Медовая Королева

от Джонатона МакАнатли

Юная Лайла с фиолетовыми цветами, вплетенными в её каштановые волосы, смотрела вглубь пещеры. Из тёмного помещения приятно пахло мёдом. Вокруг неё жужжали пчёлы, словно зовя куда-то. Лайла не боялась - она любила пчёл, как те любили её. Она всегда относилась к ним с уважением, а те в ответ гарантировали, что никогда не причинят ей вреда. Таковы обычаи леса Маргрив. Игриво улыбаясь она вошла в пещеру. Пчёлы последовали за ней.

"Медовая королева" - это приключение в лесу, рассчитанное на 4 персонажей 2 уровня.

Предыстория приключения

Редкий фиолетовый цветок *эффилдавнана* растёт в чащах Старого Маргрива. За его способность погружать в сон, травники используют его для чаёв и припарок. Кроме этого, им заинтересована и колония пчёл - из его пыльцы они создают волшебный мёд, который потом продают лесным феям. Эта колония - прелюбопытная смесь из медоносных и гигантских пчёл, обитающая в пещере в южной части Старого Маргрива. Последовательно пробуждающиеся матки управляют этим ульем, эти королевы и ответственны за создание мёда. Персонажи нанимаются для того, чтобы отправиться в лес и противостоять пчёлам.

Мёд обладает двумя особыми качествами. Он предотвращает старение у тех, кто его ест - но эта вечная молодость даётся дорогой ценой, мёд погружает душу в вечный сон. Феи ценят его как лучший из методов по продлению жизни своих дорогих гостей, поскольку те проводят время между праздниками в глубоком стазисе.

Не считая королевы, в улье обитает и второй разум. Около 50 лет назад молодая девушка по имени Лайла подружилась с пчёлами и отведала их мёда. Улей, по своим собственным причинами, решил держать её спящей и вечно молодой. За эти годы её разум нашёл способ освободиться от спящего тела и входить в простое сознание медоносных пчёл.

Обзор приключения

Персонажам поручено отправиться в Старый Маргрив и противостоять Медовой Королеве. По пути они сталкиваются с тремя потенциальными помощниками, последний из которых может отвести их на Поляну Королевы - луг, что часто посещают пчёлы. Оттуда персонажи следуют за пчёлами к их улью. Цветы эффилдавнана покрывают всё поляну, и их аромат вызывает сновидческие галлюцинации, заставляя персонажей усомниться в реальности.

Чтобы войти в улей персонажем необходимо пройти мимо старого медведя, что охраняет вход. В улье же они встречают большое лицо, созданное из пчёл, которое представляется Лайлой и просит их о помощи. Силой или хитростью, но герои должны войти в улей, пройдя по нескольким туннелям из лесного покрова. В обширном доме пчёл есть несколько стражей и ловушек. Когда герои достигают дверей в покои королевы, они снова встречают Лайлу, которая пытается помешать войти и потревожить "матку". После схватки с роем персонажи врываются в комнату и сталкиваются с Медовой Королевой - пробуждённой пчелиной маткой. Кроме этого, они натыкаются на спящую девочку о которой заботятся пчёлы. Теперь у персонажей есть шанс победить Медовую Королеву и спасти девочку.

Зацепки приключения

Тересла Гарлук - посредник, который знает, как нанять нужных людей для любой работы - домашней, опасной, мирской или даже странной. И пусть она избегает строго незаконных сделок, иногда она сотрудничает с нанимателями, который по очевидным причина хотят остаться анонимными. Кроме этого, она работает и на городское правительство. Друг (или родственник) Эслы рассказал той о персонажах, и вот она подходит к ним с предложением подзаработать.

"Мне говорили, что многие из вас не понаслышке знакомы с опасностями и даже готовы ночью найти дорогу в лесу, не заблудившись и не умерев с голоду. Есть один редкий фиолетовый цветок, растущий в Маргриве, и у меня есть клиент, очень в нём заинтересованный. Верней мёд, что по слухам, как раз делается из пыльцы этого цветка. Говорят, что этот мёд способен вернуть молодость принимающего его и мой клиент готов заплатить довольно приличную сумму за контейнер с этим веществом. Но дело в том, что продавцы этого мёда не хотят иметь дело с моим клиентом, поэтому от вас требуется убедить их расстаться с небольшим количеством. Мы дадим вам что-нибудь, на что можно купить мёд, а потом заплатим за поездку туда и его приобретение".

Тересла предлагает 350 зм в обмен на флакон с мёдом, но если поднажать на неё (успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15), то она готовы выделить на это 700 зм. Она не станет раскрывать личность своего клиента. Если персонажи берутся за задание, то Тересла может предоставить следующую информацию:

- Пурпурные цветы эффилдавнана цветёт у южных границ Маргрива, на западе леса и неподалёку от Старой Дороги.
- Некоторые утверждают, что лесные феи имеют доступ к этому мёду и знают где и как его приобрести. Однако раскрытие этой информации не феям потребует деликатного обращения с этими созданиями.
- Мёд, о котором идёт речь, имеет лёгкий фиолетовый оттенок и излучает магию.

Чтобы "заплатить" за мёд, Тересла даёт персонажам *кольцо тепла*, которые они должны обменять на мёд. Они могут использовать его до тех пор, пока не придёт время обмена.

Часть 1: В лесу

Вы можете сами определить, как долго персонажи будут блуждать по Старому Маргриву пока не отыщут волшебный мёд. Предполагается, что поиски занимают от одного до трёх дней, в течении которых с ними произойдут три встречи, предназначенные как для приданию оттенка сказки приключению, так и для побуждения двигаться вперёд.

СТАРУХА

Впереди вам слышится тихое пение. Раздвинув ветви на краю поляны, вы замечаете пожилую женщину в простом платье с шалью на плечах. Она сидит на мне. "Здравствуйте, детишки" - говорит она - "Не найдётся ли у вас что-нибудь съестного для бедной старухи?".

Женщина - Баба Мигори, иногда называемая Бабушкой Мигори. Она могущественный друид, которая очень хороша знает лес. Её вопрос - стандартный вопрос к путешественникам для проверки

их на наличие достоинства. Она незаинтересованна в бое, и если на неё нападают, то она растворяется на ветру и исчезает (она на самом деле превращается в элементаля воздуха и улетает прочь). Её интересе к персонажам крайне прост.

Получив информацию о поисках персонажей, она просит их спасти Лайлу, так как считает, что пришло время ребёнку проснуться от этого сна.

Развитие: Если персонажи делятся с ней едой, то Баба Мигори говорит:

"Большое вам спасибо. Одно доброе дело заслуживает в ответ другое. Я знаю куда и зачем вы идёте. Я советую отправиться вам на запад и найти там Поляну Королевы. Но не забывайте всегда при разговоре с ней проявлять уважение - даже самые благородные нуждаются в исправлении. Меч не всегда является ответом на все проблемы - пчёлы открывают свой дом тем, кто знает имя Лайла".

Если начать спрашивать у неё о Лайле, она поведает, что это молодая девушка, "заключённая в тюрьму" Медовой Королевы. Баба Мигори пытается получить от персонажей клятву о том, что они спасут ребёнка. Получив её - она исчезает.

Если персонажи делятся с ней едой, но грубы и враждебны по отношению к ней, то Баба Мигори просто говорит им двигаться на запад. Если персонажи угрожают ей, то она уходит, не помогая им вовсе.

МАТЬ

Продолжая свой путь через густой лес, вы внезапно попадает на открытую площадку с пышным ковром из травы вместо подлеска с которым вы так упорно сражались весь прошлый день. На поляне стоит необычно большое дерево - его ствол не менее чем 15 футов в ширину. У его подножия стоит женщина и смотрит куда-то вверх. "Не двигайся! Стой спокойно!" - говорит она с тревогой в голосе.

Создания: В маленьком доме к северу от этой поляны живёт семья бирфолков. Женщина - Элси Баркот - мать семейства. Её младший сын Обиан находится в опасности после того, как решил влезть на дерево. Спуститься с него не так уж и трудно, если бы не **гигантский паук**, залезший на ствол дерева вслед за мальчишкой.

ИспытаниеGE: Ребёнок боится спускаться, а мать боится подниматься за ним, так как у неё врождённый страх перед пауками. Мальчик сжимает ствол дерева в 80 футах над землёй и мать умоляет персонажей помочь ему. Успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 12 поможет персонажу взобраться к мальчику. Вторая проверка Силы (Атлетики) Сл 12 поможет им обоим безопасно спуститься обратно. Гигантский паук наполовину укрыт от персонажей благодаря листве и ветвям. Персонажи, спасшие ребёнка, должны быть вознаграждены опытом (200 ОО), кроме этого в благодарность за спасение Обиана, Элси даёт персонажам свиток з аклинания *дружбы с животными*.

ДЕВА

Неподалёку раздаётся отчаянный крик о помощи. Вы слышите звук чего-то большого пробивающегося сквозь весеннюю поросль, а потом ещё один крик. Судя по голосу, это молодая девушка.

Существа: **Огр** преследуют молодую альсеиду (см. *Том Тварей*) по имени Фраулина. Она не вооружена и ранена в ногу и может лишь держаться чуть впереди дикого огра, который вскоре нагонит её и съест.

Развитие: Фраулина травник - она собирала в лесу растения и была застигнута огром врасплох. Если персонажи спасают её, то она искренне благодарит их. Но что более важно, она знает где найти Поляну Королевы и может подсказать персонажам нужное направление. Она не заинтересована в риске путешествия среди цветущих эффилдавнанов и не планируют сопровождать персонажей, но готова поделиться следующей информацией:

- Цветущий эффилдавнан вызывает галлюцинации, и к этому нельзя относится легкомысленно.
- В Маргриве есть те, кто торгует с Медовой Королевой, покупая её волшебный мёд.
- Найдя Поляну Королевы, персонажи должны следовать за гигантскими пчёлами - те приведут их к улью.

Часть 2: В погоне за эффилдавнаном

Фраулина покидает персонажей, как только замечает хоть один из фиолетовых цветов эффилдавнана, но говорит, что нужный им луг примерно в миле к западу от сюда.

АРОМАТ ЦВЕТОВ

Эффилдавнан растёт по стволам деревьев словно виноградная лоза. По мере того, как персонажи приближаются к Поляне Королевы, они видят всё больше и больше фиолетовых цветов растущих так густо, что начинают угрожать здоровью своих носителей. Аромат от цветов начинает усиливаться. Вокруг них порхают сотни медоносных пчёл и собирают пыльцу. Теоретически, персонажи могут

проследить за этими пчёлами до самого улья, если пройдут успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 30.

Развитие: Немногие из лесных жителей собирают цветы эффилдавнана, так как помимо редкости его пыльцы, цветок вызывает галлюцинации. Как только персонажи окажутся рядом с поляной, они должны совершить спасбросок Телосложения Сл 12. В случае провала, персонаж подвергается галлюцинациям и получает помеху на все проверки, в случае же успеха персонажу кажется, что он находится во сне. Вполне возможно, что передвигаясь по поляне, персонажу будут мерещиться различные видения. Их последствия остаются на отыгрыш игроков и Мастера. Вы можете сами решить что видит каждый из персонажей, проваливших спасбросок, или бросить к12 и выбрать эффект из списка ниже.

1. Гигантская пчела летает среди цветов, напевая весёлую кабацкую мелодию.
2. Гоблины выглядывают из-за крон деревьев и смеются над персонажами.
3. Персонаж уверен, что он, или она не носит штаны.
4. Сквозь зелёные листья деревьев начинает падать холодные красные капли дождя.
5. Деревья ходят вместе с персонажами.
6. Тень большого летающего существа с множеством голов кружит над персонажами, словно следит за ними.
7. Большой камень начинает преследовать персонажей, двигаясь только тогда, когда за ним не наблюдают.
8. Тёплое влажное чувство стекает по штанам персонажа, намекая о слабом мочевом пузыре.
9. Летучие мыши днём! Сотни летучих мышей летят из цента леса на север.
10. Персонаж слышит крик любимого человека, просящего его вернуться домой.
11. Воздух наполняет запах чего-то готовящегося. Рядом пекут что-то очень вкусное.
12. В воздухе поднялся настоящий ураган из пыльцы. Белое облако уменьшает видимость.

Персонажи, что испытывают это галлюцинации действуют как обычно. Видения исчезнут через 2к6 минут после входа на Поляну Королевы, так как цветы останутся позади. Вам не стоит упоминать об этом, но персонажи могут вспомнить (пройдя проверку Интеллекта (Природа) Сл 10), что эти цветы крайне ценны. Свежие цветы продаются по 10 зм за фунт.

За каждый час, проведённый среди цветов незатронутые галлюцинациями персонажи должны делать новый спасбросок Телосложения, и в случае провала попасть под эффекты цветов.

КАБАН В РУЧЬЕ

В то время, как персонажи ещё находятся среди цветов, где-то неподалёку от Поляны Королевы они сталкиваются с реальной опасностью, которую сперва могут принять за галлюцинацию.

Существо: Гигантский кабан растеряно бродит среди цветов. Как только он замечает персонажей, то незамедлительно бросается в атаку. Кабан находится под эффектом галлюцинаций последние два дня и любые попытки успокоить его будут проходить с помехой. Кабан имеет преимущество на любые эффекты очарования.

Местность: Область сильно лесистая, повсюду лозы эффилдавнана. Земля мягко спускается к ручью шириной 10 футов, вода достигает 3 футов в самом глубоком месте.

ЖУЖЖАНИЕ ПЧЁЛ

Поляна Королевы представляет собой луг в Старом Маргриве диаметром около полумили. Как правило, весной, всю поляну заполняют цветы и пчёлы. Персонаж, входящий на Поляну и находящийся под галлюциногенным эффектом эффилдавнана должен совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 10 или запаниковать от постоянного гудения пчёл и как можно скорей вернуться в безопасное место под лозы эффилдавнана.

ДЕВУШКА НА ПОЛЯНЕ

Когда персонажи впервые входят на Поляну Королевы, то те, кто не попал под эффект галлюцинаций могут обнаружить (совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 11), что на северном краю поляны танцует ребёнок. Этот ребёнок - Лайла. Если персонажи скрытно подходят к ней (пассивное Восприятие Лайлы равно 13), то они видят, что это не живая девушка, а рой медоносных пчёл похожий на неё. Как только Лайла замечает персонажей, она рой распадется и они улетают. Если персонажи удаётся достаточно долго наблюдать за ней, то как только солнце начинает садиться, они увидят, как рой улетает в сторону улья.

ПОИСКИ ПЧЕЛЫ

Не считая маленьких пчёлок, на поляне есть несколько г**игантских пчёл** (см. страницу 79). Они не беспокоят персонажей, пока те не нападут на них. Вечером они следую к своему дому, на северном углу поляны (требуется успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10).

Часть 3: В Медовой пещере

Следуя за гигантскими пчёлами, персонажи выходят к основанию большого дерева. Два корня этого древнего дуба образуют дверную арку, за которой находится земляная пещера. Та имеет несколько каменных стен, но большая часть пещеры состоит из корней дерева и стен из толстого воска - это обеспечивает пещере необходимую устойчивость от обрушения. К несчастью для тех, кто собирается выкуривать пчёл из их улья, воздух циркулирует в пещере и никогда не попадает на нижние уровни. За исключением тех случаев, в которых это отмечено, туннели 9 футов в высоту и, не считая начальной области, все стены, пол и потолок покрыты 6 дюймами воска. В пещере висят множество медовых ламп - как на стене, так и на полу (но не потолке, не считая тех, что отмечены в тексте). Медовая Королева установила их ради посещающих улей фей, из соображений эстетики, а также для маскировки некоторых ловушек. Удаление этих ламп с их постаментов, приводит к их уничтожению. Весь комплекс наполнен ароматным запахом мёда и постоянным жужжанием тысяч пчёл.

В медовой пещере живут два вида пчёл. Первые - миниатюрные медоносные пчелы, летающие туда и обратно. Некоторые из них могут приземлиться на персонажей, но по факту они не агрессивны (если конечно Медовая Королева не прикажет им обратного). Гигантские же пчёлы живут в глуби улья (см. область 3). Не считая размеров, эти пчёлы идентичны медоносным как в привычках, так и в поведении. Не смотря на их пассивный характер, Медовая Королева приказала часть из них заниматься охраной улья - эти пчёлы сражаются до своей смерти. Тем не менее, вы должны подчёркивать что это активный улей, полный работы - гигантские пчёлы могут шумно пролетать мимо персонажей.

1. СТРАЖА

Корни древнего дерева обрамляют вход в эту земляную пещеру. Вместе с нежным, прохладным ветерком, исходящим от большой дыры, до вас доносится сладкий запах мёда. Кажется, что сразу за входом есть тёмная комната, но после неё виднеется свет.

Существо: Растолстевший от поедания мёда старый медведь гризли (статистика **белого медведя**) устроил логово внутри входа в медовую пещеру. Натренированный пчёлами он знает, что в пещеру может войти любой, кто знает имя Лайла. Те, кто не называют его, не допускаются. Если медведя спровоцировать, он сразу нападает.

Сокровище: Среди кучи высушенных костей в дальней части логова лежит кошель с 11 пм. Персонаж, исследующий эту область найдёт его, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимательности) Сл 13.

2. ЛИЦО ЛАЙЛЫ

Запах мёда становится все сильнее, и грязный пол медвежьего логова уступает место гладкому восковому. Стены и потолок также покрывают толстым слоем золотистого воска - все это освещается тёплым светом ламп, встроенных в пол. Туннель приводит в большую круглую комнату. Свет, подобный тому, что был в туннелях придаёт всей комнате золотистый оттенок. Вдоль стен стоят каменные скамьи, покрытые вездесущим пчелиным воском.

Здесь сидят гость ульи из числа тех, кто пришёл вести дела с Пчелиной Королевой. Когда персонажи входят в комнату и получают свои талоны, крошечные пчёлы, летающие вокруг, объединяются в центре зала, образуя жужжащий рой. В течении 2 раундов рой принимает форму лица молодой девушки с вьющимися локонами.

Существо: Не каждый день может встретить гигантский трёхмерный бюст девушки, образовавший из роя пчёл. Сыграйте на уникальность этого зрелища, и убедитесь, что персонажи осознали то, что предстало перед ними. Через раунд после появления, лицо начинает говорить. Голос девушки модулирован из жужжания тысяч пчёл. Она представляется Лайлой - приёмной дочерью и глашатаем Медовой Королевы. Если персонажи ранили или убили медведя-стражника, то она уже знает это и сурово отчитывает их за это деяние, и только после этого спрашивает о цели визита. Если персонажи спрашивают о её личности, она становится капризной, давая им лишь своё имя. Если они упоминают о желании добыть волшебного мёда, то она отвечает - "Мёд для фей, а не для вас!" Она ни при каких обстоятельствах не согласится продать им мёд. Если персонажи атакуют её, лицо превращается в рой пчёл (см. страницу 61) и нападает в ответ. Если персонажи пытаются проникнуть вглубь улья, она говорит - "Лучше поверните назад, пока не стало слишком поздно", а затем рой рассеивается.

Этот рой - проявление Лайлы, 12-летней девочки, что спит вот уже 50 лет. Он может формировать из себя то, что хочет Лайла - танцующую девушку, бойца на мечах, или большую говорящую голову. Когда она делает это, то рой занимает 5-футовое пространство и становится существом размера Средний. Если Лайла атакует, то силуэт распадается, превращаясь в обычный рой из сердитых пчёл. Лайла может использовать жужжание пчёл, преобразуя его в неземной леденящий женский голос.

Рой пчёл, обладающий личность Лайлы идентичен другим роям, за исключение того, что его Внимательность равна +3, и он невосприимчив к состояниям Очарован или Испуган - если на рой становится затронут одним из этих эффектов, он просто рассеивается, так как Лайла теряет контроль над его целостностью.

3. МЕДОВЫЙ ПОЛ

В туннеле всего в 10 футах от зала ожидания находится ловушка и пара гигантских пчёл, атакующих всех, кто не является пчелой.

Ловушка: Восковой пол построен так, что он ломается, когда кто-то достигает назначенного места. Ловушки можно избежать, если персонажи пройдут успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Ловушку нельзя отключить, но можно избежать. Если она срабатывает под персонажем, то тот должен совершить спасбросок Ловкости Сл 12, в случае провала персонаж попадет ногой в клейкий мёд, падает и становится Захваченным (выбрать можно пройдя проверку Сл 12).

Создания: Две **гигантский пчелы** (см. страницу 79) ждут на стене сразу за ловушкой. Как только персонажи входят в область ловушки., они сразу же атакуют их. Они не заботятся о своей жизни и сражаются до смерти. Их действия не скоординированы - они просто атакуют первого, попавшего в эту область.

4. ПЧЕЛИНЫЕ УЛЬИ

Крошечные пчёлы ползают по медовым сотам, расположенным в углублениях по всем стенам этой области. Золотистый нектар густо падает с сот на пол.

Такие ульи заполнят многие из туннелей - в каждом есть своя королева и рабочие. Пчёлы не падают всем роем, однако они жалят любого, кто тянется к мёду или пытается разломать соты без надлежащей одежды (например перчаток). Любой укушенный должен совершить спасбросок Телосложения Сл 11 и в случае провала получить 10 (3к6) урона ядом, или половину от урона при успехе (как при укусе гигантской пчелы).

5. ТОНКИЙ ПОЛ И КОРОТКОЕ ПАДЕНИЕ

Этот коридор - ловушка для тех злоумышленников, что решили добраться до более важных мест гигантской пчелиной колонии.

Ловушка: Восковой пол построен так, что он ломается, когда кто-то достигает назначенного места. Ловушки можно избежать, если персонажи пройдут успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Ловушку нельзя отключить, но её можно избежать. Попав неё персонаж проваливается и и натыкается на старые гигантские пчелиные жала, выстроенные на полу в линию. Упавший в яму должен пройти успешный спасбросок Ловкости Сл 12, в случае провала он получает 3 (1к6) колющего урона и должен пройти спасбросок Телосложения Сл 10 или получить 7 (2к6) урона ядом в случае провала, или половину от этого при успехе. Помимо этого, сама дополнительно замаскирована медовой лампой, встроенный в пол.

Существа: В коридоре за ловушкой, в небольшом земляном туннеле, живёт жирный клещевик по имени **Дакст** (см. страницу 79). Дакст получил свою комнату и пропитание от Медовой Королевы в обмен на выполнение нескольких лёгких обязанностей, одной из которой является охрана этой области. Спустя 2 раунда после того, как персонажи сталкиваются с ловушкой, он, громко ругаясь, выбегает из своей комнаты вместе с **гигантской пчелой** (см. страницу 79), которую он направляет атаковать любого персонажа, упавшего в яму. Дакст предпочитает нападать лишь на легкобронированных противников. На третьем раунде боя вторая гигантская пчела нападает на персонажей с тыла. Третья пребывает на шестой раунд боя. Если бой заканчивается до прибытия подкрепления, то 2 и 3 пчела не нападают, а просто пролетают мимо, не видя в персонажей угрозу улью.

Honey Queen's Cave

Развитие: Дакст знает местоположение Медовой Королевы и следующей ловушки, если он захвачен живьём, то его можно легко заставить поведать это персонажам пройдя проверку Харизмы (Запугивание) Сл 10. Оседлав гигантскую пчелу, Дакст сам покажет все это героям.

Сокровище: Помимо *броши защиты*, которую он носит в логове Дакста есть мешочек с тремя изумрудами по 100 зм каждый.

6. ГИГАНТСКИЕ ПЧЕЛИНЫЕ СОТЫ

В углублениях в покрытых воском стенах, находятся гигантские соты шириной в два фута, с каждой из них капает золотистый мёд. Можно заметить, как в некоторых из них извиваются гигантские белые личинки.

Таких областей встречается несколько, в целом они идентичны, за исключением количества гигантских пчёл, встречающихся в каждой из них.

Существа: В любой момент времени в этих областях находятся по 1к3 Гигантских пчелы (см. страницу 79), занятых своей работой. Они игнорируют персонажей, если только те на атакую их, или не дотрагиваются до личинок. Если это происходит, то гигантские пчёлы быстро нападают, сражаясь до самой смерти ради спасения молодняка.

7. МОЛОДАЯ КОРОЛЕВА

В эту комнату, расположенной внутри полированной полости внутри ствола дерева, можно попасть лишь карабкаясь по туннелю, ведущему к ней (требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 17). Комната в высоту 20 футов, на высоте 15 футов от округлого пола имеется выступ, на котором хранятся недавно отложенные яйца. В отличие от залов и комнат внизу, здесь нет освещения. Если персонажи используют источники света, прочитайте следующее:

Золотисто-коричневые стены этой яйцевидной камеры сделаны из хорошо-отполированного дерева. Высокий выступ проходит по всей комнате - в нескольких местах на нём покоятся кожистые яйца.

Существа: Две **гигантские пчелы** (см. страницу 79) находятся в этой комнате и нападают на любого, кто поднимается на уступ. Также они нападают, если им, или яйцам угрожают опасность. В противном случае, они игнорируют потревоживших их. Одна из пчёл - **молодая гигантская пчелиная королева** (см. страницу 79) ухаживает за нынешним молодняком гигантского пчелиного улья. Вторая - пчела рабочий, что периодически уносит яйца на нижние ярусы сот.

Местность: Из-за своей яйцеобразной формы, любой, кто передвинется более чем на 5 футов от края входа в туннель, должен пройти проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10. При провале персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала спасбросок персонаж скатывается обратно в туннель, пролетая 20 футов и при приземлении получает 2к6 дробящего урона.

Развитие: По традиции, когда Медовая Королева умирает, её дар интеллекта волшебным образом передаётся молодой королеве (такой как та, что сейчас находится в комнате). Таким образом, улей всегда управляется Медовой Королевой. Если персонажи убьют и молодую и Медовую королев, то их род прервётся и производство волшебного мёда остановится на время созревания новой королевы. Если персонажи решат уничтожить всех пчёл в улье, то они предотвратят любую возможность появления новой матки. Это сильно прогневает не только всех жителей Маргрива, что ценят товары, производимые этим ульем, но и, возможно, сам Старый Маргрив.

8. ТОНКИЙ ПОЛ И ДОЛГОЕ ПАДЕНИЕ

Этот коридор представляет из себя ловушку, созданную для злоумышленников, решивших вторгнуться в покои королевы.

Ловушка: Восковой пол построен так, что он ломается, когда кто-то достигает назначенного места. Ловушки можно избежать, если персонажи пройдут успешную проверку Мудрости (Внимательность) Сл 15. Если же они всё же попадают в неё, то падают в низ на высоту в 20 футов и получают 2к6 дробящего урона. Мягкие земляные стены ямы затрудняют подъём на поверхность (требуя успешной проверки Силы (Атлетики) Сл 25). Если персонажи пытаются карабкаться по углам ямы, то Сл уменьшается до 20.

Развитие: Если персонажи попадают в яму, Лайла встречает их здесь, а не в области 9 и начинает сражаться, пока те находятся в ловушке.

9. ЛАЙЛА, ЖЕНЩИНА С МЕЧОМ

Медоносные пчёлы начинают роиться перед вами. Жужжа, они образуют в воздухе образ стройной женщины. одетой в какую-то броню. Трёхмерный силуэт, образованный жужжащими золотисто-чёрными телами, в руках держит меч, хотя он также сделан из пчёл. Когда силуэт начинает говорить - вы понимаете, что это голос девушки (хотя образ явно женщины) который вы уже слышали в комнате ожидания. И пусть он искажён жужжанием пчёл, что его воспроизводят, но голос явно тот же самый.

"Глупые люди!" - говорит голос - "Мою мать нельзя беспокоить. Чего вы хотите?"

Лайла, хоть и готова поддержать разговор в течении какого-то времени, не намерена пропускать персонажей. Так как они зашли настолько глубоко в улей, она воспринимает их как врагов и воров. В конце концов, она нападает на героев, и хоть она продолжает игривое подшучивание, её атака крайне серьёзна..

Создание: Статистика Лайлы идентична той, что используется в области 2 (но не зависит от любого количества урона, что был там нанесён). По факту Лайла использует для этого столкновения новый рой пчёл.

10. ПОКОИ МЕДОВОЙ КОРОЛЕВЫ

Медовая королева (см. страницу 79) почти всё своё время проводит в этих камерах занимаясь изысканиями и экспериментируя.
Когда персонажи пробираются через входной коридор (см. "Местность" ниже), прочитайте или перефразируйте следующее:

> Заполненный корнями туннель приводит вас в невообразимо огромную золотую комнату. Она освещается дюжиной золотых шаров, каждый из которых прикреплён к множеству корней, покрытых воском и соединённых вместе, формируя крышу примерно в 15 футах от гладкого, воскового пола.
> Ещё четыре лампы размещены вокруг покрытой воском каменной кровати в южной части комнаты. На ней лежит молодая девушка, черты лица которой вам почему-то знакомы. По-видимому она спит, по лицу её ползают маленькие медоносные пчёлки.

Создание: Медовая Королева - это титул, передающийся пробуждённым маткам. Как именно эти существа пришли к осознанию себя остаётся загадкой, но как только одна Королева умирает, другая сразу же пробуждается и занимает её место. В Старом Маргриве Медовые Королевы поддерживаю оживлённый бизнес продавая лесным феям мёд (как магический, так и обычный). Пчёлы обменивают простой мёд на стеклянную посуду, деревянные инструменты, либо для ремонта своих туннелей. Волшебный же мёд обменивается на магические свитки или небольшие магические услуги, которые позволяют Медовой Королева продолжать производить магический мёд.

Когда персонажи входят, Медовая Королева (по высоте с лошадь) выходит из туннеля, ведущего в её лабораторию, и требует, чтобы герои быстро изложили причину их появления.

Местность: В комнатах Медовой Королевы много корней дерева, и та отлично умеет их облетать. Множество корней заполняет зал, поэтому существа размера Средний или Большой должны передвигаться по нему как по труднопроходимой местности. Однако, если у существа есть скорость лазанья, он может свободно ей пользоваться. Ещё один вариант решения проблемы с корнями - их вырубка и удаление в качестве препятствия. Для каждого раунда, проведённого за таким действием, персонаж очищает участок площадью 5 футов и тот более не является труднопроходимой местностью.

Зал ведущий в область 10b (лаборатория Королевы) идентичен по своему виду прихожей.

Потолок главной комнаты лежит на высоте 25 футов и также заполнен множеством корней, но Королева сплела их так, что они образовали подземную беседку глубиной в 10 футов, в которой она и отдыхает, и храни свои сокровища. Королева можете спокойно влетать в эту комнату в комнате.

Развитие: Финальное противостояние с Медовой Королевой может пойти по нескольким путям - всё зависит от персонажей,и от того как те предстали перед маткой. Медовую Королеву не слишком заботят убитые персонажами пчёл, так как те легко заменяются новыми. Грубость злит её, а открытая агрессия заканчивается плачевно. Хоть Королева сперва безразлична к персонажам, тот факт, что они зашли так далеко интригует её. Если персонажи начинают доброжелательно общаться к ней, её отношение сменяется на дружелюбное и она готова продать им мёд, за которым они пришли. Если персонажи атакуют её она защищается. Если герои пытаются пробиться в лабораторию, освободить Лайлу или запугать Королеву, та становится агрессивной. В целом, Королева от природы не склонна к насилию, но и не обладает великодушием.

Если действия персонажей приводят к бою, Медовая Королева сдаётся, как только её хиты падают до 10 или меньше. Сдавшись, она соглашается на два уступку - персонажи могут купить её мёд (приняв в оплату любой необычный магический предмет, будто то *кольцо тепла*. данное группе Тереслой или любой другой аналогичный по ценности), а также они могут забрать Лайлу с собой. Однако она не простит им ни то, ни другое.

Персонажи, что использовали в решение проблемы Убеждение или ролевой отыгрыш должны быть вознаграждены опытом, словно победили Королеву в бою (1,800 ОО).

Сокровище: В верхней комнате, сплетённой из корней, находятся четыре свитка заклинаний - *исцеление ран, пройти без следа, доспехи мага* и *волшебная стрела.* В самом крайнем случае, Королева может использовать из в бою. Чтобы получить свитки, персонажи должны добраться до беседки и отыскать их (требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 13).

10A. СПЯЩАЯ ЛАЙЛА

Ребёнок, спящий на покрытом воском каменной кровати - Лайла. Персонажи могут попробовать любое количество способов по разрушению чар, под которыми она находится. Если её забрать из-под опеки пчёл, в течении недели она проснётся естественным образом, так как эффект мёда исчезнет. В противном случаи, противоядие от волшебного мёда находится в соседней комнате (возможно Королева придётся раскрыть эту информацию).

10B. ЛАБОРАТОРИЯ КОРОЛЕВЫ

В отличии от остальной части комплекса, стены этой небольшой боковой комнаты вырезаны из камня, а потолок сделан из обработанного дерева. Вдоль стен выстроились огромные прилавки, уставленные флаконами, бутылками, банками, горелками, свечами и мелками.

В этой лаборатории находится оборудование, порошки и дорогие ингредиенты, необходимые для производства множества волшебных вещей. Медовая Королева использует её чтобы изготавливать свой волшебный мёд.

Сокровища: Помимо множества дорогих ингредиентов, в этой комнате есть два восковых флакона с мёдом нестарения а также флакон с чёрным мёдом (противоядие от мёда нестарения, моментально отменяющий его эффект). Четвёртый флакон содержит волшебный мёд, действующий аналогично *большому зелью лечения*. Королева носит такой флакон на поясе вокруг талии, но лечебный мёд в лаборатории изготовлен по заказу для одного важного жителя Маргрива. Кроме этого, комнату освещает медовая лампа, находящееся в чаше. Если персонажи впечатляют Королеву своими дипломатическими навыками, она дарит им её.

Завершение приключения

В независимости от результатов завершения "Медовой Королевы", героям представляется зацепки для дальнейших приключений.

Если персонажи приносят мёд Тересле, она щедро вознаграждает их. Персонажи с добрым мировоззрением вполне могут насторожиться на предмет того, кому предназначается мёд, особенно, если они знают о его вызывающем сне эффекте.

Если Лайла будет спасена, попробует решить собственные проблемы. Её семья жила у границы с Маргривом, неизвестно умерли ли они, или просто ушли, но теперь не осталось никого, кто мог бы позаботиться о ней. Она просыпается дезориентированная воспринимая события своего пленения как часть сна. В течении месяца у неё начинают проявляться магические способности.

Как отмечалось ранее, уничтожение гигантских пчёл не является добрым делом. Лес - это опасное место, и небольшое воровство или спасение девушки это одно. Но разрушение важной части леса принесёт персонажам лишь гнев и неодобрение Маргрива (как намекала на это Баба Мигори). Если старая Медовая Королева останется в живых, она несомненно затаит обиду и удвоит свою защиту. Она будет держать свои усики наготове, и по возможности отомстит напавшим на неё.

Новые существа и магические предметы

Монстры и магические предметы, представленные в этом приключении, подробно описаны ниже.

ДАКСТ

Маленькая фея, законно-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 25 фт., карабкание 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)	8 (–1)

Иммунитет к заклинанию *волшебная стрела*

Сопротивление к урону силовым полем

Спасброски Лов +4

Навыки Атлетика +2, Восприятие +1, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Сильван

Опасность 1/4 (50 опыта)

Специальное снаряжение. Дакст носит *брошь защиты*, дающую ему сопротивление к урону силовым полем и иммунитет к заклинанию *волшебная стрела* (см. выше)

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Дротик. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

ГИГАНТСКАЯ ПЧЕЛА

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 18 (4к8)

Скорость 10 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Навыки Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обволакивающий дым. Если гигантская пчела первый раз входит в сильно задымленную область или заканчивает в ней свой ход, она должна пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или попасть под эффект аналогичный заклинанию *замедление*

ДЕЙСТВИЯ

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) колющего урона. Цель атаки должна пройти спасбросок Телосложения Сл 11, получая 10 (3к6) яд урон при провале, или половину этого урона при успехе.

МОЛОДАЯ ГИГАНТСКАЯ ПЧЕЛИНАЯ КОРОЛЕВА

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 10 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Навыки Восприятие +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Обволакивающий дым. Если молодая королева первый раз входит в сильно задымленную область или заканчивает в ней свой ход, она должна пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или попасть под эффект аналогичный заклинанию *замедление*.

ДЕЙСТВИЯ

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) колющего урона. Цель атаки должна пройти спасбросок Телосложения Сл 11, получая 10 (3к6) яд урон при провале, или половину этого урона при успехе.

МЕДОВАЯ КОРОЛЕВА

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (*магическая броня*)

Хиты 60 (8к10 + 16)

Скорость 10 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16(+3)

Спасброски Тел +5, Хар +6

Навыки Проницательность +3, Внимательность +3, Убеждение +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

Опасность 5 (1,800 опыта)

Приказать пчёлам. Бонусным действием Медовая Королева может телепатически отдавать простые приказы любому

любому количество пчёл или гигантских пчёл. Отдавая команду, она должна видеть тех, кому она их адресует - те в свою очередь выполняют их, оставаясь у неё в поле зрения. Пробудившиеся (умные) пчёлы могут противостоять этому эффекту, успешно пройдя спасбросок Харизмы Сл 15.

Обволакивающий дым. Если Медовая Королева первый раз входит в сильно задымленную область или заканчивает в ней свой ход, она должна пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или попасть под эффект аналогичный заклинанию *замедление*.

Использование заклинаний. Медовая Королева является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *дружба, волшбная рука, малая иллюзия, ядовитиые брызги, фокусы*

1-й уровень (4 ячейки): *очарованиие личности, опутывание, доспехи мага, усыпление*

2-й уровень (3 ячейки): *удержание личности, палящий луч внушение*

ДЕЙСТВИЯ

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (2к6 + 3) колющего урона. Цель атаки должна пройти спасбросок Телосложения Сл 13, получая 10 (3к6) яд урон при провале, или половину этого урона при успехе.

МЁД НЕСТАРЕНИЯ

Чудесный предмет, редкий

Мёд этот изготавливается лишь медовыми королевами Старого Маргрива и делается из пыльцы эффилдавнана. Небольшая ложка этого мёда фиолетового оттенка заставляет вас впасть в глубокий сон на 1 месяц (при успешном спасброске Телосложения Сл 20 время сна уменьшается до 1 дня). В течении этого времени вы не подвержены ни старению, ни чувству голода.

МЕДОВАЯ ЛАМПА

Чудесный предмет, необычный

Медовые лампы делаются из светящегося мёда, заключённого в оболочку из пчелиного воска - их свет аналогичен свету от лампы. Как правило лампы делаются в форме шара, но иногда каменные или деревянные стенки изменяют её. Если воск, что защищает мёд, ломается или разбивается, то в течении 7 дней мёд кристаллизуется и теряет свои свойства. Поедание светящегося мёда даёт съевшему его тёмное зрение радиусом 30 футов на неделю и один день.