаточно плотно в своей норе. Любая попытка забраться на червя, приводит к тому, что он вываливается и падает. Персонаж, который лезет по червю, может без последствий спрыгнуть с него и отойти, или же может пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы подняться по червю быстрее, чем он упадет. Если он не прошел проверку, то должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе будет сбит с ног и завален витками туловища. Персонажа можно вытащить с помощью проверки Силы Сл 15 или нанеся 20 рубящего урона по останкам червя. После того, как червь падает с потолка, он отрывается от топора под собственным весом, и его голова также падает на пол.

Уступ. Скелет Малуса Блэкайрона, одетый в гнилой табард и ржавую кольчугу, лежит на уступе в пятнадцати футах над входом. Помимо магического боевого топора и *зелья увеличения* [potion of growth] в его сумке на поясе, рядом с его телом находится отделанный серебром щит. На нем выгравирован священный символ Глубинной Дуэрры, который можно узнать благодаря успешной проверке Мудрости (Религии) Сл 15 как дуэргарскую полубогиню — покровительницу псионики, завоевания и расширения; теперь это мертвая сила, которой больше не поклоняются на Фаэруне. Дварфы совершают эту проверку с преимуществом. Узкий туннель ведет к выходу с уступа.

Свет. В комнате нет света.

Сталагмиты/сталактиты. На образование из сталагмитов/сталактитов можно подняться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы

забраться на уступ. Однако, когда кто-то поднимается на них, потолок и сталактиты начинают двигаться вверх и вниз, совершая жевательные движения. По другую сторону от «зубов» не видно ничего, кроме грязи. На инициативу 20 (игроки побеждают при равном значении) сталагмиты и сталактиты смыкаются. Любое существо, взбирающееся них, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 5 (1к10) дробящего урона и упадет вниз.

Перед вами комната с рядами сталагмитов и сталактитов с трех сторон от входа. С потолка свисает гигантский неподвижный червь с лиловой кожей, другой его конец лежит на выступе над вами. Лёгкий синий свет исходит от боевого топора, воткнутого в его голову, а истлевшая рука гуманоида всё еще держит рукоять.

Это последнее пристанище Малуса из клана Чёрного Железа, дуэргара, доведённого до безумия близостью семени Скверной земли. Именно он нес семя в туннели под Подземельем в его пункт назначения. К несчастью для Малуса, прежде чем он смог вернуться к своему народу, семя привлекло лилового червя. В эпической битве они убили друг друга. Проклятый семенем, он не смог найти покой, и теперь прячется здесь как **спектр**.

Малус проявляется в комнате, как только живые существа входят сюда, но не вступает в бой, пока не подвергнется нападению. В условиях ограниченного времени, не стоит затягивать с отыгрышем Малуса. Если персонажи ведут себя агрессивно, атакуют его, пытаются взять его топор или больше трех раундов задают вопросы, Малус нападает на них. Он будет сражаться до тех пор, пока его не убьют, и будет преследовать любого, кто бежит, если нет других целей.

Используйте нижеперечисленное как руководство к тому, что Малус мог бы рассказать персонажам.

- «Ты слышишь его мысли? Оно гноится от боли земли».
- «Не иди дальше. Смерть — единственный выход для тебя!»
- «Я — защитник моего народа. Это я тот, кто вынес семя Скверной земли подальше от них».
- «Я болезнь и я лихорадка».
- «Не ищи мозга великого земляного зверя».
- «Узри гнев Малуса, норотора Глубинной Дуэрры!»

Отыгрыш Малуса из клана Чёрного Железа

Малус был норотором (клериком Дуэрры) из клана Чёрного Железа. Его богиня дала ему защиту от семени Скверной земли, которое разрушительно влияет на разум, которое заразило его братьев дуэргаров. Взяв его с собой, он убежал глубоко в пещеры, прежде чем погиб. После смерти, его ментальная связь с семенем мучает его. Он чувствует себя, словно пойманный в ловушку микроб внутри огромного зверя, который не может отдыхать, и чувствует всю его боль. Он бессвязно бормочет свои жалобы и склонен к вспышкам агрессии.

Сокровища

Боевой топор +1, зелье увеличения [potion of growth] и щит с выгравированным на нём серебром священным символом Глубинной Дуэрры стоимостью 50 зм. Те, кто забирают щит, могут передать его Дорналу Белобороду, чтобы выполнить задание Альянса Лордов, и получить награду в 50 зм.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените спектра тенью. Уменьшите жизни тени на 5 и измените урон до 6 (1к8 + 2) некротического урона.
- **Слабая группа:** замените спектра тенью.
- **Сильная группа:** добавьте тень.
- **Очень сильная группа:** добавьте две тени.

Два узких туннеля выходят с уступа. Туннели вскоре сходятся вместе, и образуют более широкий туннель, который ведет к Мозгу, зона 6.

6. Мозг

Пройдя через туннели, персонажи попадают в полость мозга либо до, либо после культистов Чёрной Земли, в зависимости от успехов группы, во время прохода по Глотке.

Общие особенности Мозга

Мозг имеет следующие заметные особенности:

Свет. Комната ярко освещена пульсирующим светом семени Скверной земли.

Камни. В комнате есть несколько больших камней, за которыми можно спрятать или укрыться.

Семя Скверной земли. На каменном постаменте, закрепленном на полу в центре комнаты, расположено хрустальное Семя Скверной земли. Во время боя семя попытается заразить окружающих своим безумием. В начале хода каждого уязвимого существа оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе будет поражено (см. блок комментариев ниже). Обратите внимание, что культисты также не застрахованы от воздействия семени Скверной земли.

Отряд прибывает первым

Если половина или больше персонажей преуспела в спасбросках в зоне 4, то:

Светящийся кристалл размером с человеческую голову покоится на скалистом постаменте, возвышающемся над центром этой круглой, куполообразной пещеры. Светящийся кристалл гневно пульсирует при вашем приближении, и по его поверхности двигаются и потрескивают электрические дуги.

Скребущие звуки исходят из стены, находящейся на другом конце комнаты. Стена вибрирует словно она может рухнуть в любой момент, явив то, что издает этот звук.

У персонажей есть один раунд, в течении которого они могут приготовиться, произнести заклинания или занять нужную позицию в комнате по

своему усмотрению. Смотрите ниже общие характеристики комнаты. После этого раунда культисты пробиваются сквозь стену с гигантским барсуком во главе.

Культисты прибывают первыми

Если меньше половины персонажей преуспели в спасбросках в зоне 4, то:

Светящийся кристалл размером с человеческую голову покоится на скалистом постаменте, возвышающемся над центром этой круглой, куполообразной пещеры. Светящийся кристалл гневно пульсирует при вашем приближении, и по его поверхности двигаются и потрескивают электрические дуги.

Свежевырытый туннель расположен в стене на другом конце комнаты. Группа гуманоидов окружает кристалл, на их лицах экстатическое выражение. Их очевидный лидер, человек в одеяниях, покрытых каменными пластинами, опускается на колени перед пьедесталом в середине комнаты — его рука тянется к кристаллу.

Группа культистов состоит из двух **троглодитов**, одного **гигантского барсука**, Алфуна Дипрока, **свирфнеблина**, прячущего большую глиняную банку с тремя **кровопийцами** внутри, и Лорна Тауха, **прислужника культа Чёрной Земли**. Культисты верят, что они имеют божественное право на семя Скверной земли, и их оскорбляет само присутствие неверных здесь. Лорн готов пожертвовать всеми своими приспешниками, чтобы получить семя во славу Огремоха, Тирана Чёрной Земли.

Безумие Скверной земли

Шептание семени Скверной земли присутствует постоянно. Любое живое существо с Интеллектом 3 или выше, которое начинает свой ход в пределах 30 футов от семени, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 10. Существа, обладающие телепатией, являющиеся элементалями или говорящие на Первичном, делают эти проверки с помехой. Провалившие проверку должны бросить 1к6 и получить один из следующих эффектов:

- **1: Землелюб.** Вы потрясены своей любовью к камням. Вы незамедлительно движетесь в сторону ближайшей скалы и обнимаете её, выражая таким образом своё новое влечение.
- **2: Массивная истерия.** Вы падаете на колени и кричите о сокрушительной безысходности от Горы Рока (Огремоха). Вы видите только неизбежную смерть под её чудовищной массой. Все атаки по вам выполняются с преимуществом до начала вашего следующего хода.
- **3: Каменные ноги.** Ваши ноги превращаются в камень, или, по крайней мере, вы так думаете. Ваша скорость становится равна нулю до конца хода.
- **4: Кричащий камень.** Поток слов на Терране заполняют ваш разум, и у вас нет выбора кроме как выкрикивать их в течении своего хода. Это не дает вам скрываться или произносить заклинания с вербальным компонентом.
- **5: Эрозия разума.** Вы чувствуете, что теряете рассудок, но держитесь еще несколько секунд. Действуйте как обычно в этом раунде, а в следующем бросьте 2к6 и используйте меньшее из выпавших чисел, чтобы выбрать, что с вами происходит.
- **6: Безумное вдохновение.** Вас переполняет крепость и непреклонность Огремоха. Вы получаете 5 временных очков жизни и делаете спасброски с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Сражение с культом Чёрной Земли

Троглодиты бегут к ближайшему врагу и пытаются блокировать подход к Лорну. Все культисты защитились от зловония троглодитов в течение последнего часа. Гигантский барсук бежит к врагу и преследует его, куда бы он ни бежал. Алфун первым делом бросает бомбу с кровопийцами (см. врезку), а затем пытается спрятаться за постаментом или камнем. Лорн пытается заполучить семя при первой же возможности и засунуть его в сумку, прикрепленную к его поясу. Он использует заклинания по возможности, но покидает комнату, как только заберет семя, или если кажется, что культисты проигрывают бой.

Бомба с кровопийцами

Алфун сконструировал хрупкую глиняную сферу с маленькими отверстиями в ней. Он запечатал внутри нескольких кровопийц вместе со стеклянными банками с душистой грязью, смешанной с засохшей кровью. Когда он бросает сферу (Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 15/30 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1), то грязь размазывается по цели, и освобожденные кровопийцы атакуют эту цель в первую очередь, пока они не насытятся. Если Алфун не попадает в цель, содержимое бомбы разбрызгивается у ног, и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе будет покрыта грязью (но не получит дробящего урона). Если цель преуспевает в проверке, то кровопийцы атакуют случайную цель.

Грязь может быть смыта, соскоблена или может попасть на другого противника на усмотрение Мастера. Как и обычно, следует поощрять творческое мышление.

Сокровища

Персонажи могут добыть монеты различного номинала общей стоимостью 100 зм из сумок культистов.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый отряд:** уберите двух троглодитов, одного гигантского барсука и двух кровопийц.
- **Слабый отряд:** уберите одного троглодита и одного кровопийцу.
- **Сильный отряд:** добавьте одного троглодита и одного кровопийцу.
- **Очень сильный отряд:** добавьте одного троглодита и одного свирфнеблина.

Допрос культистов

Культисты явно безумны. Троглодиты — наемные головорезы, но Алфуна и Лорна можно успешно допросить. Алфун и Лорн являются членами культа Чёрной Земли, которые мечтали заполучить семя Скверной земли, путешествуя через Мулмастер. Веря в то, что они были благословлены Горой Рока, они сразу же начали искать семя, планируя вернуть его в культ. Они не могут сообщить персонажам что-либо, что поможет найти других членов культа и стоически переносят дальнейшие расспросы.

Завершение приключения

После того, как персонажи победят культистов, они могут забрать семя Скверной земли и найти выход из пещер через туннель, вырытый культистами.

Если семя получено

Выбравшись через туннель, вырытый культистами, вы покидаете эти странные живые пещеры и, наконец, видите дневной свет. У вас в руках странный светящийся мозгоподобный кристалл, пульсирующий жизнью. Что вы будете с ним делать?

Персонажи должны решить, что делать с семенем Скверной земли.

- **Отдать его Лалианор.** Лалианор разочарована тем, что персонажи не смогли найти потерянное золото, но заинтересована в поиске покупателя на этот странный кристалл. Она дает персонажам 50 зм как долю от прибыли.
- **Отдать его Изумрудному Анклаву.** Контакт Изумрудного Анклава, Саренолла Шептуха, встречает персонажей за пределами Форта-Айрона и крайне обеспокоена, когда видит семя Скверной земли. Не желая прикасаться к нему, она просит персонажей положить семя в кожаную сумку, а затем превращается в орла и уносит его, чтобы понять, что это такое и как его уничтожить. Она награждает персонажей 25 зм. Персонажи, которые выбрали этот вариант, считаются выполнившими фракционное задание Изумрудного Анклава. Те, кто приносят только осколки семени, всё ещё считаются выполнившим задание, но не получают золота.
- **Отдать его другой фракции.** Фракция довольна тем, что персонажи предпочли отдать семя именно им, и награждает персонажей 25 зм.
- **Отдать семя Элисанде.** Элисанда изумлённо смотрит на семя, затем смотрит на козла, который кивает. Она благодарит персонажей («Эт типа мне?»), берет семя, и в этот момент свечение исчезает. С грустным видом она бросает тускло-серый кристалл в ближайшую канаву и быстро отвлекается на кота, убегая за ним. Козёл следует за ней в неторопливом темпе.
- **Отдать кому-то еще.** Мастер должен придумать соответствующий ответ.
- **Уничтожить семя.** Если разбить семя дробящим оружием или инструментом, свечение пропадает из осколков.
- **Сохранить его у себя.** Только кто-то один может оставить семя у себя. Кто бы ни забрал его, он получает сюжетную награду «семя Скверной Земли». Извлечённое из пещер, семя больше не вызывает сумасшествия, а через несколько дней свечение исчезает.

Семя не получено

Выбравшись через туннель, вырытый культистами, вы покидаете эти странные живые пещеры и, наконец, видите дневной свет. Лалианор разочарована, узнав, что вы так и не нашли золото, но с улыбкой говорит: «Полагаю, это и есть жизнь авантюриста!»

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Спектр	200
Тень	100
Осколок Огремоха	100
Алфун Дипрок, свирфнеблин	100
Гигантский барсук	50
Лорн Таух, прислужник	50
Троглодит	50
Кровопийца	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Разузнать информацию о шахте	25
Поговорить с Элисандой	25
Разрыть туннели	50
Достать семя из шахты	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **225 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **300 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные на группу. Персонажам следует делить сокровища поровну если это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, DM может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название предмета	Цена в ЗМ
Жеода осколка Огремоха	50
Серебряный щит Малуса из клана Чёрного Железа	50
Имущество культистов	100
Продать семя Скверной земли	50
Отдать семя Скверной земли фракции	25

Персонажи могут хранить любое из снаряжения, которое им выдала Лалианор во Введении.

Боевой топор +1 [+1 battle axe]

Оружие, необычное

Этот древний топор сделан из серого камня с мраморными прожилками. Его навершие украшено древними дварфскими рунами, а рукоять покрыта шкурой пурпурного червя. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье увеличения [potion of growth]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Распределение перманентных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманетные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Члены Изумрудного Анклава получают **дополнительное очко славы**, если отдают семя Скверной земли Анклаву.

Члены Альянса Лордов получают **дополнительное очко славы**, если принесут дварфийский щит с священным символом Глубинной Дуэрры Грошину Лору.

Друзья и враги

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду во время игры.

Семя Скверной Земли. Вы обладаете семенем Скверной земли; кусочком Огремоха, самого Принца Злой Земли. Семя едва заметно светится, пока вы спите. Пока вы дремлете, окружающие могут слышать слабые, но отчетливые звуки чего-то грохочущего, что прорывает свои ходы всё ближе и ближе к вам.

Время простоя

Каждый персонаж получает **пять дней простоя** по завершении этого приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта**, **50 зм** и **пять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: некротический урон 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом освещении или в темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состояниям захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свету, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 9 (2к6+2), и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если её значение Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.
Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

Осколок Огремоха

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (натуральная броня)
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	8 (−1)	3 (−4)

Уязвимость к урону звук
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям паралич, отравление, окаменение, истощение, сбит с ног, бессознательный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Хождение по земле. Осколок Огремоха может перемещаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня без траты дополнительной скорости.

Растаптывающий рывок. Если Осколок Огремоха движется как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадает ударом, то цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13 иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, Осколок Огремоха может пройти по квадрату цели и продолжить свое движение (лежащего ничком существо может совершить провоцированную атаку, когда Осколок покидает его зону досягаемости). Если Осколок Огремоха доходит до второго существа, он может предпринять еще одну атаку в качестве бонусного действия. Вторая атака не может сбить врага с ног.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6+3).

Алфун Дипрок (Свирфнеблин)

Маленький гуманоид (гном), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 16 (3к6 + 6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Скрытность +4, Восприятие +2, Анализ +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Терран, Подземный, Гномий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Каменный камуфляж. Гном совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Гном совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы от магии.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой гнома является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:
Неограниченно: *необнаружимость [nondetection]* (только на себя)
1/день каждое: *глухота/слепота [blindness/deafness], маскировка [disguise self], размытый образ [blur]*

Действия

Боевая кирка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2).

Отравленный дротик. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гигантский барсук

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Барсук совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (2к4 + 1).

Лорн Таух, Прислужник

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Лорн Таух является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него приготовлены следующие заклинания жреца (заклинание со звездочкой находится в книге «Стихийное зло - Путеводитель игрока»):
Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (3 ячейки): *благословение [bless], лечение ран [cure wounds], дрожь земли [earth tremor*]*

Действия

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).

Троглодит

Средний гуманоид (троглодит), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Навыки Скрытность +2
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Троглодитский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Кожа хамелеона. Троглодит совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), совершённые чтобы спрятаться.

Вонь. Все существа кроме троглодитов, начинающие ход в пределах 5 фт. от троглодита, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони всех троглодитов на 1 час.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, троглодит совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Троглодит совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Кровопийца

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

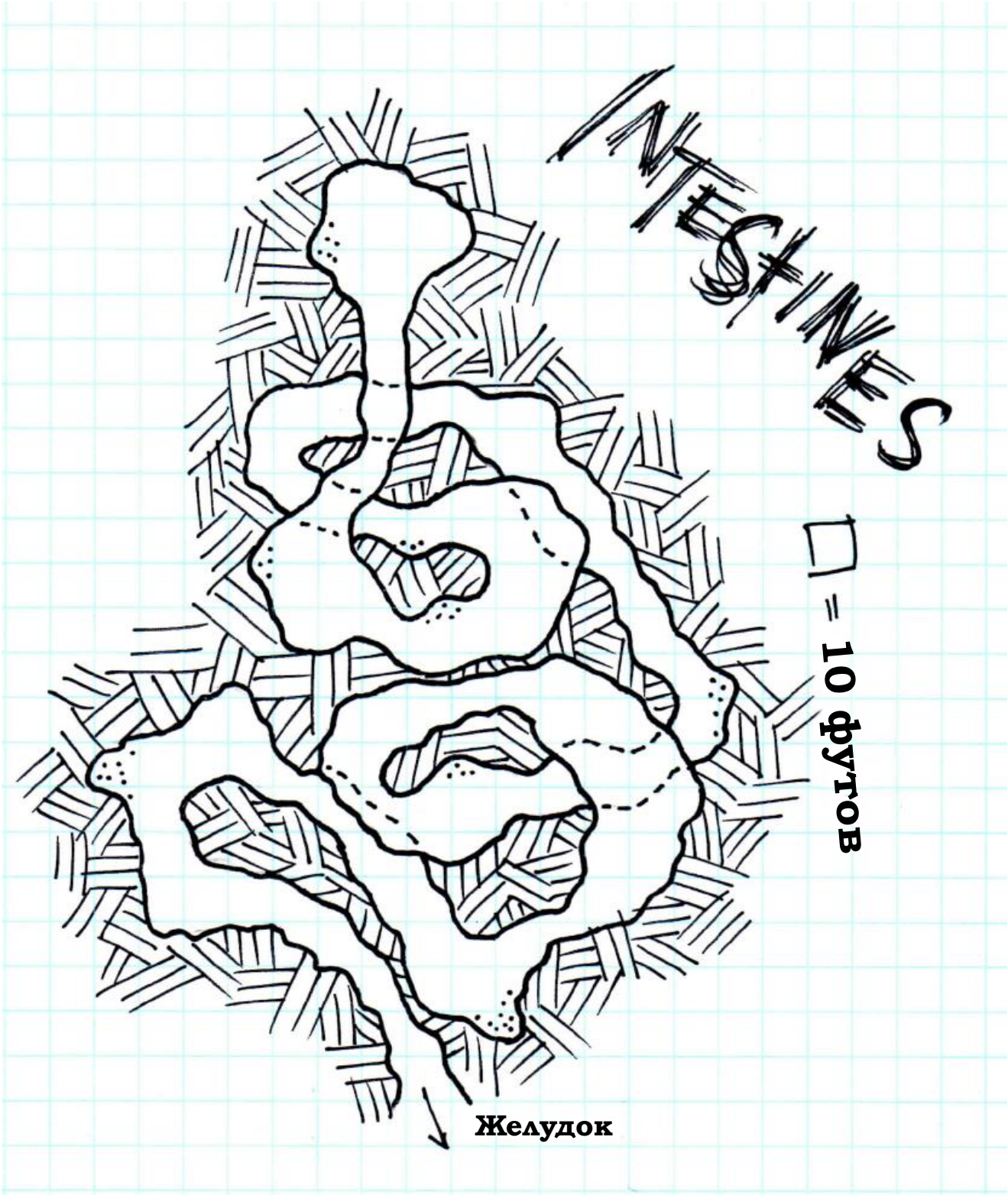
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

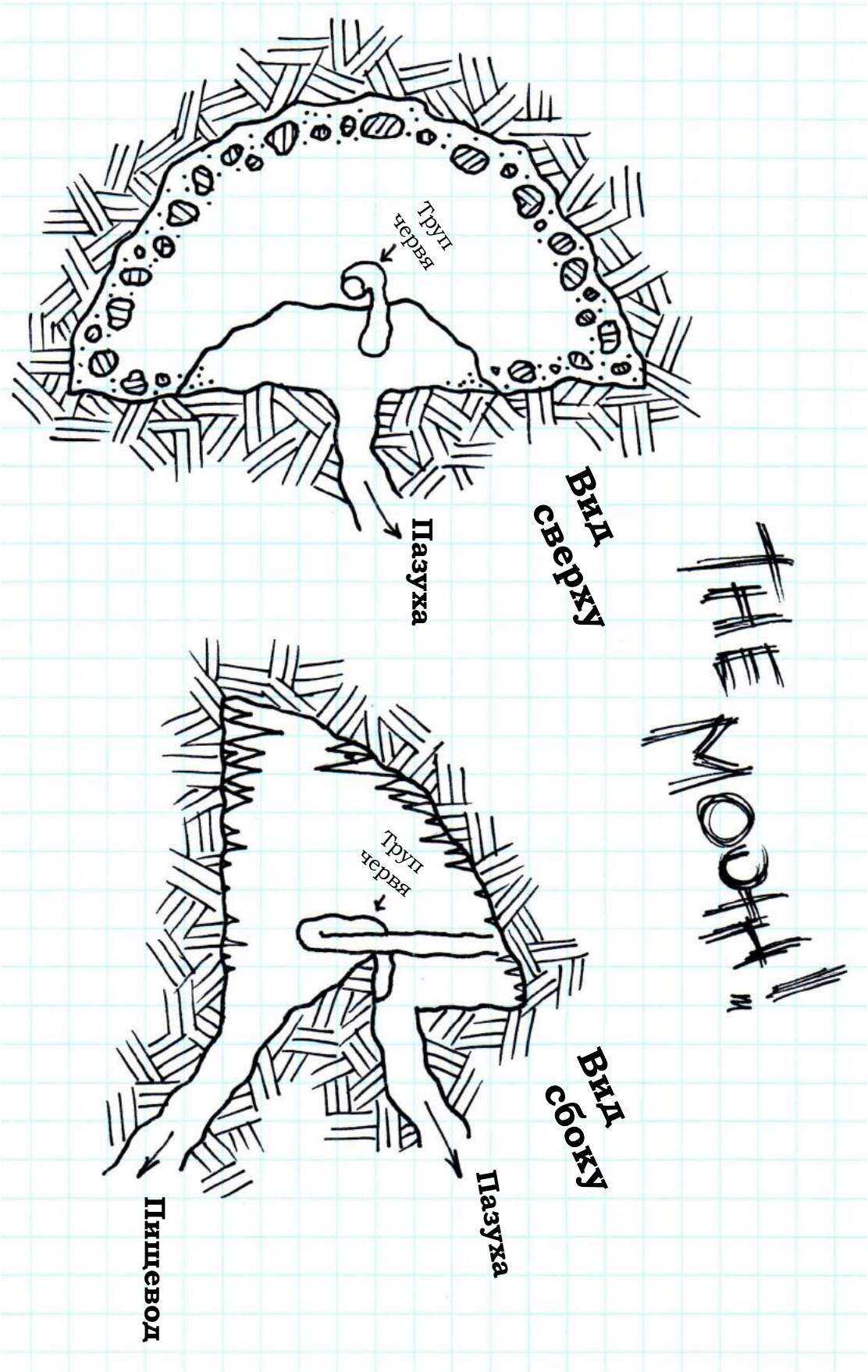
Действия

Высасывание крови. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплён, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 5 (1к4 + 3) хитов из-за потери крови. Кровопийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Любое существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу.

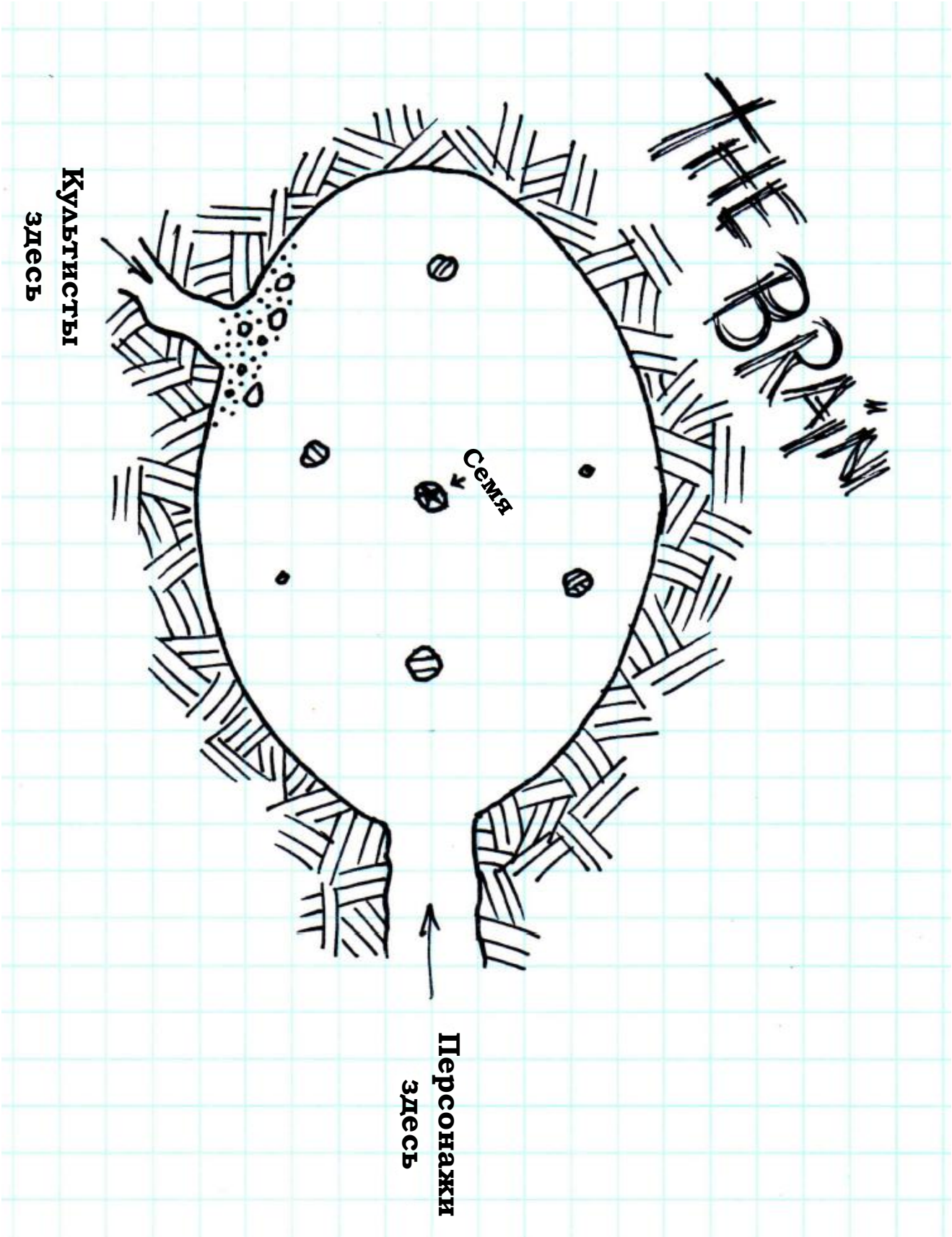
Карта 1: Кишки



Карта 2: Рот


Вид сверху
Труп червя
Пазуха
Вид сбоку
Труп червя
Пазуха
Пищевод

Карта 3: Мозг



Приложение Мастера: сводка НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Лалианор (ла-ЛИ-а-нор). Женщина-человек. Потомок Авроры Эклектики, Автора Полного Каталога Королевств. Азартная и проницательная деловая женщина, несмотря на свое веселое и доверчивое поведение.

Элисанда (Э-ли-сан-да). Женщина-человек. Молодая и весьма беспокойная девушка. Впервые была представлена в DDEX1-3 «Тени над Лунным морем», также появлялась в DDEX1-10 «Тирания во Флане». Её редко можно увидеть без её козла.

Козёл. Мужского пола. Козёл ест еду. Еда козёл еда. Еда.

Малус Блэкайрон (МА-лус). Покойный мужчина-дуэргар. Умер в подземелье и теперь блуждает по его коридорам в виде нежити.