

ADVENTURE BOOK TWO



KING OF THE TROLLHAUNT WARRENS™

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

СТОП!

Обязательно перед использованием материала из этой книги ознакомьтесь с *Первой книгой приключения*.

НЕПРИЯТНОСТИ В ЛУННОЙ ТРОПЕ

После того как искатели приключений победят троллей в Сцене 1 (12 страница *Первой книги приключения*), они через час дойдут до Лунной Тропы.

Дайте искателям приключений время на исследование города, разговоры с людьми и сбор зацепок приключения (если вы их ещё не выдали).

Дальше в этой книге описаны сцены, происходящие в Обиталищах Тролляхонта, а также заключительные события, происходящие в Стране Фей. Сцены описаны в том порядке, в котором, скорее всего, искатели приключений будут их проходить.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛУННОЙ ТРОПЫ

Если искатели приключений захотят поговорить с кем-то главным, горожане тут же направят их к мэру.

Даже если искатели приключений ведут себя тихо, по городу быстро распространятся новости об их прибытии и о смерти курьера (если искатели приключений никому не рассказывали о курьере, то его тело мог найти торговец, который шёл сразу за ними). Через час после прибытия к ИП придёт посыльный, приглашающий посетить крепость.

Покажите игрокам иллюстрацию с 26 страницы *Первой книги приключения*. Когда искатели приключений придут в крепость, прочтите:

Высокая женщина полуэльф с прядями седых волос ждёт вас в основном зале крепости. На ней одето простое синее платье, а на шее висит серебряная цепь со знаком мэра. «Добро пожаловать, путники, — говорит она, — я Келана Дорам, мэр Лунной Тропы».

Отыгрывая беседу мэра с ИП, обязательно упомяните следующие моменты:

- ◆ Келана шокирована новостью о том, что курьер Перрол убит, и просит искателей приключений рассказать о том, что они увидели на дороге.
- ◆ Мэр описывает ситуацию в Лунной Тропе. Смотрите предысторию на 3 странице *Первой книги приключения*.
- ◆ Келана умоляет искателей приключений выступить против троллей вместо Эферана, чтобы остановить Скальмада.
- ◆ Если искатели приключений не хотят ввязываться, она напоминает, что барон Перенон без сомнения будет благодарен тем, кто вернёт меч Эферана. Она также может выдать награду в 2 500 зм за смерть Скальмада, хотя это и тяжёлое бремя для горожан.

В ответ на конкретные вопросы Келана отвечает так:

В: Может быть, нам лучше вернуться в Терунд и привести помощь?

«Даже если барон Перенон тут же вышлет нам помощь, боюсь, что будет уже поздно. Тролли могут напасть на город в любой момент».

В: Кто такой Скальмад?

«Скальмад — это сильный вождь троллей, который по слухам овладел магией. Охотники говорят, что существа из Тролляхонта рассказывают о волшебном глазе Скальмада».

В: С чего начать?

«Говорят, что Скальмад основал логово в Великих Обиталищах, где-то в сердце Тролляхонта. Только один из спутников Эферана вернулся из набега на Тролляхонт. Это драконорождённый Бакс. Поговорите для начала с ним на постоялом дворе Тучезор».

ЗАДАНИЯ

Для защиты Лунной Тропы и победы над Скальмадом нужно, чтобы искатели приключений взяли за два основных задания.

ЗАЦЕПКА: СМЕРТЬ КОРОЛЯ ТРОЛЛЕЙ

Скальмад угрожает не только Лунной Тропе, но и всем окрестным землям, включая баронство Терунд. Без этого лидера и его таинственной силы чудовища Тролляхонта не представляют собой большой угрозы. Искатели приключений должны убить короля троллей (не один раз) и уничтожить *Каменный Котёл*, чтобы разрушить это только появившееся злое царство.

Опыт за задание: 4 000 опыта (основное задание).

ЗАЦЕПКА: ВОЗВРАЩЕНИЕ ГНЕВА СОЛНЦА

Веками клинок *Гнев Солнца* принадлежал правящей семье Терунда. Возвратив его барону Перенону, искатели приключений вернут символ храбрости и вселят надежду в жителей баронства.

Опыт за задание: 3 000 опыта (основное задание).

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Когда искатели приключений поговорят с Келаной, позвольте им исследовать город и отдохнуть. Если они слишком долго будут медлить, пусть на город нападёт авангард войск Скальмада, чтобы отряд расшевелился. Переделайте для этого одну из сцен «после набега на Лунную Тропу» (11 страница *Первой Книги приключения*).

Когда искатели приключений будут готовы, начните сцену, что находится на следующей странице.

СЦЕНА Т1: В ТРОЛЬХОНТ!

Сцена 10 уровня (2 500 опыта)

Прежде чем искатели приключений смогут сразиться со Скальмадом, они должны найти его укрепления, Великие Обиталища. В этих пещерах шаманы троллей вновь готовят ритуалы и проклятья. Остатки древних городов Вардара можно легко найти среди болот и холмов Трольхонта, но местонахождение Великих Обиталищ всегда было тщательно охраняемой тайной. Охотники и дровосеки Лунной Тропы знают, что Великие Обиталища лежат где-то среди холмов, но даже они не знают точного направления.

Когда искатели приключений зайдут в земли троллей, прочтите:

Древняя каменная дорога ведёт на восток от Лунной Тропы прямо в густой, влажный лес, который, правда, скоро расступается и выпускает вас на огромное, покрытое туманом болото. Это и есть Трольхонт, территория болот, зарослей и невысоких горных гряд, раскинувшихся на целые мили. Через час дорога и вовсе исчезает, словно разъеденная туманом. Во все стороны отсюда отходят небольшие тропинки, и вскоре вы оказываетесь в лабиринте из медленных ручейков, извивающихся троп и непроходимых зарослей.

Великие Обиталища находятся примерно в 25 милях от Лунной Тропы — это полуторадневный пеший переход для тех, кто знает, как нужно перемещаться в Трольхонте. Сколько времени в приключении проведут герои — это уже совсем другая история.

ХОЖДЕНИЕ ПО ТРОЛЬХОНТУ

В этом испытании навыков искатели приключений ищут в Трольхонте Великие Обиталища. Испытание навыков может прерываться боевыми сценами. Смотрите «дополнительные сцены» на 10 странице *Первой книги приключения*.

Обстановка: Трольхонт — это огромная пустошь с болотами, холмами и лесами, окутанная постоянным туманом. Местность пересечена многочисленными тропами, ручьями и оврагами, так что Великие Обиталища, в которых поселился Скальмад, найти будет не так уж просто. Герои должны использовать свои навыки и знания, чтобы найти нужное место.

Уровень: 10 (1 000 опыта).

Сложность: 2 (6 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Внимательность, Выносливость, Природа.

Внимательность (Сл 21): Искатели приключений находят удобную точку и осматриваются. Это позволяет отбросить неправильные пути и тупики. Успехи и неудачи идут в зачёт испытания навыков.

Выносливость (Сл 16): Искатели приключений ищут даже тогда, когда другие на их месте уже сдались бы, и успевают исследовать огромную территорию.

Это групповая проверка. Её совершает кто-то один, а все остальные совершают проверку для оказания ему помощи. Каждый, кто получит результат как минимум 10, предоставляет бонус +2 к проверке идущего впереди (в счёт успехов и провалов идут только его проверки).

Этот навык можно использовать лишь для получения двух успехов в испытании навыков (однако смотрите ниже навык История).

Природа (Сл 21): При помощи знаний и примет искатели приключений определяют, в какой стороне находится возвышенность, где, как предполагается, и находятся Великие Обиталища. Успех перемещает отряд в нужном направлении и идёт в счёт испытания навыков. Провал заводит отряд в тупик и тоже засчитывается для испытания навыков.

Дополнительные навыки: История, Природа.

История (Сл 21): Искатели приключений вспоминают старые карты и пытаются сориентироваться на местности. Это использование навыка не приносит успехов и провалов, но позволяет совершить ещё одну групповую проверку Выносливости.

Природа (Сл 16): Искатели приключений находят следы троллей. Это не приносит успехов, но предоставляет бонус +2 к следующей проверке навыка, сделанной в этом испытании.

Неудачная проверка не приносит провалов, но отряд тратит драгоценное время и следующая проверка навыка в этом испытании получает штраф -2.

Успех: ИП находят петляющий след и выходят к холмам, в которых находятся Великие Обиталища. Переходите к 6 странице.

Провал: Персонажи безнадежно плутают и теряют по 1 исцелению из-за усталости. Уставшие, голодные и заплутавшие, искатели приключений выходят к Сцене Т2 (смотрите на следующей странице).

Особенность: Если ИП поговорят с Баксом перед походом, они получают бонус +2 ко всем проверкам в этом испытании навыков.

СЦЕНА Т2: ОГНИ В НОЧИ

Уровень сцены 11 (3 000 опыта)

3 чуула (С)

3 блуждающих огонька (W)

ОБСТАНОВКА

Если искатели приключений не смогут найти Великие Обиталища при помощи испытания навыков, вечером они окажутся в опасном болоте. Даже если искатели приключений успешно прошли испытание навыков, вы можете провести эту сцену, когда они будут уже подходить к Великим Обиталищам.

Когда искатели приключений приблизятся к болоту, прочтите:

Тропа петляет среди трясины и кустов, пока не упирается в болото с тёмной стоящей водой. Впереди во тьме видно три огонька, как будто несут три факела или три лампы.

Блуждающие огоньки начинают сражение у края карты, видимые искателям приключений. Чуулы начинают сцену, спрятавшись под водой. Они не всплывают, пока искатели приключений не подойдут ближе.

Проверка Внимательности

Сл 21: Ты замечаешь рябь на тёмной воде, как будто в ней движется что-то очень большое.

3 Чуула (С)		Солдат 10 уровня	
Большой искажённый магический зверь (водный)		Опыт 500 за каждого	
Инициатива +10		Чувства Внимательность +9; тёмное зрение	
Хиты 109; Ранен 54			
КД 27; Стойкость 26, Реакция 20, Воля 21			
Скорость 6, плавающая 6			
⬇ Клешня (стандартное; неограниченный)			
Достижимость 2; +17 против КД; урон 1к6 + 6 или 3к6 + 6 обездвиженному существу.			
⬇ Двойная атака (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд			
Чуул совершает две атаки клешнями. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то чуул совершает вторичную атаку по той же цели щупальцами. <i>Вторичная атака</i> : +14 против Стойкости; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).			
Сеть щупалец ⬆ Яд			
Существо, ударенное спровоцированной атакой чуула, становится обездвиженным до конца следующего хода чуула.			
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки Глубинная Речь	
Сил 22 (+11)		Мдр 18 (+9)	
Лов 16 (+8)		Хар 14 (+7)	
Тел 21 (+10)		Инт 4 (+2)	

3 Блуждающих огонька (W)	Соглядатай 10 уровня
Маленький фейский магический зверь	Опыт 500 за каждого
Инициатива +15	Чувства Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 56; Ранен 28	
КД 22; Стойкость 19, Реакция 24, Воля 22	
Сопrotивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>)	
Скорость летая 6 (парение; максимальная высота 2 клетки)	
⬆ Мерцающий свет (стандартное; неограниченный) ⬆ Излучение	
Достижимость 2; +13 против Реакции; урон излучением 2к6 + 6.	
⬆ Вытягивание жизни (стандартное; на сцену) ⬆ Исцеление, Психическая энергия	
Достижимость 3; только по раненой цели; +12 против Стойкости; урон психической энергией 2к8 + 3, цель становится ослабленной (спасение оканчивается), а огонёк восстанавливает 14 хитов.	
⬅ Манящий свет (стандартное; поддержание малым; неограниченный)	
Ближняя вспышка 20; слепые существа обладают иммунитетом; одна цель во вспышке; +13 против Воли; цель подтягивается на 3 клетки и становится изумлённой (спасение оканчивается).	
Исчезновение (немедленное прерывание, когда по огоньку промахивается атака; неограниченный) ⬆ Телепортация	
Блуждающий огонёк телепортируется на 5 клеток и тушит фейский свет.	
Фейский свет (свободное; неограниченный)	
Блуждающий огонёк может светиться как факел или вовсе не излучать свет. Для совершения атак, огонёк должен светиться. Потушив свет, огонёк получает покров и может совершить проверку Скрытности, чтобы остаться незамеченным.	
Мировоззрение Злое	Языки Эльфийский
Навыки Скрытность +16	
Сил 4 (+2) Лов 22 (+11)	Мдр 12 (+6)
Тел 13 (+6)	Инт 8 (+4) Хар 18 (+9)

ТАКТИКА

Блуждающие огоньки начинают сцену, паря в воздухе, надеясь, что искатели приключений подойдут, привлечённые их *фейским светом*. При первом же удобном случае каждый из них использует *мерцающий свет* на разных искателях приключений, чтобы подтянуть их ближе. Они поддерживают этот эффект каждый раунд, пока не соберут возле себя всех. После этого они совместно с чуулами окружают врагов, приберегая *вытягивание жизни*, пока они сами не станут ранеными. Они используют *исчезновение* когда по ним промахивается атака, чтобы получать боевое превосходство.

Если хиты огонька опускаются до 16, но персонаж, с которым он сражается, ещё не ранен, то огонёк использует *вытягивание жизни* на ближайшем раненом существе (даже на одном из чуулов).

Тактика чуулов проста. Они выскакивают из воды и нападают на ближайшие цели. Они ждут, пока блуждающие огоньки подтягивают врагов, а затем как можно чаще используют *двойные атаки*. Чуулы сосредотачивают атаки на разных целях, но они окружают одного, если больше никого в пределах досягаемости нет.

Чуулы привыкли охотиться вместе с блуждающими огоньками, они знают и эту местность и умения своих необычных союзников. Так как до этого они всегда побеждали, чуулы не готовы к поражению. Они сражаются до смерти.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений не смогли найти Великие Обиталища в предыдущем испытании навыков (Сцена T1), то после поисков в болоте они найдут тело тролля, которого тоже заманили блуждающие огоньки. У него при себе есть грубая карта, показывающая путь до Великих Обиталищ. На полях записан секретный стук (три длинных, три коротких), при помощи которого можно пройти через главные ворота. Однако этот сигнал устарел. Если его использовать в Пасти Тролля (Сцена O1, 10 страница), то стражи встретят их как союзников, но потом неожиданно нападут.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Сумерки (тусклый свет).

Болото: Топи и грязь являются труднопроходимой местностью (требуется 1 дополнительная клетка перемещения для входа в такую клетку).

Кустарник: Эти места с густой растительностью предоставляют покров и являются труднопроходимой местностью.

Деревья: Клетки с деревьями являются труднопроходимой местностью и предоставляют покров всем, кто стоит в них. Ствол дерева предоставляет укрытие (–2 к броскам атаки) всем, кто стоит в смежных клетках.

Мелководье: Неглубокая вода у берегов доходит в глубину 1,5 метра и является труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Глубоководье: За мелководьем глубина воды колеблется от 3 до 4,5 метров. Существа на глубоководье должны для перемещения использовать навык Атлетика. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами, и таланты с ключевым словом «огонь» получают дополнительный штраф –2 к броскам атаки.

Существа, перемещающиеся с мелководья на глубоководье, резко погружаются и оканчивают перемещение в этой клетке, если только они уже не плыли до этого.

Сокровище: У мёртвого тролля есть карта Великих Обиталищ, а также кошелек с тремя драгоценными камнями на общую сумму 500 зм.



ЧАСТЬ I: ВЕЛИКИЕ ОБИТАЛИЩА

Центр нового государства Скальмада находится в Обиталищах Тролляхонта. Это около дюжины влажных пещер и разрушенных укреплений, находящихся на площади в несколько квадратных километров. Логово короля троллей находится в Великих Обиталищах, самом большом и самом защищённом из таких мест.

Когда ИП дойдут до Великих Обиталищ, прочтите:

Среди мокрых кустов вы находите полузатонувшую дорогу из каменных блоков. Дорога ведёт к крутым холмам, а сбоку стоит 6-метровый камень с высеченными на нём грубыми рунами.

Надпись сделана письменностью Дэйвек. Она гласит: «Этот камень я поднял, чтобы отметить своё королевство. Всё, что лежит в пятидесяти лигах от этого места, принадлежит мне и королям, которые будут после меня. Вы сейчас стоите на земле Варда, первого короля Вардара».

Вы проходите по дороге ещё двести шагов вдоль застоявшегося ручья, и выходите к огромной пещере. Ручей затекает в пещеру через острые каменные колонны, которые выглядят как клыки в гигантской пасти. Дорога на левом берегу уходит во тьму.

Дорога ведёт в Пасть Тролля. Когда искатели приключений войдут туда, начните Сцену О1 с 10 страницы.

Жители

Великих Обиталищ

Великие Обиталища, долго стоявшие пустыми, недавно были заселены троллями, троглодитами, гримлоками, нотиками и прочими существами, подчиняющимися Скальмаду. Кроме того, в Великих Обиталищах поселились два чудовища, не имеющих ничего общего со Скальмадом и его так называемым королевством, но и выгнать их отсюда никому не удаётся. Чёрный дракон и ропер поселились к северу от ручья, который пересекает весь комплекс пещер с запада на восток.

Великие Обиталища это скорее не город, а королевский дворец. Здесь постоянно живут несколько дюжин чудовищ, а большая часть последователей Скальмада живёт в пещерах и лагерях повсюду в Тролляхонте. Если искатели приключений будут совершать на Великие Обиталища отдельные набеги, то окружение Скальмада будут пополняться за счёт этих поселений каждый раз, когда ИП будут сюда приходить.

Внутри

Великих Обиталищ

Большая часть Великих Обиталищ лежит в руинах.

Стены и пол: Большая часть стен и полов в Великих Обиталищах сработана из естественного камня. В некоторых местах трещины в стенах расширили и между пещерами появились проходы.

Освещение: В пещерах Великих Обиталищ нет источников света, если только в описании сцены не сказано обратное.

Затопленные проходы: Великие Обиталища пересечены медленными подземными ручьями и тёмными озёрами. Из этих водных путей получается вторая транспортная система, пересекающая основные туннели. Глубина воды в среднем составляет 1,5 метра, а потолок находится в 3 метрах над водой. Информация о сражении в воде есть на 45 странице *Руководства Мастера*.

В некоторых местах медленные ручьи становятся стремительными водопадами. Пойманный течением персонаж должен преуспеть в проверке Атлетики со Сл 16, иначе водопад его потащит за собой. Персонаж, упавший с водопада, получает урон 1к8 + 5 и сбивается с ног. Для вскарабкивания по водопаду требуется проверка Атлетики со Сл 21.

Ниже описаны все зоны Великих Обиталищ.

1. Пасть Тролля (Сцена О1). Дорога, ведущая в пещеры, перекрыта большими воротами. Здесь стоит на страже отряд троллей и троглодитов.

Ворота заперты изнутри (для открывания нужна проверка Силы со Сл 26). Ручей перекрывают острые каменные колонны, через которые можно протиснуться проверкой Акробатики со Сл 16. Маленькие персонажи получают бонус +4 к этой проверке.

НАБЕГ

В какой-то момент исследования Великих Обиталищ Скальмад отправляет своё войско на Лунную Тропу. Это приводит к сценам Н1–Н5 (страницы 37–47). Набег должен произойти до того как искатели приключений полностью пройдут Великие Обиталища, и отряд должен отступить в Лунную Тропу, и только потом вернуться в пещеры к троллям.

Выберите одно из событий, после которых происходит набег.

Гнев Скальмада. После того как ИП пройдут сцену О6 или О7, проведите интерлюдия «Гнев Скальмада» (22 страница). Перед смертью Тролля

хвастается, что его войска уже вышли в сторону Лунной Тропы.

Искатели приключений возвращаются в Лунную Тропу. Искатели приключений могут вернуться в город, чтобы отдохнуть, посоветоваться с Руалиссом или воскресить мёртвого товарища. В этом случае налётчики следуют за ними и нападают на следующий день.

Послание: Если искателей приключений никак не выманить из Великих Обиталищ, с ними посредством ритуала Послание связывается элэдрин Руалисс. Он сообщает, что в сторону города направляется большой отряд чудовищ, и умоляет вернуться и помочь обороне города.

2. Мосты. Все мосты сооружены из древесных стволов, стёсанных с верхней стороны. Потолки над ручьём находятся на высоте 4,5 метров. Мост, ведущий из зоны 1 в зону 4 проходит в 1,5 метрах над водой, а мост в зону 3 находится в трёх метрах над ручьём.

3. Обиталища Костяных Утроб (Сцена О2). Раньше это была псарня, но сейчас здесь живёт племя троглодитов Костяные Утробы и пара шпионов Скальмада. Здесь есть несколько очагов и пол усыпан инструментами, костями и прочим мусором.

4. Курган Черепов (Сцена О4). Здесь живёт старый говорящий с лозой тролль Норрг и его ручной жуткий медведь. Оба они приглядывают за жутким монументом: на возвышенности сложены сотни черепов. В коллекцию входят черепа людей, dwarфов, орков, огров, троллей и даже драконов. Костяные Утробы собираются здесь, чтобы поклоняться черепам, которые, по их мнению, священны для их божества Торога.

5. Коптильня. Костяные Утробы разводят здесь дымный огонь и коптят мясо и рыбу.

6. Питомник. В этой пещере Костяные Утробы закапывают в песок яйца.

7. Логово вождя Костяных Утроб (Сцена О3). Это основная жилая площадь племени. На западе находится комната Ссарка, вождя племени.

8. Пещера шамана. Это дом Кассэт, шаманки Костяных Утроб. На стенах здесь огромные известковые наплывы и много великолепных сталактитов. В нишах расположено множество мистических реликвий, таких как засушенные жабы, кости, сухие травы и грубые каменные статуэтки. Когда приходят искатели приключений, Кассэт находится в зоне 3.

9. Грибной сад. В этой пещере растут огромные светящиеся грибы, достигающие в высоту метра. Их выращивают Костяные Утробы, удобряющие сад своими мертвецами. По полу разбросаны трупы троглодитов, покрытые грибами.

10. Яма рабов (Сцена О6). Тролли держат своих рабов в хижине. Здесь находятся пять пленников; это фермеры из окрестностей Лунной Тропы, захваченные в последнем набеге.

11. Потайная сокровищница. Вход в эту пещеру практически затоплен. В гнилом деревянном ящике, наполовину закопанном у стены, в мешке находится 250 зм и пять турмалинов стоимостью 50 зм каждый.

12. Каменные кости. В стены этой пещеры вмурованы семь скелетов троллей. Это зал славы древнего Вардара. Кости героев очищались и закреплялись на стене, чтобы они насыщались минеральными солями.

13. Логово дракона (Сцена О5). Чёрный дракон Мрачноклык создал логово в этой залитой пещере. Мрачноклык уже давно живёт здесь, и он не рад недавно прибывшему Скальмаду. Однако они заключили между собой неустойчивый мир, и тролли с драконом не трогают друг друга.

14. Рунная дверь. Несколько каменных ступеней ведут к огромной двустворчатой каменной двери, покрытой рунами Дэйвека. Там сказано:

«Вы входите в зал Скальмада, Короля Вардара, Палача Тролляхонта, избранного Торогом. Никто не укроется от его Глаза».

15. Кузница (Сцена О7). Кузнец троллей Турк куёт здесь оружие и доспехи из болотного железа.

16. Спиральная пещера (Сцена О9). Пол этой пещеры поднимается на востоке и в итоге нависает сам над собой.

17. Гнездо грелла (Сцена О8). В этой пещере, бывшем храме Торога, бога Подземья и любимого божества Вардара, расположилось гнездо грелла. Эта пещера близка к поверхности, и с потолка свисают многочисленные переплетённые корни.

18. Пещера казней. Пол здесь пологий, и в самой высокой точке возвышается на 9 метров, а вход прикрыт густой растительностью. В центре находится большой плоский камень, с зубчатой и грязной поверхностью. Во времена старого Вардара здесь совершали казни.

19. Каменные жилища. Грубые стены делят эту пещеру на отдельные комнаты. Посланцы дроу (смотрите зону 23 и Сцену О12) заняли северо-западную комнату. Обычно они находятся при Скальмаде, и их редко можно найти здесь. В других комнатах есть только пыль.

20. Пещера под водопадом (Сцена О10). Всё, что падает в ручьи Великих Обиталищ, в конечном счёте проплывает в этой пещере, влекомое ручьём в неизведанные дали. Здесь скрывается ропер, питающийся рыбой и редкими проплывающими телами.

21. Пещера клетей (Сцена О11). В этой пещере с потолка свисают пять старых железных клеток.

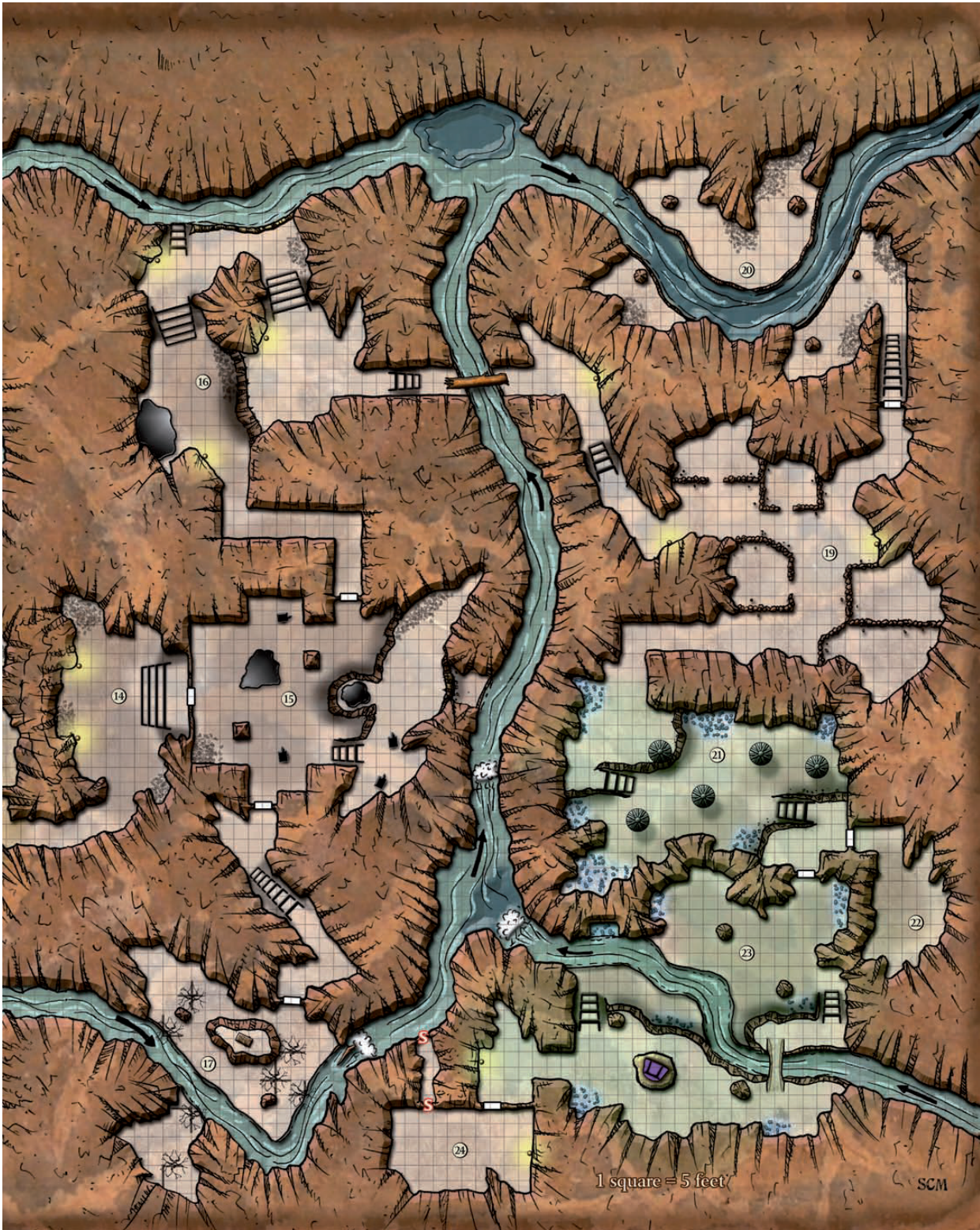
22. Пещера карг. Эта небольшая пещера — личное жилище двух карг Геалы и Морши. Полки заставлены сушёными травами и толчёными грибами.

23. Тронная пещера (Сцена О12). Тронная пещера, пропитанная магией портала в Страну Фей, была источником силы королей древнего Вардара. Портал — это большой трон из фиолетового кристалла, наполняющий пещеру мистическим свечением.

24. Логово Скальмада. Скальмад редко отдыхает, но в эти редкие моменты он уходит в свою комнату и запирает дверь. У короля троллей есть запасный выход — это небольшой проход на северо-западе, заложенный камнями. Через эту стенку можно пробиться проверкой Силы со Сл 18. Через стену со стороны ручья можно пробиться тем же самым способом.

Скальмад держит здесь личного раба, который приглядывает за жилищем. Детос — это пожилой писарь из Лунной Тропы. Скальмад держит его в живых за то, что тот может читать и писать на Дэйвеке. Он пишет за короля троллей объявления (несмотря на то, что мало кто из последователей Скальмада умеет читать). Обычно Скальмад держит Детоса на привязи, когда спит или уходит (проверка Воровства со Сл 21 для того чтобы отделить цепь от стены).





СЦЕНА О1: ПАСТЬ ТРОЛЛЯ

Уровень сцены 11 (3 000 опыта)

3 тролля из Обиталищ (Т)

3 пронзателя Костяных Утроб (I)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 1.

Скальмад несколько не опасается жителей Лунной Тропы и их союзников, но с тех пор как он стал королём, уже несколько других вождей троллей пытались свергнуть его. Из-за этого он приказал охранять вход в Великие Обиталища.

Когда искатели приключений придут сюда, покажите им «Пасть Тролля» с 26 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Дорога перекрыта крепкими воротами из толстых брёвен. Справа от ворот через похожие на клыки выступы ручей медленно затекает внутрь, исчезая во тьме. Слева в стене пещеры видна узкая бойница, позволяющая наблюдать за дорогой.

КАК ПРОБРАТЬСЯ ВНУТРЬ

Отборным стражникам Скальмада было приказано никого не впускать в Великие Обиталища. Однако искатели приключений могут убедить троллей впустить их внутрь («Мы пришли просить пощады от имени жителей Лунной Тропы!») или разозлить их, чтобы тролли вышли и сами напали.

Если искатели приключений уговорят троллей впустить их внутрь, то стражи впускают их, но приказывают оставаться у ворот и посылают одного из троглодитов за Скальмадом. Оставшиеся стражи нападут, если искатели приключений попытаются пройти внутрь до прихода Скальмада. Скальмад придёт через 20 минут.

Король троллей не глуп, и он нападёт сразу же, как только увидит искателей приключений. Добавьте чудовищ из *Интерлюдии 1* (страница 22). Это будет сложное сражение, но игроки будут сами виноваты.

Если искатели приключений с самого начала победят Скальмада, существа в Великих Обиталищах останутся сплочёнными. Все они знают и искренне верят, что король троллей вернётся даже с того света.

Вход в Великие Обиталища охраняют три тролля и три троглодита. Они круглосуточно настороже. Один троглодит наблюдает через бойницу, откуда ему открывается хороший обзор за пространством перед пещерой. Он предупредит остальных стражей, если увидит искателей приключений. Если искатели приключений смогут проскользнуть в пещеру незамеченными, то они застанут врагов врасплох.

Если искатели приключений попытаются выломать ворота, или прорваться в пещеру по ручью, то стражники отступят и будут их ждать. Чудовища нападут как только искатели приключений прорвутся в пещеру.

Если искатели приключений открыто подходят, пытаются выбить ворота или просто стучатся, прочтите:

Вы слышите за воротами приглушённый гортанный рык. В воротах открывается крохотное окошко. В нём появляется огромный тролль с крохотными чёрными глазами. «Глупые человеки. Чиво нада?», — раскатисто говорит он на ломаном Общем языке.

Если искатели приключений попытаются пройти в Великие Обиталища путём переговоров, обратите внимание на прилагающуюся врезку. Если они будут неубедительны, тролль у ворот зарычит: *«Бегите, глупые человеки! Маленькие глупые человеки! Моя есть вас! Есть до последнего кусочка, да-да! Хахаха!»*

ТАКТИКА

Тролли с радостью ввязываются в рукопашное сражение, когда к ним приходят враги. Они не боятся ручья и могут сражаться в воде.

Троглодиты держатся поодаль, за спинами троллей. Двое забираются на выступ, чтобы метать копьё, а тот, что сидел у бойницы, крадётся по коридору, чтобы ударить в спину персонажам, сражающимся с троллями.

Если всех троллей убьют, то оставшиеся в живых троглодиты убегают в ближайший проход. Какой бы путь они не выбрали, они стандартным действием сталкивают после себя бревно-мост. Выжившие троглодиты присоединяются к существам в зоне 3 или 4 (Сцены О2 или О3) и поджидают врагов.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений уничтожат здесь чудовищ и покинут Великие Обиталища (например, чтобы остановить набег на Лунную Тропу), то стражей заменят три новых тролля из Обиталищ и пара нотиков ловчих.

3 Тролля из Обиталищ (Т) Большой природный гуманоид		Громила 11 уровня Опыт 600 за каждого
Инициатива +8 Чувства Внимательность +12 Хиты 120; Ранен 60; смотрите также <i>лечение тролля</i> Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать) КД 22; Стойкость 23, Реакция 20, Воля 19 Скорость 8		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный) Достигаемость 2; +15 против КД; урон 2к6 + 7; смотрите также <i>бешеный удар</i> .		
⬇ Мощный укус (стандартное; на сцену) ⬆ Яд +15 против КД; урон 3к6 + 7 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).		
⬆ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный) Тролль совершает атаку когтём.		
Лечение тролля ⬆ Исцеление Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.		
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний, Общий Навыки Атлетика +16, Выносливость +15 Сил 22 (+11) Лов 16 (+8) Мдр 14 (+7) Тел 20 (+10) Инт 5 (+2) Хар 10 (+5)		

3 Пронзателя Костяных Утроб (И) Средний природный гуманоид (рептилия), троглодит		Артиллерия 9 уровня Опыт 400 за каждого
Инициатива +6 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф –2 к броскам атаки. Хиты 81; Ранен 40 КД 24; Стойкость 24, Реакция 21, Воля 20 Скорость 5		
⬇ Копьё (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие +13 против КД; урон 1к8 + 5.		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный) +11 против КД; урон 1к4 + 5.		
⚡ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие Дальнобойный 10/20; +14 против КД; урон 1к6 + 5.		
⚡ Пронзающий бросок (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡ ⚡ ⚡) ⬆ Оружие Требуется метательное копьё; дальнобойный 10; +14 против КД; урон 2к6 + 5 и троглодит совершает вторичную атаку по той же самой цели. Вторичная атака: +12 против Стойкости; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий, Общий Навыки Атлетика +13, Выносливость +14 Сил 19 (+8) Лов 14 (+6) Мдр 13 (+5) Тел 21 (+9) Инт 7 (+2) Хар 9 (+3)		
Снаряжение Копьё, колчан и 6 метательных копий		

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет. Тролли держат на стенах горящие факелы. Снаружи солнечный свет сюда не проникает.

Потолок: Каменный свод пещеры находится примерно в 7,5 метрах (25 футов) над полом.

Ручей: Глубина ручья 1,5 метра (5 футов), и все клетки ручья при перемещении считаются труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие (–2 к броскам атаки по ним) от всех атак кроме тех, что исходят от существ, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам всех атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

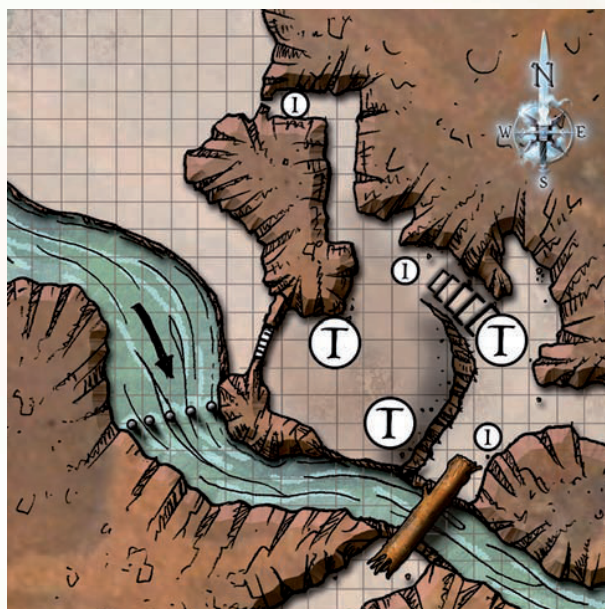
Каменные зубы: Каменные колонны блокируют перемещение по ручью. Персонаж может протиснуться через них действием движения, если преуспеев в проверке Акробатики со Сл 16. Маленькие персонажи получают бонус +4 к этой проверке. Большие существа не могут протискиваться между этими колоннами.

Обрыв: Часть пола резко возвышается на 3 метра (10 футов) над полом. На него можно взобраться успешной проверкой Атлетики со Сл 15.

Бревно-мост: Стёсанный с одной стороны ствол дерева служит ненадёжным мостом (для пересечения нужна проверка Акробатики со Сл 10). Мост находится в 3 метрах (10 футов) над ручьём. Стандартным действием мост можно столкнуть в реку.

Бойница: Узкая щель предоставляет отличное укрытие (–5 к броскам атаки) от атак, исходящих с другой стороны. Стражи не могут атаковать через неё, так как у них нет подходящего оружия.

Деревянные ворота: Ворота подвешены на шарнирах. В них есть небольшое окошечко, открывающееся изнутри. Оно предоставляет обзор и отличное укрытие. Ворота запираются тяжёлым деревянным засовом (открывается изнутри малым действием). Запертые ворота можно выломать проверкой Силы со Сл 26, или снять с шарниров проверкой Воровства со Сл 21. У ворот КД 4, Стойкость 12, Реакция 4 и 40 хитов.



СЦЕНА 02: ОБИТАЛИЩА КОСТЯНЫХ УТРОБ

Уровень сцены 11 (3 050 опыта)

2 нотика ловчих (N)

3 мучителя Костяных Утроб (M)

Кассэт, певица проклятий Костяных Утроб (K)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 3.

Во времена древнего королевства Вардар здесь держали чудовищных питомцев троллей. Сейчас это одна из пещер, заселённых племенем троглодитов Костяные Утробы.

Если искатели приключений придут с севера, прочтите:

Запах дыма не может замаскировать вонь, струящуюся из этой пещеры. Пространство пещеры разделено на несколько небольших комнаток кое-как сложенными стенками из камней. Где-то впереди видны отсветы от горящего костра, а коридор резко поворачивает на восток. Там вы видите коренастое существо-рептилию, видимо, стоящую на страже, с каменной дубиной в когтистых руках.

Если искатели приключений через дверь на востоке или юге, прочтите:

Коридор оканчивается большой дверью из плохо подогнанных досок. Из-под неё виден свет костра и чувствуется запах дыма, смешанный с вонью какого-то животного.

В этих влажных каменных закутках поселились многочисленные троглодиты, но сейчас здесь присутствуют только четыре из них. Нотики здесь приглядывают за троглодитами по просьбе Скальмада. Если их не предупредят чудовища, сбежавшие из зоны 1 (Сцена 01), то все существа к приходу ИП будут отвлечёнными.

Начиная сцену, выставляйте только тех существ, которых могут видеть персонажи. Кассэт и мучитель из северной комнаты вначале не видны искателям приключений.

Если искатели приключений придут с севера, то троглодит у костра заметит их, когда они дойдут до клеток, помеченных на карте крестиками. Персонажи, желающие подойти поближе, должны совершить проверку Скрытности.

ТАКТИКА

Мучители сразу подходят к чужакам, распределяясь так, чтобы максимально эффективно использовать вонь троглодита. Нотики и Кассэт держатся сзади, причём Кассэт использует пещерное проклятье на искателях приключений, сражающихся с мучителями, а нотики используют изумляющий взгляд против персонажей, не участвующих в рукопашном сражении. Если пещерное проклятье недоступно, Кассэт использует двойной луч. Она приберегает песнь обновления до тех пор, пока два мучителя не станут ранеными. Так как она не доверяет шпионящим нотикам, они не считаются союзниками для этого лечащего эффекта.

2 Нотика ловчих (N)	Налётчик 11 уровня
Средний искажённый гуманоид	Опыт 600 за каждого
Инициатива +11 Чувства Внимательность +7; тёмное зрение, истинное зрение 10	
Хиты 115; Ранен 57	
КД 25; Стойкость 23, Реакция 23, Воля 21	
Скорость 6	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+14 против КД; урон 2к6 + 5.	
⬅ Изумляющий взгляд (стандартное; неограниченный) ➡	
Некротическая энергия	
Ближняя волна 3; +14 против Реакции; урон некротической энергией 1к8 + 5 и цель становится изумлённой до конца следующего хода нотика ловчего. Нотик ловчий теряет этот талант, когда он ослеплён.	
Боевое превосходство	
Если у нотика ловчего есть боевое превосходство, его рукопашные атаки причиняют при попадании дополнительный урон 2к6.	
Месть (немедленный ответ, когда по нотику попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)	
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтем или изумляющим взглядом по вызвавшему срабатывание врагу.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Глубинная Речь
Навыки Скрытность +14	
Сил 18 (+9)	Лов 18 (+9)
Тел 19 (+9)	Инт 8 (+4)

3 Мучителя Костяных Утроб (M)	Солдат 8 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия), троглодит	Опыт 350 за каждого
Инициатива +6 Чувства Внимательность +5; тёмное зрение	
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф –2 к броскам атаки.	
Хиты 90; Ранен 45	
КД 24; Стойкость 23, Реакция 20, Воля 21	
Скорость 5	
⬇ Палица (стандартное; неограниченный) ➡ Оружие	
+14 против КД; урон 2к4 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода троглодита мучителя.	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+12 против КД; урон 1к4 + 5.	
⬇ Укус (малое 1/раунд; неограниченный)	
Требуется боевое превосходство; +12 против Стойкости; урон 1к6 + 5 и до конца следующего хода троглодита мучителя цель при лечении восстанавливает только половину хитов.	
➤ Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ➡ Оружие	
Дальнобойный 10/20; +14 против КД; урон 1к6 + 5.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий	
Навыки Атлетика +13, Вывосливість +13	
Сил 18 (+8)	Лов 12 (+5)
Тел 18 (+8)	Инт 6 (+2)
	Мдр 15 (+6)
	Хар 8 (+3)
Снаряжение палица, 2 метательных копья	

Кассэт (К) Средний природный гуманоид (рептилия), троглодит	Элитный контроллер 9 уровня (лидер) Опыт 800
Инициатива +5	Чувства Внимательность +13; тёмное зрение
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф –2 к броскам атаки.	
Хиты 202; Ранен 101	
КД 25; Стойкость 23, Реакция 19, Воля 22	
Спасброски +2	
Скорость 5	
Единицы действия 1	
⬇ Посох (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие	
+13 против КД; урон 1к8 + 2.	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+11 против КД; урон 1к4 + 2.	
✈ Ядовитый луч (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд	
Дальнобойный 10; +12 против Стойкости; урон ядом 1к6 + 5 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).	
✈ Двойной луч (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд	
Кассэт совершает две атаки ядовитым лучом .	
✈ Пещерное проклятие (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏ ⏏) ⬆ некротическая энергия	
Дальнобойный 5; +12 против Стойкости; цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).	
⬅ Туннельная проворность (малое 1/раунд; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏ ⏏)	
Ближняя вспышка 10; у всех союзников во вспышке скорость увеличивается на 5 до конца следующего хода Кассэт.	
⬅ Песнь обновления (стандартное; на сцену) ⬆ Исцеление	
Ближняя вспышка 5; раненые союзники во вспышке восстанавливают 15 хитов.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий, Общий	
Навыки Выносливость +14, Подземелья +13, Религия +9	
Сил 15 (+6) Лов 12 (+5) Мдр 18 (+8)	
Тел 21 (+9) Инт 10 (+4) Хар 14 (+6)	
Снаряжение мантия, посох, маска из черепа	

Нотики сражаются до смерти. Если убьют всех нотиков и хотя бы двух троглодитов, то выжившие троглодиты отступают в зону 7, предупреждают там своих и начинают готовиться к неизбежному сражению с искателями приключений.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

После нападения на это жилище все представители Костяных Утроб переходят в зону 7. Если искатели приключений вернутся сюда позже, эта пещера будет пустой.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркой свет (от костров).

Потолок: Потолок пещеры находится в 4,5 метрах (15 футов) над полом.

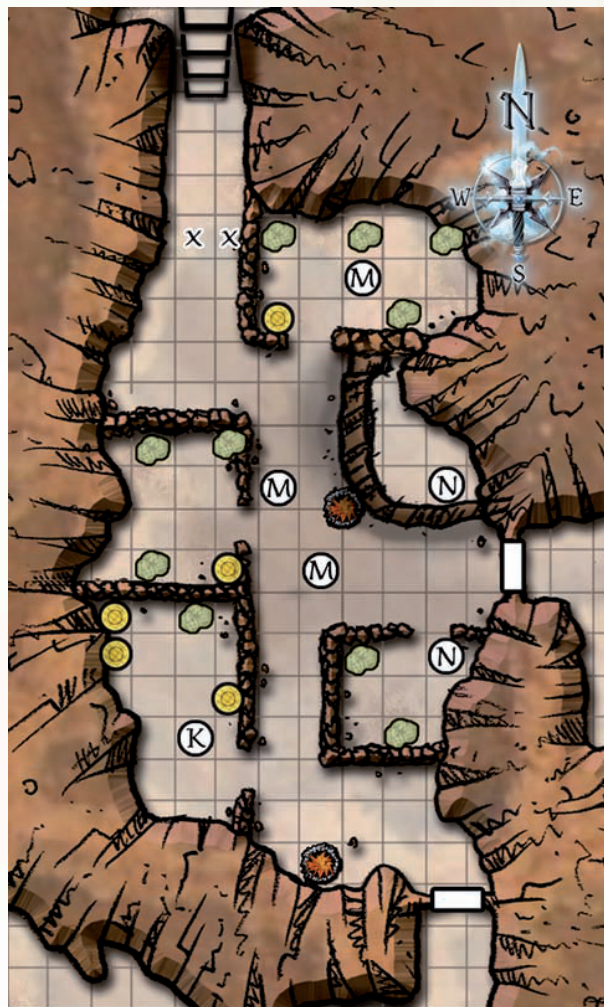
Двери: Эти большие двери заперты (для вскрытия нужна проверка Воровства со Сл 20 или проверка Силы со Сл 21) и громко скрипят (–5 к проверкам Скрытности). У каждой двери КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов.

Костры: Это труднопроходимая местность (для входа в клетку требуется 1 дополнительная клетка перемещения). Все существа, входящие или начинающие ход в костре, получают урон огнём 1к8 + 5.

Подстилка: Там, где троглодиты спят, навалены охапки болотной травы и листьев. Подстилка является труднопроходимой местностью. Любая атака, причиняющая урон огнём в области подстилки, поджигает на 3 раунда траву, создавая яркий свет в радиусе 5 клеток. Существо, вошедшее в клетку с горящей травой, получает урон огнём 1к6. После сгорания от травы остаётся лишь пепел, и местность перестаёт быть труднопроходимой.

Корзины: В больших плетёных корзинах хранится продовольствие троглодитов. В основном это сушёные грибы и подпорченное копчёное мясо. Корзины предоставляют укрытие (–2 к броскам атаки), Но они не очень большие, и через них можно ходить безо всяких штрафов.

Обрыв: Небольшая часть пола поднята на 3 метра (10 футов). Туда можно залезть, совершив проверку Атлетики со Сл 15.



СЦЕНА ОЗ: ЛОГОВО ВОЖДЯ КОСТЯНЫХ УТРОБ

Уровень сцены 12 (3 500 опыта)

6 троглодитов мучителей (М)
2 пронзателя Костяных Утроб (I)
Ссарк, вождь Костяных Утроб (S)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 7.

Основная часть троглодитов племени живёт в этой пещере. Если на них нападут, они с яростью бросаются на чужаков.

Когда искатели приключений придут в зону 7, прочтите:

В пещере с многочисленными существами-рептилиями стоит ужасный запах. Одни сидят на корточках у костра, а другие у стен. Грубые каменные стены делают пещеру на несколько отдельных комнат, и отсюда уходят два других туннеля. Посреди пещеры неспешно течёт ручей, над которым нависает мост, сделанный из ствола дерева.

Если троглодитов не предупредили о нападении на Великие Обиталища, то они при приближении ИП совершают пассивную проверку Внимательности.

Начиная сражение, не выставляйте существ, которых искатели приключений не могут видеть со своей позиции. ИП, например, не должны знать, что в комнатах на севере и юге никого нет, и что Ссарк с другим троглодитом находятся в западной загородке.

6 Троглодитов мучителей (М)	Солдат 6 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия)	Опыт 250 за каждого
Инициатива +6 Чувства Внимательность +5; тёмное зрение Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.	
Хиты 74; Ранен 37 КД 22; Стойкость 21, Реакция 18, Воля 19 Скорость 5	
⚔ Палица (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
+12 против КД; урон 2к4 + 4 и цель становится отмеченной до конца следующего хода троглодита мучителя.	
⚔ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+10 против КД; урон 1к4 + 4.	
⚔ Укус (малое 1/раунд; неограниченный)	
Требуется боевое превосходство; +10 против Стойкости; урон 1к6 + 4 и до конца следующего хода троглодита мучителя цель при лечении восстанавливает только половину хитов.	
✂ Метательное копье (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
Дальнобойный 10/20; +12 против КД; урон 1к6 + 4.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий	
Навыки Атлетика +12, Выносливость +12	
Сил 18 (+7)	Лов 12 (+4) Мдр 15 (+5)
Тел 18 (+7)	Инт 6 (+1) Хар 8 (+2)
Снаряжение палица, 2 метательных копья	

3 Пронзателя Костяных Утроб (I)	Артиллерия 9 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия), троглодит	Опыт 400 за каждого
Инициатива +6 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.	
Хиты 81; Ранен 40 КД 24; Стойкость 24, Реакция 21, Воля 20 Скорость 5	
⚔ Копье (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
+13 против КД; урон 1к8 + 5.	
⚔ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+11 против КД; урон 1к4 + 5.	
✂ Метательное копье (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
Дальнобойный 10/20; +14 против КД; урон 1к6 + 5.	
✂ Пронзающий бросок (стандартное; перезарядка 3/3/3/3) ♦ Оружие	
Требуется метательное копье; дальнобойный 10; +14 против КД; урон 2к6 + 5 и троглодит совершает вторичную атаку по той же самой цели. Вторичная атака: +12 против Стойкости; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий, Общий	
Навыки Атлетика +13, Выносливость +14	
Сил 19 (+8)	Лов 14 (+6) Мдр 13 (+5)
Тел 21 (+9)	Инт 7 (+2) Хар 9 (+3)
Снаряжение копье, колчан и 6 метательных копий	

ТАКТИКА

Мучители стремительно нападают на ближайших врагов, распределяясь так, чтобы максимально эффективно использовать вонь троглодита. Пронзатели держатся поодаль и мечут копья во врагов, не участвующих в рукопашном сражении. Если им будут угрожать, они отступят по мосту и один из них стандартным действием сбросит мост в ручей.

Ссарк, вождь Костяных Утроб, обожает сражения. Он позволяет мучителям первыми проверить способности отряда и мечет из дверного проёма копья. После этого он вступает в рукопашное сражение с самым сильным бойцом врагов, стремясь окружить его с помощью одного из мучителей, чтобы им можно было использовать тактику героя сражений. Окружив, он с мучителями не только бьёт врагов палицей, но и начинает кусаться. Ссарк как можно чаще использует двойную атаку, чтобы причинять как можно больше урона.

Мучители стараются находиться в пределах 5 клеток от Ссарка; если не ради окружения, то хотя бы ради воодушевляющего нападения.

Пока Ссарк жив, остальные троглодиты сражаются до смерти. Если вождь умирает, Костяные Утробы держатся, пока их не останется всего трое. Эти выжившие отступают в зону 3 (Сцена О2), чтобы защитить своих. Если ИП уже всех там уничтожили, то выжившие Костяные Утробы выбегают наружу и спасаются в болотах.

Ссарк, герой сражений		Элитный солдат 11 уровня (лидер)	
Средний природный гуманоид (рептилия), троглодит		Опыт 1 200	
Инициатива +8		Чувства Внимательность +8; тёмное зрение	
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф –2 к броскам атаки.			
Хиты 230; Ранен 115			
КД 29; Стойкость 25, Реакция 21, Воля 23			
Спасброски +2			
Скорость 5			
Единицы действия 1			
⬇	Палица (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие		
+17 против КД; урон 2к6 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода Ссарка.			
⬇	Двойная атака (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие		
Ссарк совершает две атаки палицей.			
⬇	Коготь (стандартное; неограниченный)		
+15 против КД; урон 1к8 + 5.			
⬇	Укус (малое 1/раунд; неограниченный)		
Требуется боевое превосходство; +15 против Стойкости; урон 1к8 + 5 и до конца следующего хода Ссарка цель при лечении восстанавливает только половину хитов.			
✈	Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие		
Дальнобойный 10/20; +17 против КД; урон 1к8 + 5.			
Тактика героя сражений			
Ссарк и его союзники причиняют дополнительный урон 2к6 всем врагам, которые окружены при помощи Ссарка.			
Боевое дарование			
Ссарк совершает критическое попадание когда при атаке на кости выпадает 19—20.			
Воодушевляющее нападение			
Каждый раз, когда Ссарк совершает критическое попадание, он и его союзники, находящиеся в пределах 5 клеток, восстанавливают по 5 хитов.			
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий			
Навыки Атлетика +15, Выносливость +14			
Сил 20 (+10)	Лов 13 (+6)	Мдр 17 (+8)	
Тел 19 (+9)	Инт 7 (+3)	Хар 9 (+4)	
Снаряжение палица, 2 метательных копьё			

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Ссарк хранит у себя всё немудрёное богатство Костяных Утроб. Одна из корзин в его загородке наполнена блестящими (но бесполезными) камнями, ржавым оружием, яркими перьями и невыделанными шкурами. Под этим мусором (проверка Внимательности со Сл 21) есть три мешка с настоящими сокровищами (смотрите ниже).

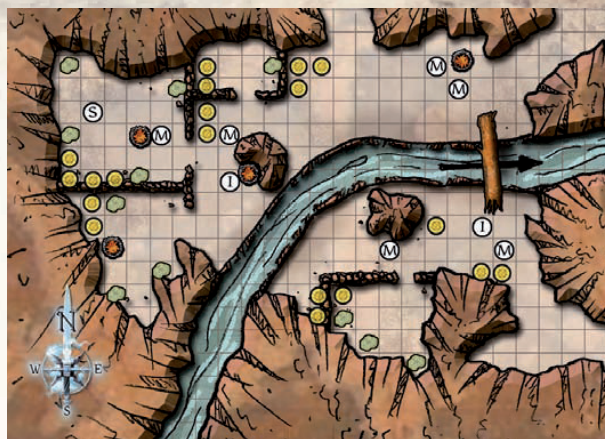
ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет (от костров).

Потолок: Потолок пещеры находится в 4,5 метрах (15 футов) над полом.

Ручей: Глубина ручья 1,5 метра (5 футов), и все клетки ручья при перемещении считаются труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие (–2 к броскам атаки по ним) от всех атак кроме тех, что исходят от существ, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам всех атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Бревно-мост: Стёсанный с одной стороны ствол дерева служит опасным мостом (для пересечения нужна проверка Акробатики со Сл 10). Мост находится в полуметре над ручьём. Стандартным действием мост можно столкнуть в реку.



Костры: Это труднопроходимая местность. Все существа, входящие или начинающие ход в костре, получают урон огнём 1к8 + 5.

Подстилка: Там, где троглодиты спят, навалены охапки болотной травы и листьев. Подстилка является труднопроходимой местностью. Любая атака, причиняющая урон огнём в области подстилки, поджигает на 3 раунда траву, создавая яркий свет в радиусе 5 клеток. Существо, вошедшее в клетку с горящей травой, получает урон огнём 1к6. После сгорания от травы остаётся лишь пепел, и местность перестаёт быть труднопроходимой.

Корзины: В больших плетёных корзинах хранятся продовольствие троглодитов. В основном это сушёные грибы и подпорченное копчёное мясо. В одной из корзин в загородке вождя племени находятся сокровища.

Корзины предоставляют укрытие (–2 к броскам атаки), Но они не очень большие, и через них можно ходить безо всяких штрафов.

Сокровища: В сокровища Костяных Утроб входит 700 зм, шкатулка с четырьмя огранёнными изумрудами (стоимостью 250 зм каждый), палочка огненного взрыва +3 и длинный лук фазирования +3.

СЦЕНА 04: КУРГАН ЧЕРЕПОВ

Уровень сцены 12 (3 700 опыта)

Норгг, говорящий с лозой тролль (Т)

1 жуткий медведь (В)

3 черноогненных черепа (F)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 4.

В этой пещере находится монумент, посвящённый древнему Вардару — это груда черепов, многие из которых положил сам Вард. Здесь лежат черепа самых разных рас и существ, включая людей, dwarфов, орков, троллей и даже драконов. Среди них лежат три черноогненных черепа, которые служат охранниками этого монумента.

За курганом также присматривает тролль по имени Норгг и его ручной медведь. Норгг безумен, и он постоянно разговаривает с грудой черепов. Скальмад считает его шаманом, благословенным самим Торогом, и время от времени консультируется с ним на счёт разных знамений, пророчеств и видений будущего.

Когда искатели приключений сюда придут, покажите им иллюстрацию «курган черепов» с 27 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Высокий обрыв делит эту пещеру на две части, а вырезанная в камне лестница ведёт к огромной груде черепов. Ещё больше черепов расположено в нишах и на крюках, свисающих с потолка.

Старый тролль со спутанными седыми волосами и большим кривым посохом расхаживает вокруг кургана, громко что-то бормоча. Перед этим возвышением на полу лежит огромный медведь, глодающий кость.

Не показывайте черноогненных черепов, пока они сами не появятся из кургана.

Хоть Норгг и выглядит задумавшимся, он на самом деле внимательно следит за окружением. Они с медведем совершают пассивные проверки Внимательности, чтобы заметить чужаков в коридоре.

Тролля искатели приключений безразличны (его мало заботит политика Скальмада, и он считает отряд союзниками короля троллей). Он какое-то время на них смотрит, а потом возвращается к разговору с черепами. Если искатели приключений не будут нападать на него и не будут приближаться к медведю или черепам ближе чем на 3 клетки, они могут свободно ходить по северным коридорам.

Если искатели приключений приблизятся к медведю, то он зарычит и нападёт, так как защищает своё пространство. Если ИП тут же не убегут, в следующем раунде к медведю присоединяется Норгг.

Если искатели приключений слишком близко подойдут к груде черепов, Норгг осыплет их бранью и яростно атакует.

В конце первого раунда сражения Норгга черноогненные черепа оживают и взлетают, разбрасывая вокруг обычные кости. Определите их инициативу и пусть они действуют уже во втором раунде.

Если искатели приключений отступят из этой пещеры, то ни Норгг, ни его союзники их преследовать не будут. Однако на искателей приключений тут же нападут, если они вернуться сюда.

ТАКТИКА

Медведь нападает просто на ближайшую цель и пытается *обхватить* её, чтобы раздавить *медвежьей хваткой*.

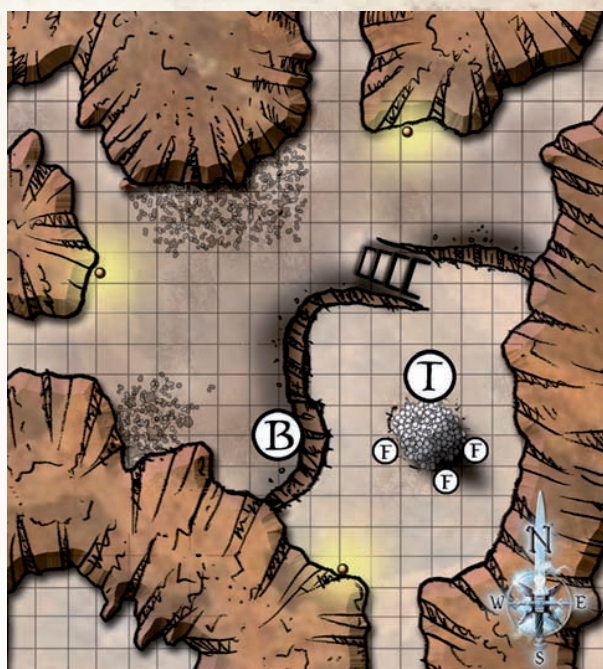
Норгг начинает с *взрыва шипов*, пытаясь обездвижить как можно больше врагов рядом с медведем. После этого он бьёт *лучом шипов* тех, кто попал под *взрыв шипов* или просто находится внизу.

Черноогненные черепа взлетают на 6 метров (20 футов), чтобы не участвовать в рукопашном сражении. Все они используют *огненные шары*, после чего стреляют *черноогненными лучами* по одной цели (так как они могут исключить из области *огненного шара* двух союзников, они не боятся задеть Норгга и его медведя). Черепа сосредотачивают атаку на тех врагах, которые могут летать или которые используют против них или их союзников дальнбойные атаки.

3 Черноогненных черепа (F)	Артиллерия 10 уровня
Крошечный природный оживлённый (нежить)	Опыт 500 за каждого
Инициатива +7	Чувства Внимательность +11
Хиты 82; Ранен 41	
Регенерация 5	
КД 23; Стойкость 20, Реакция 25, Воля 23	
Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость 10 огню, 5 некротической энергии; Уязвимость 5 излучению	
Скорость летая 10 (парение)	
⚡ Огненный укус (стандартное; неограниченный) ⚡ Огонь	
Досыгаемость 0; +12 против КД; урон 1к4 плюс урон огнём 1к8.	
☞ Черноогненный луч (стандартное; неограниченный) ⚡ Огонь	
Дальнбойный 10; +14 против Реакции; урон огнём 2к6 + 6 и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).	
✱ Огненный шар (стандартное; на сцену) ⚡ Огонь	
Зональная вспышка 3 в пределах 20; +14 против Реакции; урон огнём 3к6 + 6.	
Промех: Половина урона.	
Черноогненный череп может исключить из области эффекта двух союзников.	
Рука мага (малое; неограниченный) ⚡ Созидание	
Как талант волшебника <i>рука мага</i> (<i>Книга игрока</i> , страница 89).	
Освещение	
Черноогненный череп испускает яркий свет в пределах 5 клеток, но может свободным действием уменьшать яркость до тусклого света в пределах 2 клеток.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Общий, один другой
Навыки Скрытность +12	
Сил 5 (+2)	Лов 16 (+8)
Тел 16 (+8)	Инт 22 (+11)
	Мдр 14 (+7)
	Хар 20 (+10)

Жуткий медведь (В)		Элитный громила 11 уровня
Большой природный зверь		Опыт 1 200
Инициатива +8		Чувства Внимательность +9
Хиты 276; Ранен 138		
КД 25; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 23		
Спасброски +2		
Скорость 8		
Единицы действия 1		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)		
Достижимость 2; +15 против КД; урон 2к8 + 6.		
⬇ Обхват (стандартное; неограниченный)		
Жуткий медведь совершает две атаки когтями. Если обе атаки попадают по одной цели, то медведь совершает вторичную атаку той же самой цели. <i>Вторичная атака</i> : +13 против КД; цель становится захваченной (пока не высвобождается).		
⬇ Медвежья хватка (стандартное; неограниченный)		
Жуткий медведь причиняет 4к8 + 6 урона захваченному существу (бросок атаки не требуется).		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Сил 23 (+11)	Лов 16 (+8)	Мдр 18 (+9)
Тел 18 (+9)	Инт 2 (+1)	Хар 16 (+8)

Говорящий с лозой тролль (Т)		Контроллер 14 уровня
Большой природный гуманоид		Опыт 1 000
Инициатива +10		Чувства Внимательность +13
Хиты 142; Ранен 71; смотрите также <i>лечение тролля</i>		
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)		
КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 21		
Скорость 8		
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)		
Достижимость 2; +19 против КД; урон 2к6 + 7.		
⬇ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)		
Троль совершает атаку когтём.		
✈ Луч шипов (стандартное; неограниченный)		
Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон 2к8 + 6.		
✳ Взрыв шипов (стандартное; неограниченный) ⬆ Зона, Созидание		
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +18 против Реакции; урон 1к10 + 6 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Область атаки становится до конца сцены зоной труднопроходимой местности. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон 1к8.		
⬅ Песнь силы (стандартное; на сцену) ⬆ Исцеление		
Ближняя вспышка 5; союзники во вспышке получают 10 временных хитов и бонус +4 к броскам урона, пока у них есть временные хиты.		
Лечение тролля ⬆ Исцеление		
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.		
Мировоззрение Хаотично-злое		Языки Великаний, Общий
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15		
Сил 18 (+11)	Лов 16 (+10)	Мдр 12 (+8)
Тел 22 (+13)	Инт 16 (+10)	Хар 10 (+7)
Снаряжение мантия из лиан с шипами, кривой посох		



ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Груда черепов выглядит впечатляюще, но она не несёт никакой ценности. Однако у одного из черепов, что стоит в нише на высоте 3 метров (10 футов) от пола (проверка Внимательности со Сл 21), в глазницы вставлены два больших драгоценных камня. Это топазы стоимостью 400 зм каждый.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет от факелов на стенах.

Потолок: Скошенный потолок в этой пещере находится на высоте 12 метров (40 футов).

Возвышение: Часть пола возвышается на 3 метра (10 футов) над остальной частью пола пещеры. Туда можно забраться, совершив проверку Атлетики со Сл 15.

Грубая лестница: Ступени, вырезанные в камне, ведут на возвышенность.

Булыжники: В двух местах на полу рассыпаны крупные булыжники. Это труднопроходимая местность.

Курган черепов: Эта груда достигает 3 метров в высоту и 6 метров в диаметре. Клетки, прилегающие к кургану на карте, являются труднопроходимой местностью, а через саму груду пешком проходить нельзя. Курган предоставляет укрытие (–2 к броскам атаки).

СЦЕНА 05: ЛОГОВО ДРАКОНА

Уровень сцены 11 (3 000 опыта)

Мрачноклык, взрослый чёрный дракон (D)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 13.

Эта большая пещера — логово дракона Мрачноклыка. Ручей, текущий с северо-запада, позволяет дракону входить и покидать логово, не проходя по территории троллей. Проход петляет примерно две сотни шагов, а потом выходит на болото.

Когда искатели приключений откроют южную дверь, прочтите:

Большая пещера занята тёмным озером, в которое с запада и юга втекают ручьи. Вдоль стен есть две полосы сухого пола, и из воды торчат два островка.

Если искатели приключений не заботились о скрытности, Мрачноклык замечает их.

Если дракон замечает искателей приключений, прочтите:

Пока вы явились в темноту, раздаётся громкий шипящий голос: «Вы не тролли. И не троглодиты. Мне не понятно, почему мой рацион сегодня такой необычный, но дарёному коню, как говорится, в зубы не смотрят».

Если искатели приключений прошли сюда незамеченными, прочтите:

В темноте слышно присвистывающее дыхание большого существа. На другом берегу озера, свернувшись кольцом, отдыхает чёрный дракон.

Если искатели приключений прокрадутся внутрь, но потом дадут о себе знать, Мрачноклык реагирует как описано выше (дракон ничуть не боится отряда и он любит играть с добычей). Дракон хочет поговорить, но только до тех пор, пока на него не нападут. Если начнётся сражение, он из всех сил будет стараться убить или прогнать ИП.

ИСПЫТАНИЕ НАВЫКОВ

Мрачноклыку не нравится Скальмад и его последователи. Искатели приключений, не желающие сражаться с драконом, могут пройти испытание навыков.

Обстановка: Применив дипломатию, искатели приключений могут убедить дракона позволить им пройти и продолжить уничтожать троллей.

Уровень: 11 (600 опыта).

Сложность: 1 (4 успеха до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Запугивание, Обман, Переговоры.

Запугивание (Сл 31): ИП заверяют Мрачноклыка, что отряд сильнее чем кажется.

Обман (Сл 26): ИП пытаются обмануть дракона, возможно, обещая привести вместо себя другую еду, притворившись больными, утверждая, что кто-то придёт и отомстит за них, или как-то ещё.

Переговоры (Сл 21): ИП лстят дракону, проявляют уважение, дарят подарки (например, зелье или драгоценный камень) или делятся сокровищами, найденными у других существ в Великих Обиталищах.

Вторичный навык: Проницательность.

Проницательность (Сл 26): ИП чувствует негодование дракона по поводу существ, недавно поселившихся в Великих Обиталищах, и желание дракона насолить Скальмаду. Успех предоставляет бонус +4 к следующей проверке Переговоров, сделанной в этом испытании, но сама по себе проверка не приносит ни успехов, ни провалов.

Успех: Если ИП получают 4 успешных проверки, они проходят испытание. Дракон не будет нападать, если его не будут провоцировать. Он позволит ИП пройти по его территории.

Провал: Если ИП получают 3 провала, они не проходят испытание. Дракон устаёт от чужаков и тут же нападает.

Особенность: Если искатели приключений получают 4 успеха и при этом не получают ни одного провала, Мрачноклык предложит им обменять едкий полуторный меч +3 из своих сокровищ на другой магический предмет, если они выгонят троллей из Великих Обиталищ.

ТАКТИКА

Если переговоры будут испорчены (или даже не начнутся), то Мрачноклык ныряет в воду. Он приплывает в точку, в которой сможет сразу на многих подействовать своей ужасающей внешностью, появляясь из воды с жутким рёвом. В следующем раунде он использует оружие дыхания по максимальному количеству целей. После этого Мрачноклык начинает кусать (пользуясь преимуществом от досягаемости 2) персонажей, стоящих на берегу, находясь при этом в родном озере. Ему не нужно создавать темноту, так как от врагов можно укрыться и в воде.

Мрачноклык яростно защищает своё логово, но он отступает, если у него останется 30 хитов или меньше. Дракон погружается под воду и уходит по глубокой воде в северо-западный туннель, после чего скрывается на открытом воздухе.

Взрослый чёрный дракон Одиночный соглядатай 11 уровня
Большой природный магический зверь (водный, дракон) Опыт 3 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 560; **Ранен** 280; смотрите также *выдох от ранения*
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 23
Сопrotивляемость 20 кислота
Спасброски +5
Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелёт 10, плавая 8
Единицы действия 2

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Кислота**

Досыгаемость 2; +16 против КД; урон 1к8 + 4 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

Досыгаемость 2; +16 против КД; урон 1к6 + 4.

⬇ **Двойная атака** (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

⬆ **Удар хвостом** (немедленный ответ, когда по дракону промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Дракон атакует хвостом промахнувшегося врага: досыгаемость 2; +16 против КД; урон 1к8 + 6 и цель толкается на 1 клетку.

⬅ **Оружие дыхания** (стандартное; перезарядка ⬇ ⬇) ⬆ **Кислота**

Ближняя волна 5; +13 против Реакции; урон кислотой 2к8 + 3 и цель получает продолжительный урон кислотой 5 и получает штраф -4 к КД (спасение оканчивает и то, и другое).

⬅ **Выдох от ранения** (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ⬆ **Кислота**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

⬅ **Облако тьмы** (стандартное; поддержание малым; перезарядка ⬇ ⬇ ⬇) ⬆ **Зона**

Ближняя вспышка 2; этот талант создаёт зону тьмы, держащуюся до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме дракона. Все существа, находящиеся полностью в пределах зоны (за исключением самого дракона), считаются слепыми.

⬅ **Ужасающая внешность** (стандартное; на сцену) ⬆ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +13 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий

Навыки Природа +13, Скрытность +21

Сил 18 (+9) **Лов** 22 (+11)

Мдр 16 (+8)

Тел 16 (+8) **Инт** 14 (+7)

Хар 12 (+6)



Мелководье: Неглубокая вода у берегов доходит в глубину 1,5 метра и является труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф -2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Глубоководье: За мелководьем глубина воды колеблется от 3 до 4,5 метров. Существа на глубоководье должны для перемещения использовать навык Атлетика. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф -2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами, и таланты с ключевым словом «огонь» получают дополнительный штраф -2 к броскам атаки.

Существа, перемещающиеся с мелководья на глубоководье, резко погружаются и оканчивают перемещение в этой клетке, если только они уже не плыли до этого.

Небольшие колонны: Эти колонны естественного происхождения предоставляют укрытие. У них КД 4, Реакция 4, Стойкость 12 и 80 хитов.

Гнездо дракона: Эти клетки заполнены полуметровым слоем гниющих растений и грязи и являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: Мрачноклык собрал немного сокровищ, в основном из руин Вардара. В сокровища входит *едкий полуторный меч* +3 (смотрите на 23 странице *Первой книги приключения*), 2 200 зм, восемь драгоценных камней (лунные камни и аметисты по 100 зм каждый) и два красивых золотых браслета с крошечными изумрудами (каждый стоит по 500 зм). Сокровища разбросаны вокруг гнезда, и их нельзя получить, пока Мрачноклык не покинет это место или не будет убит.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

У Мрачноклыка и Скальмада сложилось шаткое перемирие. Если искатели приключений пообещают очистить пещеры от Скальмада и его последователей, то Мрачноклык может заключить с ними сделку. Конечно, если ИП нападут или проявят неуважение к дракону, ни о каких сделках не может быть и речи.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Темнота.

Потолок: Потолок этой пещеры находится на высоте 6 метров (20 футов).

СЦЕНА 06: ЯМА РАБОВ

Уровень сцены 12 (3 600 опыта)

3 тролля из Обиталищ (Т)
3 нотика зрителя (N)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в Зоне 10.

У этой пещеры когда-то давно обрушился потолок. Здесь тролли держат в каменном сарае с покрытой мхом крышей своих пленников.

Когда искатели приключений смогут увидеть эту местность, прочтите:

То, что на первый взгляд выглядит как ещё одна пещера, в действительности является полом огромной карстовой воронки. Грубые стены поднимаются на 18 метров (60 футов) и выходят на поверхность, а пол почти ровный, за исключением двух широких выступов на юге и западе.

Ручей извивается вдоль западной стены, перетекая из одного узкого туннеля в другой. На востоке видны каменные стены какой-то хижины, причём дверь заложена брусом снаружи. Нельзя с уверенностью сказать, сколько существ находится в пещере, но вы видите как минимум двух троллей и одно гуманоидное горбатое чудовище с длинными когтистыми руками и одним огромным глазом.

Тролли и нотики, охраняющие пленников, отвлечены, но они замечают искателей приключений, когда те попадают в их линию обзора (клетки, помеченные на карте крестиком). Персонажи, желающие подобраться ближе, могут совершить проверку Скрытности, но нотики видят невидимых.

Начиная сцену, поместите на карту только тех существ, которых видят персонажи. В зависимости от того, с какой стороны они придут, как минимум один враг будет за пределами их линии обзора.

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ВХОД

Искатели приключений могут войти в Великие Обиталища, спустившись через эту пещеру, а не прорываясь с боем через ворота. Корни и лианы на стенах создают предоставляющую покров местность, уходящую вниз на 6 метров (20 футов). Смотрящие вниз персонажи не видят пола пещеры, пока не прорвутся через эту растительность, оказавшись в 12 метрах (40 футах) над полом. Летящие персонажи ясно видят пол, если отлетят от стены на 5 футов.

Местные чудовища не готовы к опасностям сверху, и их можно застать врасплох, если искатели приключений не выдадут себя до атаки. Однако если сверху упадёт камень или конец верёвки, то стражники подготовятся и ринутся в сражение.

3 Тролля из Обиталищ (Т)		Громила 11 уровня
Большой природный гуманоид		Опыт 600 за каждого
Инициатива +8 Чувства Внимательность +12		
Хиты 120; Ранен 60; смотрите также <i>лечение тролля</i>		
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)		
КД 22; Стойкость 23, Реакция 20, Воля 19		
Скорость 8		
⚡ Коготь (стандартное; неограниченный)		
Досягаемость 2; +15 против КД; урон 2к6 + 7; смотрите также <i>бешеный удар</i> .		
⚡ Мощный укус (стандартное; на сцену) ⚡ Яд		
+15 против КД; урон 3к6 + 7 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).		
⚡ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)		
Троль совершает атаку когтём.		
Лечение тролля ⚡ Исцеление		
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.		
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великий, Общий		
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15		
Сил 22 (+11)	Лов 16 (+8)	Мдр 14 (+7)
Тел 20 (+10)	Инт 5 (+2)	Хар 10 (+5)

3 Нотика зрителя (N)		Артиллерия 11 уровня	
Средний искажённый гуманоид		Опыт 600 за каждого	
Инициатива +8		Чувства Внимательность +6; тёмное зрение, истинное зрение 10	
Хиты 91; Ранен 45			
КД 23; Стойкость 24, Реакция 23, Воля 21			
Скорость 6			
⚡	Коготь (стандартное; неограниченный) +17 против КД; урон 1к6 + 4.		
👁	Гниющий взгляд (стандартное; неограниченный) ⚡ Некротическая энергия Дальнобойный 10; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 1к12 + 5, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Нотик зритель теряет этот талант, когда он ослеплён.		
Мель (немедленный ответ, когда по нотике попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)			
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтём или <i>гниющим взглядом</i> по вызвавшему срабатывание врагу.			
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки Глубинная Речь	
Навыки Скрытность +13			
Сил 18 (+9)	Лов 17 (+8)	Мдр 12 (+6)	
Тел 19 (+9)	Инт 8 (+4)	Хар 9 (+4)	

ТАКТИКА

Здесь много обломков камней, и тролли умеют ими ловко кидаться. Когда искатели приключений ввязываются в рукопашное сражение, тролли на полу атакуют когтями, а их товарищ на южном выступе кидается обломками в тех, кто держится подальше от сражения.

Тролля может метнуть камень следующей атакой: Стандартное действие; неограниченный. Дальнобойный 10; +14 против КД; урон 1к8 + 5.

Если два тролля умрут, то последний убежит, когда станет раненым, бросив нотиков на произвол судьбы.

Нотики используют *гниющий взгляд* на персонажах, с которыми не сражаются тролли, по возможности как можно дольше избегая рукопашного сражения. Обычно они нацеливаются на разных врагов. Нотики безоговорочно верны Скальмаду и будут сражаться до смерти.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Здесь в заточении находятся пленники Эрин, Берим, Каллир (люди), а также Эдвина и Герад (полурослики). Все они жили на фермах и усадьбах рядом с Лунной Тропой, и все очень плохо себя чувствуют после долгих недель тяжёлого труда. Некоторых пленников недавно съели, и их ситуация была безвыходной пока не появились искатели приключений. Они советуют искателям приключений «опасаться тролля с дурным глазом», но больше ничем не могут помочь отряду. Эрин и Герад — опытные охотники, и если их проводить до выхода из Обиталищ, они смогут вернуться в Лунную Тропу.

Если искатели приключений убьют здесь всех врагов и покинут Великие Обиталища (например, чтобы предупредить набег на город), то из болот сюда придут четыре тролля из Обиталищ.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет (солнечный свет, пробивающийся сверху) днём. Ночью южная часть пещеры освещена костром (яркий свет) а северная часть окутана темнотой.

Потолок: Нет. Стены поднимаются вверх и через 18 метров (60 футов) выходят на поверхность. Стены покрыты выступами, но они скользкие (для лазания нужна проверка Атлетики со Сл 21). Спускающиеся с поверхности существа первые 6 метров (20 футов) имеют отличное укрытие (–5 к броскам атаки), но потом становятся видны как на ладони.

Дверь: Грубая деревянная дверь, ведущая в хижину с пленниками, заперта снаружи деревянным брусом. Для его открывания требуется стандартное действие. У двери КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов.

Одеяла: Пленники спят под грязными одеялами на тонком слое соломы. Эти клетки никак не влияют на перемещение.

Возвышение: Часть пола возвышается на 3 метра (10 футов) над остальной частью пола пещеры. Туда можно забраться, совершив проверку Атлетики со Сл 15.

Булыжники: Пол в некоторых местах покрыт большими камнями. Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Ручей: Глубина ручья 1,5 метра и он является труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Мост: Через ручей перекинут хороший мост, сделанный из камня и дерева. Мост находится в полуметре над водой.

Затопленный туннель: Туннель на западе практически полностью залит водой, и вход в него трудно разглядеть, потому что там темно. Потолок этого туннеля находится лишь в нескольких сантиметрах от поверхности ручья, и его можно заметить проверкой Внимательности со Сл 20. Персонаж должен совершить проверку Атлетики со Сл 15, чтобы проплыть с уменьшенной вдвое скоростью в туннель и попасть в потайную сокровищницу (зона 11).

Костёр: Это труднопроходимая местность. Все существа, входящие в костёр или начинающие в нём ход, получают урон огнём 1к8 + 5.

Спрятанное сокровище: В гнилом деревянном ящике, наполовину закопанном у стены, в мешке находится 250 зм и пять турмалинов стоимостью 50 зм каждый. Для того, чтобы заметить ящик, персонажу нужно совершить проверку Внимательности со Сл 21.



ИНТЕРЛЮДИЯ 1: ГНЕВ СКАЛЬМАДА

Уровень сцены 13 (4 000 опыта)

2 тролля из Обиталищ (Т)

2 нотика зрителя (N)

Скальмад, король троллей (S)

ОБСТАНОВКА

Проведите эту сцену когда ИП исследуют примерно половину Великих Обиталищ. В идеале это вход в зону 14 сразу после Сцены 06 или Сцены 09.

Обычно Скальмад всё своё время проводит в зоне 23 или 24. Если из сражений с искателями приключений сбегут какие-либо существа, то король вскоре узнаёт о вторжении. Эта сцена подразумевает, что он как раз выходит из кузницы (зона 15) и он ищет искателей приключений.

Если искателям приключений везло и они пробирались по Великим Обиталищам незамеченными, обставьте сцену как случайную встречу со Скальмадом, обходящим свои владения.

На карте показана зона 14, находящаяся перед дверью в кузницу. Если сцена должна происходить в другом месте, возьмите другую карту.

Король троллей не заботится о тихом перемещении, так что позвольте ИП совершить проверку Внимательности со Сл 20, чтобы услышать его за 1 раунд до появления. Если ИП услышат приближение короля троллей, у них будет шанс застать его врасплох.

Покажите игрокам «гнев Скальмада» с 27 страницы Первой книги приключения и прочтите:

В вашу сторону идут три тролля и два горбатых одноглазых существа. Идущий впереди тролль одет в кольчугу и несёт огромную секиру. Его левый глаз заменён светящимся оранжевым камнем, напоминающим огромный кошачий глаз.

Когда Скальмад увидит искателей приключений, прочтите:

«Что это?», — рычит тролль в доспехах на Общем. «Ещё одни глупцы, пришедшие умереть от топора Скальмада? Вам не остановить меня, жалкие людишки! Вы слабы, а я силен! Никому не остановить Скальмада, короля троллей!»

Когда хиты Скальмада опустятся до 0, прочтите:

Скальмад падает и от этого падения содрогается пол под ногами. Он смотрит на вас, окровавленный и сломленный, а рот его расползается в улыбке. «Вы победили в этот раз», — проговаривает он. «Но мои воины уже отправились к вашему городу, людишки. Лунная Тропа¹ падёт, и я полакомлюсь детьми из Терунда ещё до полной луны!»

С этими словами Скальмад обмяк и затих. Оранжевый камень в его глазище ярко светится, окутывая всё его тело слепящим светом. А через мгновение тело короля троллей исчезает в опаляющем свете. Вслед за телом в кроваво-красной вспышке исчезает и камень.

2 Тролля из Обиталищ (Т) Громила 11 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 600 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 120; **Ранен** 60; смотрите также *лечение тролля*
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 22; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 19
Скорость 8

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Достигаемость 2; +15 против КД; урон 2к6 + 7; смотрите также *бешеный удар*.

⬇ **Мощный укус** (стандартное; на сцену) ⬆ **Яд**
+15 против КД; урон 3к6 + 7 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Бешеный удар** (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)
Тролля совершает атаку когтём.

Лечение тролля ⬆ **Исцеление**
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великий, Общий
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15
Сил 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 14 (+7)
Тел 20 (+10) **Инт** 5 (+2) **Хар** 10 (+5)

2 Нотика зрителя (N) Артиллерия 11 уровня
Средний искажённый гуманоид Опыт 600 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 91; **Ранен** 45
КД 23; **Стойкость** 24, **Реакция** 23, **Воля** 21
Скорость 6

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
+17 против КД; урон 1к6 + 4.

➤ **Гниющий взгляд** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**
Дальнобойный 10; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 1к12 + 5, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Нотик зритель теряет этот талант, когда он ослеплён.

Мест (немедленный ответ, когда по нотике попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтём или *гниющим взглядом* по вызвавшему срабатывание врагу.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Глубинная Речь
Навыки Скрытность +13
Сил 18 (+9) **Лов** 17 (+8) **Мдр** 12 (+6)
Тел 19 (+9) **Инт** 8 (+4) **Хар** 9 (+4)

СЦЕНА 07: КУЗНИЦА

Уровень сцены 12 (3 500 опыта)

6 grimlokov миньонов (G)
Турк, кузнец троллей (Т)
1 краснородный огнеплый (R)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 15.

Здесь кузнец троллей Турк куёт оружие для воинства Скальмада. Помогают ему в этом несколько grimlokov и одно драконье отродье. Эта сцена не начнётся, пока искатели приключений не откроют одну из дверей, ведущих сюда. Шум в кузнице такой сильный, что он заглушает звуки сражения, которое может происходить совсем рядом.

Если искатели приключений прислушаются у двери, прочтите:

Двери пышет жаром. За ней слышится звон молотков и ревущее пламя. Кто-то с громким голосом отдаёт отрывистые приказы.

Если слушатели понимают Великаний язык, то они разбирают возгласы вроде «Не пролей!», «Это криво!» и «Бей! Сильнее!»

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:

Стены западной части зала обработаны, а восточная часть резко переходит в естественную пещеру. В двух непонятных лужах трепещет пламя, освещающее всё вокруг. Между наковальнями и огромными керамическими сосудами с жидким железом снуют безглазые гуманоиды с серой кожей. Здесь куют самые простые клинки и доспехи. За работой надзирает тролль в кольчуге.

Три grimloka и огнеплый находятся вне зоны видимости, под уступом. Не помещайте их на карту, пока их не увидят или они сами не нападут.

ТАКТИКА

Grimloki, находящиеся наверху, наваливаются всем скопом на чужаков, а Турк стоит за ними и сражается из-за их спины. Они прекрасно знают об опасности горящего битума, и они избегают опасных клеток.

Звуки сражения доносятся до grimlokov и огнеплой, находящихся в нижней части пещеры; они определяют инициативу и вступают в бой во втором раунде. Огнеплый стоит сверху на лестнице, осыпая врагов огненными плевками и огненными вспышками. Если Турк будет убит, то огнеплый убежит как только станет раненым.

Аура огнеплой защищает его союзников от урона огнём. Турк старается находиться в пределах 5 клеток от огнеплой, чтобы защититься от его же атак огнём. Он использует *удар и толчок*, чтобы забрасывать врагов в лужи с горящим битумом. Если рядом с сосудами с расплавленным железом оказываются враги, тролль использует их как оружие (смотрите «особенности местности»).

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений уничтожат чудовищ и покинут Великие Обиталища (например, чтобы остановить набег на Лунную Тропу), то сюда придут и продолжат работу восемь огров головорезов 11 уровня, огр громила и ёни маг.

6 Grimlokov миньонов (G)	Миньон 14 уровня
Средний природный гуманоид (слепой)	Опыт 250 за каждого
Инициатива +6 10	Чувства Внимательность +7; слепое зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.	
Иммунитет взгляд	
КД 24; Стойкость 24, Реакция 23, Воля 23	
Скорость 6	
⚔ Секира (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
+17 против КД; урон 7 (урон раненой цели 9).	
Мировоззрение Злое	Языки Глубинная Речь, Общий
Сил 17 (+8)	Лов 12 (+6)
Тел 14 (+7)	Инт 7 (+3)
	Мдр 15 (+7)
	Хар 9 (+4)
Снаряжение секира	

Турк, кузнец троллей (Т)	Солдат 12 уровня
Большой природный гуманоид	Опыт 700
Инициатива +9	Чувства Внимательность +12
Хиты 104; Ранен 52	
Регенерация 10 (если Турк получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)	
КД 28; Стойкость 27, Реакция 23, Воля 23	
Скорость 7	
⚔ Коготь (стандартное; неограниченный)	
Досыгаемость 2; +18 против КД; урон 2кб + 6.	
⚔ Удар и толчок (стандартное; перезарядка ⚔ ⚔)	
Досыгаемость 2; +16 против Реакции; урон 2кб + 6, цель подтягивается на 1 клетку и Турк совершает вторичную атаку по той же самой цели. Вторичная атака: +16 против Стойкости; урон 2кб + 6 и цель толкается на 3 клетки.	
Погоня за кровью (немедленный ответ, когда раненый враг в пределах 2 клеток от Турка перемещается или совершает шаг)	
Турк совершает шаг на 1 клетку в сторону этого врага.	
Угрожающая досыгаемость	
Турк может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах его досыгаемости (2 клетки).	
Лечение тролля ⚔ Исцеление	
Если хиты Турка опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то он в следующем ходу встанет на ноги (действием движения) с 10 хитами.	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Великаний, Общий
Сил 24 (+13)	Лов 16 (+9)
Тел 20 (+11)	Инт 10 (+6)
	Мдр 16 (+9)
	Хар 12 (+7)

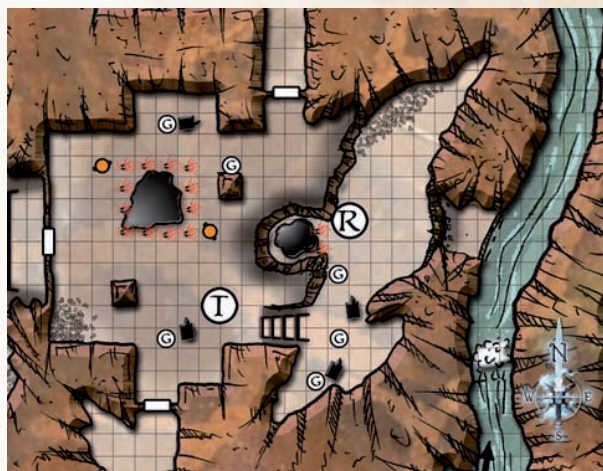
Краснородный огнелюб (R)		Артиллерия 12 уровня
Большой природный зверь (рептилия)		Опыт 700
Инициатива +7		Чувства Внимательность +6; сумеречное зрение
Внутренний огонь (Огонь) аура 5; союзники в ауре получают сопротивление огню 10.		
Хиты 97; Ранен 48		
КД 25; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 21		
Сопротивляемость 20 огонь		
Скорость 4		
⬇	Укус (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь	
	+16 против КД; урон 1к10 + 4 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	
✈	Огненный плевок (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь	
	Дальноточный 12; +15 против Реакции; урон 2к6 + 1 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	
✳	Огненная вспышка (стандартное; перезарядка ☒ ☐) ♦ Огонь	
	Зональная вспышка 2 в пределах 10; +15 против Реакции; урон 3к6 + 1 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Промак: Половина урона, продолжительного урона нет.	
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Сил 18 (+10)	Лов 13 (+7)	Мдр 13 (+6)
Тел 19 (+10)	Инт 2 (+2) Хар 8 (+5)	

Горящий битум		Разрушитель 11 уровня
Опасность		Опыт 600
Горящая жидкая смола внезапно вспыхивает, расплескивая в разные стороны волны огня.		
Опасность: Над битумом скапливаются и вспыхивают горячие газы.		
Внимательность		
Проверка не нужна. Из-за дыма и огня скапливающиеся газы не видны.		
Дополнительные навыки: Природа или Подземелья		
♦	Сл 21: Персонаж замечает опасность горящего битума до первой вспышки.	
Инициатива +4		
Условие срабатывания		
Проверьте инициативу опасности как только сюда входят ИП. Далее в каждый её ход кидайте к6. Если выпадет «5» или «6», газы вспыхивают.		
Атака		
Стандартное действие		Ближняя вспышка 1
Цели: Все существа во вспышке		
Атака: +17 против Реакции		
Попадание: Урон огнём 3к8 + 5 и вторичная атака.		
Вторичная атака: +13 против Стойкости		
Попадание: Продолжительный урон огнём 5 и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает и то, и другое).		
Промак: Половина урона.		

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет. Пещера освещена лужами горящего битума.

Потолок: В западной части потолок находится на высоте 6 метров (20 футов). В восточной части пещеры грубый каменный потолок, находящийся в 9 метрах (30 футах) над полом.



Колонны: Потолок в западной части поддерживается двумя колоннами. Они предоставляют укрытие.

Возвышенность: Ровный пол возвышается на 3 метра (10 футов) над естественным полом пещеры. Туда можно залезть проверкой Атлетики со Сл 15.

Лужи горящего битума: Горючий битум сам поднимается вверх по разломам и является топливом для кузницы Турка. Лужи являются труднопроходимой местностью. Любое существо, вошедшее в лужу или начавшее в ней ход, получает урон огнём 2к6 + 5. Существа, находящиеся в соседних клетках, могут попасть под взрыв газа. Смотрите описание горящего битума.

Каменные двери: Каменные двустворчатые двери не заперты. У них КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 40 хитов.

Деревянные двери: Эти двери не заперты. У них КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов.

Россыпи руды: Клетки, в которых рассыпаны обломки руды, являются труднопроходимой местностью.

Сосуды с расплавленным железом: Железо плавят в этих больших керамических сосудах. Их можно перевернуть проверкой Силы со Сл 20 (стандартное действие). Это создаст атаку ближней волной 3 в направлении толчка: +13 против Реакции; урон огнём 3к8 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Толкнутое существо получает урон огнём 1к8 + 5, если бралось за сосуд голыми руками.

Сокровище: На поясе у Турка находится 150 зм и небольшой магический предмет 11—15 уровня, который пригодится отряду игроков.

СЦЕНА 08: ГНЕЗДО ГРЕЛЛА

Уровень сцены 13 (4 050 опыта)

1 грелл мыслитель (Р)
5 гримлоков миньонов (М)
2 гримлока берсерка (В)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 17.

Эта тёмная пещера раньше была святилищем злого бога Торога. Сейчас здесь живёт грелл, руководящий отрядом дикарей гримлоков. Грелл тренирует гримлоков Скальмада в обмен на соковища и еду.

Если искатели приключений прислушаются у двери, то они услышат только звуки водопада. Точно так же и существа внутри не могут услышать искателей приключений, идущих по северному коридору.

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:

Воздух в тёмной пещере очень влажный. Где-то на востоке слышно как вода падает с большой высоты.

Когда искатели приключений активируют источники света, покажите игрокам «гнездо грела» с 28 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

С потолка до пола висают огромные корни деревьев, заслоняющие обзор. Однако вы видите возвышенность в центре пещеры и ручей, текущий у южной стены. Несколько гуманоидов с серой кожей сидят на каменном полу, заточивая каменное оружие или глотая кости.

Грелл и второй берсерк находятся в пещере за ручьём. Не показывайте их, пока их не заметят или они сами не нападут.

5 Гримлоков миньонов (М)		Миньон 14 уровня
Средний природный гуманоид (слепой)		Опыт 250 за каждого
Инициатива +6	Чувства	Внимательность +7; слепое зрение 10
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
Иммунитет взгляд		
КД 24; Стойкость 24, Реакция 23, Воля 23		
Скорость 6		
⚔ Секира (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+17 против КД; урон 7 (урон раненой цели 9).		
Мировоззрение Злое		Языки Глубинная Речь, Общий
Сил 17 (+8)	Лов 12 (+6)	Мдр 15 (+7)
Тел 14 (+7)	Инт 7 (+3)	Хар 9 (+4)
Снаряжение секира		

Грелл мыслитель (Р)		Элитный контроллер 11 уровня
Средний искажённый магический зверь (слепой)		Опыт 1 200
Инициатива +10	Чувства	Внимательность +12; слепое зрение 12
Хиты 224; Ранен 112		
КД 27; Стойкость 21, Реакция 24, Воля 23		
Иммунитет взгляд; Сопротивляемость 20 электричество		
Спасброски +2		
Скорость 1 (неуклюже), летая 6 (парение)		
Единицы действия 1		
⚡ Удары шупалец (стандартное; неограниченный) ♦ Яд		
Достигаемость 2; +17 против КД; урон 3к8 + 5, цель становится замедленной и получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое).		
⚡ Электрическое копье (стандартное; неограниченный) ♦ Электричество		
Дальнобойный 10; +14 против Реакции; урон электричеством 3к6 + 6 и цель становится слепой (спасение оканчивает).		
⚡ Психическая буря (стандартное; перезарядка [1]) ♦ Зона, Психическая энергия		
Зональная вспышка 2 в пределах 10; +14 против Воли; урон психической энергией 3к8 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Психическая буря — это зона, которая длится до конца сцены. Любое существо, входящее в зону, становится изумлённым (спасение оканчивает).		
⚡ Отравить сознание (стандартное; неограниченный) ♦ Психическая энергия		
Ближняя вспышка 3; нацеливается на врагов; +15 против Воли; урон психической энергией 2к8 + 5 и цель должна выбирать для своих рукопашных атак случайные цели (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Злое		Языки Глубинная Речь
Навыки Магия +13, Скрытность +20		
Сил 14 (+7)	Лов 21 (+10)	Мдр 14 (+7)
Тел 16 (+8)	Инт 16 (+8)	Хар 13 (+6)

2 Гримлока берсерка (В)		Громила 13 уровня
Средний природный гуманоид (слепой)		Опыт 800 за каждого
Инициатива +7	Чувства	Внимательность +8; слепое зрение 10
Хиты 156; Ранен 78		
КД 25; Стойкость 27, Реакция 22, Воля 23		
Иммунитет взгляд		
Скорость 6		
⚔ Секира (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+16 против КД; урон 1к12 + 6 (критический 2к12 + 18).		
⚔ Силовая атака (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Требуется секира; +14 против КД; урон 1к12 + 12 (критический 2к12 + 24).		
⚔ Бешеная атака (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Гримлок берсерк совершает две атаки секирой по раненому врагу.		
Ярость гримлока		
Когда гримлок берсерк делает врага раненым, он получает 10 временных хитов.		
Мировоззрение Злое		Языки Глубинная Речь, Общий
Навыки Атлетика +17, Выносливость +14		
Сил 22 (+12)	Лов 12 (+7)	Мдр 15 (+8)
Тел 16 (+9)	Инт 7 (+4)	Хар 9 (+5)
Снаряжение секира		

ТАКТИКА

У местных существ есть огромное превосходство, так как слепое зрение позволяет им «видеть» искателей приключений через корни, заслоняющие видимость. Гримлоки миньоны сразу же нападают на чужаков, укрываясь за корнями. Первый берсерк присоединяется к ним, а второй держится у грелла и служит телохранителем.

Грелл начинает сражение с использования *психической бури*, надеясь поймать искателей приключений в дверном проёме или туннеле, чтобы эффект был сильнее. После этого он нападает из укрытия *электрическим копьём* или *травит сознание* у тех врагов, которые пытаются подойти и навязать рукопашное сражение.

Грелл может парить прямо под потолком, в 4,5 метрах (15 футов) над полом (сам он при этом может нападать длинными щупальцами). Если слуг грелла убьют, он улетает по течению ручья и ждёт, пока искатели приключений не уйдут.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений убьют всех гримлоков, то сюда придут новые особи из окрестных земель. Здесь появляются 2 миньона в день и один берсерк в неделю, пока не восстановится их исходное количество.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Темнота.

Потолок: Грубый каменный потолок находится на высоте 6 метров (20 футов) (4,5 метра (15 футов) над алтарём).

Небольшое возвышение: Посреди комнаты небольшой участок пола поднят на высоту 1,5 метров (5 футов). Для того, чтобы залезть туда, нужно потратить действие движения. Спрыгнуть оттуда можно частью действия движения.

Алтарь: Большой каменный окровавленный куб служит алтарём Торога, символ которого выгравирован на его поверхности. Алтарь предоставляет укрытие и является труднопроходимой местностью.

Ручей: Глубина ручья 1,5 метра (5 футов), и все клетки ручья при перемещении считаются труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от существ, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф -2 к броскам всех атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Если персонаж входит в одну из клеток ручья после стрелки, то он должен преуспеть в проверке Атлетики со Сл 22, иначе поток захватит его и скинет с водопада. Упавший с водопада персонаж получает урон 1к8 + 5 и сбивается с ног. Для того, чтобы влезть по водопаду, нужно совершить проверку Атлетики со Сл 30.



Дверь: Эта деревянная дверь разбухла от влажного воздуха (для открывания требуется проверка Силы со Сл 20). У двери КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов.

Корни деревьев: Густые корни свисают почти до самого пола (между полом и корнями есть полметра расстояния). Корни являются опасной местностью; требуется использовать дополнительную клетку перемещения, чтобы протолкнуться через завесу корней². Корни предоставляют укрытие и блокируют линию обзора для всех существ, не находящихся в соседних с ними клетках. Корни не блокируют линию обзора для существ со слепым зрением.

Корни можно обрубить или уничтожить любым другим способом. У каждой клетки корней КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 10 хитов.

Небольшая пещера: Пещерка на юге служит логовом грелла. В странных серых контейнерах из кристаллов находятся алхимические реагенты (порошки металлов и стеклянные шары с разноцветными жидкостями) на сумму 400 зм. В одном коконе находятся шесть аметистов по 300 зм каждый, а в другом находится пара *башмаков эльфов*.

СЦЕНА 09: СПИРАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

Уровень сцены 12 (3 600 опыта)

3 тролля из Обиталищ (Т)
2 нотика зрителя (N)
1 гaleb дур камнезов (G)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 16.

Восточная часть этой пещеры на 6 метров (20 футов) выше западной части. Там, наверху, стоят охранники. Гaleb дур, присягнувший Скальмаду, сотрудничает с троллями и нотиками. Всем им поручено следить за чужаками, которые могут пробраться по ручью, а также приглядывать за дроу, живущими неподалёку, но эта работа скучна, и стражи заняты своими делами, так что их можно легко застать врасплох.

Когда искатели приключений окажутся здесь, прочтите:

Высокий обрыв делит пещеру пополам. Восточная часть метров на шесть выше западной. Соединяются эти две части наклонным проходом с двумя лестничными пролётами, окружающими огромную каменную колонну. В нижней части разлита чёрная лужа, которая пузырится и распространяет запах битума. На страже стоят несколько троллей, а также два нотика и странное существо, напоминающее валун с руками и ногами.

Искателей приключений, пришедших с юга или востока, в обычных обстоятельствах заметят когда они войдут в клетки, помеченные на карте крестиком. Искателей приключений, пришедших по ручью, не заметят, пока они не поднимутся на северные ступени. Искатели приключений, желающие подобраться поближе, могут совершать проверки Скрытности.

2 Нотика зрителя (N)	Артиллерия 11 уровня
Средний искажённый гуманоид	Опыт 600 за каждого
Инициатива +8 Чувства Внимательность +6; тёмное зрение, истинное зрение 10 Хиты 91; Ранен 45 КД 23; Стойкость 24, Реакция 23, Воля 21 Скорость 6	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+17 против КД; урон 1к6 + 4.	
✂ Гниющий взгляд (стандартное; неограниченный) ✦ Некротическая энергия	
Дальнобойный 10; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 1к12 + 5, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Нотик зритель теряет этот талант, когда он ослеплён.	
Месть (немедленный ответ, когда по нотикам попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)	
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтём или гниющим взглядом по вызвавшему срабатывание врагу.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Глубинная Речь
Навыки Скрытность +13	
Сил 18 (+9)	Лов 17 (+8)
Тел 19 (+9)	Инт 8 (+4)
	Мдр 12 (+6)
	Хар 9 (+4)

3 Тролля из Обиталищ (Т)	Громила 11 уровня
Большой природный гуманоид	Опыт 600 за каждого
Инициатива +8 Чувства Внимательность +12 Хиты 120; Ранен 60; смотрите также лечение тролля Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать) КД 22; Стойкость 23, Реакция 20, Воля 19 Скорость 8	
⬇ Коготь (стандартное; неограниченный)	
Досыгаемость 2; +15 против КД; урон 2к6 + 7; смотрите также бешеный удар.	
⬇ Мощный укус (стандартное; на сцену) ✦ Яд	
+15 против КД; урон 3к6 + 7 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).	
⬇ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)	
Тролля совершает атаку когтём.	
Лечение тролля ✦ Исцеление	
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Великаний, Общий
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15	
Сил 22 (+11)	Лов 16 (+8)
Тел 20 (+10)	Инт 5 (+2)
	Мдр 14 (+7)
	Хар 10 (+5)

Гaleb дур камнезов (G)	Контроллер 11 уровня
Средний стихийный гуманоид (земля)	Опыт 600
Инициатива +5 Чувства Внимательность +12; чувство вибрации 10 Хиты 118; Ранен 59 КД 25; Стойкость 26, Реакция 21, Воля 22 Иммунитет окаменение, яд Скорость 4 (хождение по земле), копания 6	
⬇ Удар (стандартное; неограниченный)	
+16 против КД; урон 2к8 + 4.	
⬇ Атака телом (стандартное; неограниченный)	
Гaleb дур перемещается на расстояние вплоть до 4 клеток и атакует соседнюю цель; +14 против Стойкости; урон 2к8 + 6 и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.	
✂ Хватка земли (стандартное; неограниченный)	
Из земли поднимается глиняный кулак, хватающий цель. Дальнобойный 10; +14 против Стойкости; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). Цель должна находиться в непосредственном контакте с почвой, иначе атака потерпит неудачу. Камнезов может использовать хватку земли только против одного существа одновременно.	
✂ Каменистая местность (малое; неограниченный)	
Дальнобойный 10; вплоть до 4 клеток в пределах дальности становятся труднопроходимой местностью. Клетки не обязаны соприкасаться друг с другом, но в клетках должна быть земля или камни.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Великаний, Дварфский
Навыки Скрытность +10	
Сил 19 (+9)	Лов 10 (+5)
Тел 22 (+11)	Инт 13 (+6)
	Мдр 15 (+7)
	Хар 13 (+6)

ТАКТИКА

Если искатели приключений придут с востока, то тролли нападут на них, а нотики будут использовать *гниющий взгляд* на персонажах, не участвующих в рукопашном бою. Тролли стремятся столкнуть персонажей с обрыва, чтобы причинить урон 2к10 от падения. После этого они переключаются на тактику, описанную ниже.

Если искатели приключений приходят с западной стороны, то тролли на возвышении подходят к краю обрыва и кидают вниз камни, а нотики будут атаковать персонажей *гниющим взглядом*.

Тролли могут метать камни следующей атакой:

Стандартное действие; неограниченный. Дальнийбойный 10; +14 против КД; урон 1к8 + 5.

Если искатели приключений окажутся неуязвимыми для дальнего боя, тролли спрыгивают с обрыва, чтобы застать их врасплох, так как они быстро вылетят 2к10 урона от падения.

Троль с нижней части сосредоточен на том, чтобы не дать врагам подняться.

Галеб дур не рад сражаться рядом с троллями, но он верен Скальмаду. Он использует *каменистую местность* и *хватку земли*, чтобы замедлить искателей приключений и задержать их в нижней части пещеры. Сделав цель удерживаемой, галеб дур использует *атаку телом*, чтобы толкнуть ИП в лужу битума или ручья. В противном случае он стоит на месте и бьёт обычным *ударом*.

Если тролли и нотики будут убиты, галеб дур прекращает сражение и просит пощады на Великаньем и Дварфском языках. Если искатели приключений тоже остановятся, он позволит им пройти.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

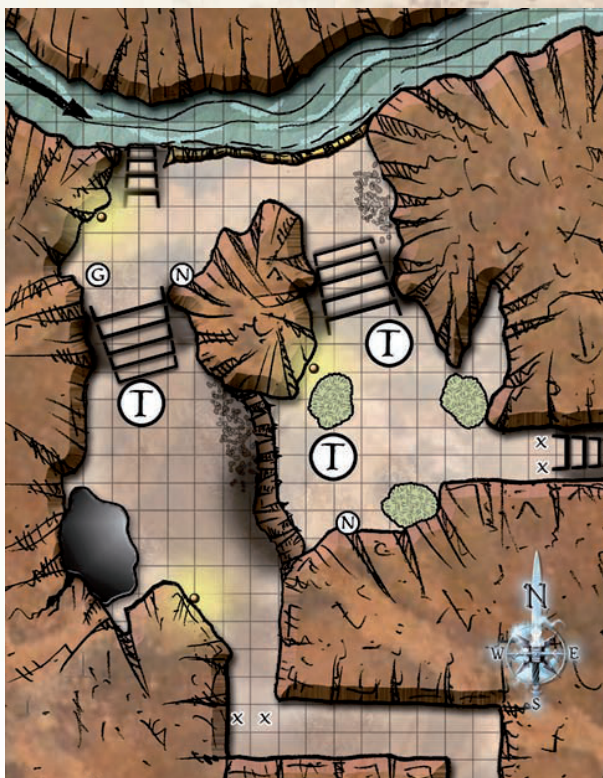
Если галеб дур выживает, он считает, что его договор со Скальмадом окончен, и покидает Великие Обиталища. Если искатели приключений уничтожат всех остальных врагов и покинут Великие Обиталища, то здесь на страже встанут два тролля из Обиталищ и три нотика ловчих.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет от факелов на стенах.

Потолок: Грубый каменный потолок находится в 10,5 метрах (35 футах) над западной частью пола, в 7,5 метрах (25 футах) над северной частью, а в 4,5 метрах (15 футах) над восточной частью.

Высокий обрыв: Часть пола резко возвышается на 6 метров (20 футов), деля пещеру на две части. Для того, чтобы взобраться по обрыву, нужна проверка Атлетики со Сл 21. Упавшее с обрыва существо получает урон от падения 2к10.



Ручей: Глубина ручья 1,5 метра (5 футов), и все клетки ручья при перемещении считаются труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от существ, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф -2 к броскам всех атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Тюфяки: Грязные соломенные тюфяки служат троллям постелью. Они не влияют на перемещение и слишком влажные чтобы гореть.

Щебень: Это труднопроходимая местность.

Лужа битума: Через разлом в пещеру поднимается легковоспламеняющийся битум. Это труднопроходимая местность. Если в этой области причиняется урон огнём (или если в неё кинуть факел), битум загорается. Любое вошедшее в горящий битум или начавшее в нём ход существо получает урон огнём 2к6 + 5.

СЦЕНА 010: ПЕЩЕРА ПОД ВОДОПАДОМ

Уровень сцены 13 (4 000 опыта)

1 ровер (R)

5 пронзателей Костяных Утроб (I)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 20.

Ручьи, текущие через Великие Обиталища, сливаются и уже потом попадают в эту пещеру. Всё, что попало в Обиталищах в воду, в конечном счёте проплывает через эту пещеру, в которой обосновался ровер.

Небольшая часть троглодитов из племени Костяных Утроб пошла служить роверу охранниками. Они разочаровались в вожде Ссарке и теперь добывают свежее мясо (в основном троллей и нотиков) в обмен на сокровища, которые ровер достаёт из воды.

Если искатели приключений несут источник света, то местные обитатели сразу узнают об их приближении, а без источника света искатели приключений ничего не увидят. Активировав источник света и совершив проверку Внимательности, они могут заметить ровера (который с помощью *каменного тела* принимает форму сталагмита) или троглодитов, присевших у стен и колонн.

Не выдавайте местонахождение существ, пока сами существа не нападут или ИП их не заметят.

Проверка Внимательности

Сл 30: Ты замечаешь, что большой сталагмит в центре комнаты только что моргнул.

Сл 21: Ты замечаешь троглодита, скрывающегося в тенях.

Если искатели приключений замечают троглодитов, но не ровера, то они не захвачены врасплох, но первая атака ровера производится с боевым превосходством.

Если в момент прихода искателей приключений чудовища прятались, прочтите:

В тёмной пещере большой ручей течёт с запада на восток. Повсюду видны сталагмиты и каменные колонны.

Когда троглодиты нападут, прочтите:

Вы замечаете лёгкое движение в тенях. Несколько троглодитов устремляются к вам из-за колонн, сжимая в лапах метательные копья.

Когда ровер нападёт, добавьте:

Один из сталагмитов внезапно открывает красный глаз и выпускает длинные щупальца.

Ровер (R) Большой стихийный магический зверь (земля)	Элитный контроллер 14 уровня Опыт 2 000
Инициатива +8 Хиты 284; Ранен 142 КД 30; Стойкость 29, Реакция 24, Воля 26 Иммунитет окаменение Спасброски +2 Скорость 2, лаза 2 (паучье лазание) Единицы действия 1	Чувства Внимательность +10; тёмное зрение
⬇ Щупальце (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд Достигаемость 10; +17 против Реакции; урон 2к10 + 4 и цель становится захваченной (пока не высвободится или пока враги не ударят по щупальцу; смотрите <i>захват щупальцами</i>). Пока цель захвачена, она считается ослабленной.	
⬇ Двойная атака (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд Ровер совершает две атаки щупальцем.	
⬇ Подтягивание (малое 2/раунд; неограниченный) Ровер совершает атаку по захваченному существу; +17 против Стойкости; при попадании цель подтягивается на 5 клеток. Ровер может использовать этот талант только по одному разу на каждую цель.	
⬇ Укус (стандартное; неограниченный) +19 против КД; урон 2к10 + 10.	
Каменное тело Если ровер не перемещается, то он втягивает щупальца, закрывает глаз и рот и становится похожим на каменное образование, сталагмит или сталактит. В этой форме ровера можно распознать лишь успешной проверкой Внимательности со Сл 30.	
Захват щупальцами Ровер может атаковать и держать захват всего двумя щупальцами. Пока он удерживает существо в захвате, он может действовать как обычно, но не может использовать это щупальце для другой атаки. Враги могут атаковать щупальце, чтобы ровер выпустил жертву; защита у щупальца такая же как у самого ровера. Атака, попавшая по щупальцу, не причиняет ему урон, но заставляет щупальце сжаться и выпустить жертву.	
Мировоззрение Злое Навыки Скрытность +13 Сил 19 (+11) Тел 22 (+13)	Языки Первичный Лов 12 (+8) Инт 11 (+7) Мдр 16 (+10) Хар 9 (+6)

5 Пронзатель Костяных Утроб (I)		Артиллерия 9 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия), троглодит		Опыт 400 за каждого
Инициатива +6 Чувства Внимательность +10; тёмное зрение		
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф –2 к броскам атаки.		
Хиты 81; Ранен 40		
КД 24; Стойкость 24, Реакция 21, Воля 20		
Скорость 5		
⚔	Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
	+13 против КД; урон 1к8 + 5.	
⚔	Коготь (стандартное; неограниченный)	
	+11 против КД; урон 1к4 + 5.	
⚔	Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие	
	Дальнобойный 10/20; +14 против КД; урон 1к6 + 5.	
⚔	Пронзающий бросок (стандартное; перезарядка ⚔ ⚔ ⚔ ⚔) ♦ Оружие	
	Требуется метательное копьё; дальнобойный 10; +14 против КД; урон 2к6 + 5 и троглодит совершает вторичную атаку по той же самой цели.	
	<i>Вторичная атака:</i> +12 против Стойкости; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Драконий, Общий		
Навыки Атлетика +13, Выносливость +14		
Сил 19 (+8)	Лов 14 (+6)	Мдр 13 (+5)
Тел 21 (+9)	Инт 7 (+2)	Хар 9 (+3)
Снаряжение копьё, колчан и 6 метательных копий		

ТАКТИКА

Ропер начинает с того, что хватает щупальцами двух ближайших искателей приключений. Затем он подтягивает к себе ослабленных врагов. Он легко может тащить жертву даже через ручей. Если в начале хода ропера рядом с ним есть враг, он кусает его, а не атакует щупальцем.

Троглодиты игнорируют врагов, захваченных щупальцами ропера, и сосредотачиваются на остальных врагах. Они используют *пронзающий бросок* для удержания искателей приключений, нацеливаясь на тех, кто находится в пределах досягаемости щупалец ропера (в идеале тех, кто пытается помочь схваченным товарищам).

Если ропер будет убит, все выжившие троглодиты спасаются бегством.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений победят ропера и выгонят троглодитов, эта пещера станет необитаемым безопасным местом для будущих набегов на Обиталища. Здесь искатели приключений могут совершать продолжительный отдых, или просто отдыхать между сценами.



ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Темнота.

Потолок: Потолок находится на высоте 6 метров (20 футов).

Мелководье: Неглубокая вода у берегов доходит в глубину 1,5 метра и является труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Глубоководье: За мелководьем глубина воды колеблется от 3 до 4,5 метров. Существа на глубоководье должны для перемещения использовать навык Атлетика. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами, и таланты с ключевым словом «огонь» получают дополнительный штраф –2 к броскам атаки.

Существа, перемещающиеся с мелководья на глубоководье, резко погружаются и оканчивают перемещение в этой клетке, если только они уже не плыли до этого.

Небольшие колонны и сталагмиты: Эти каменные образования предоставляют укрытие. У них КД 4, Стойкость 12, Реакция 4 и 80 хитов.

Щебень: Клетки с обломками камней являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: Ропер за долгие годы скопил немного сокровищ, которые можно найти, вскрыв его зоб. В сокровища входят три огранённых аметиста (стоимостью 300 зм каждый) и *наручи сильных ударов*.

СЦЕНА ОИ: ПЕЩЕРА КЛЕТЕЙ

Уровень сцены 13 (4 400 опыта)

2 терновых карги (Н)
5 костепалых скелетов троллей

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 21.

Эта пещера служит садом двух сестёр терновых карг Геалы и Морши, которые живут в небольшой комнате на востоке. Одна карга находится в пещере, а вторая в своей комнате. Скелеты троллей начинают сцену в клетках.

Когда сюда войдут искатели приключений, выложите прилагающуюся карту. Покажите игрокам иллюстрацию «железные клетки» с 28 страницы *Первой книги приключения* и прочтите: *Грубые каменные стены этой большой пещеры покрыты грибами, освещающими всё вокруг зеленоватым свечением. Центр пещеры на 4,5 метра ниже северо-западной и юго-восточной части, с которыми он сообщается каменными ступенями.*

С потолка на цепях висают пять больших железных клеток, в которых лежат изломанные скелеты троллей. На юго-востоке видно две каменные двери. Там, у ступеней, измождённая старуха собирает грибы.

Проверка Внимательности

Сл 26: *Череп большого скелета в ближайшей клетке поворачивается, и ты замечаешь крохотный огонёк в пустых глазницах.*

Скелеты находятся в лучшем состоянии чем кажется. Вскоре после того как Скальмад объявил себя королём, эти пять вождей других кланов попытались сами стать вожаками. Убив, король троллей превратил их в костепалых скелетов и поставил охранять эту пещеру. Карги обращаются со скелетами как с настоящими птицами в клетках.

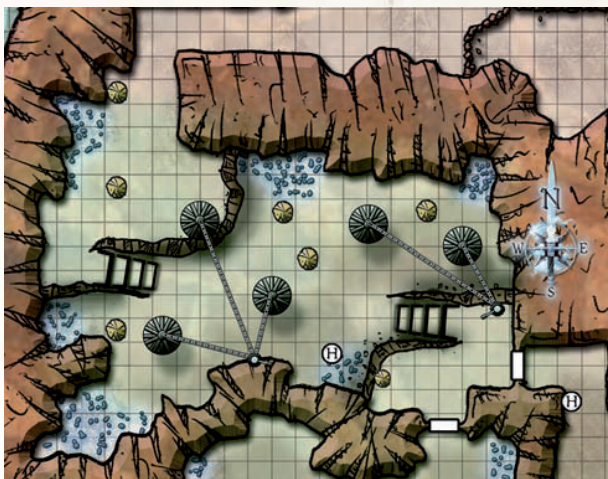
Геала (та самая старуха) хихикает и что-то тихо бормочет, когда сюда входят искатели приключений. Она выглядит как безвредная отшельница, но подозрительные персонажи могут совершить проверку Проницательности со Сл 21, чтобы почувствовать злобу в её смехе.

Если искатели приключений окликают старуху, прочтите:

«Ась?» — отвечает старуха, прислонив скрюченную руку к уху. «Говори громче! Видишь, я старенькая... Подойди ближе, я тут грибами занята».

2 Терновых карги (Н)	Контроллер 12 уровня
Средний фейский гуманоид	Опыт 700 за каждого
Инициатива +11	Чувства Внимательность +14; сумеречное зрение
Лихорадка аура 3; раненные враги в ауре становятся ослабленными.	
Хиты 123; Ранен 61	
КД 26; Стойкость 23, Реакция 25, Воля 24	
Скорость 7 (хождение по лесу)	
⚡ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+16 против КД; урон 1к6 + 5.	
⚡ Выцарапывание глаз (стандартное; неограниченный)	
+16 против КД; урон 1к6 + 5 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода терновой карги. Терновая карга совершает шаг на 2 клетки до или после этой атаки.	
✳ Призыв тёрна (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⚡ Зона, Созидание	
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +15 против Реакции; урон 2к4 + 5 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Область атаки становится до конца сцены зоной труднопроходимой местности. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон 1к4. Терновая карга обладает иммунитетом к урону от своего тёрна.	
⚡ Проклятье шипов (стандартное; на сцену)	
Дальнобойный 10; +17 против КД; урон 3к4 + 5 и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).	
Смена облика (малое; неограниченный) ⚡ Превращение	
Терновая карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик красивой молодой или старой человеческой женщины (смотрите «смена облика» на 283 странице <i>Бестиария</i>).	
Мировоззрение Злое	Языки Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +14, Природа +14, Магия +13	
Сил 18 (+10)	Лов 21 (+11) Мдр 17 (+9)
Тел 19 (+10)	Инт 14 (+8) Хар 16 (+9)

5 Костепалых скелетов троллей	Громила 11 уровня
Большой природный оживлённый (нежить)	Опыт 600 за каждого
Инициатива +8	Чувства Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 137; Ранен 68; смотрите также <i>веер костей</i>	
КД 23; Стойкость 22, Реакция 22, Воля 21	
Иммунитет болезни, яд; Сопровствляемость 10 некротической энергии; Уязвимость 5 излучению	
Скорость 6	
⚡ Скимитар (стандартное; неограниченный) ⚡ Некротическая энергия, Оружие	
+15 против КД; урон 2к8 + 6 (критический 2к8 + 22) плюс урон некротической энергией 10. Если скелет тролля получает урон кислотой или огнём, то он до конца своего следующего хода не причиняет этой атакой урон некротической энергией.	
⚡ Костяные пальцы (стандартное; неограниченный) ⚡ Некротическая энергия	
+15 против КД; урон 1к6 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).	
⚡ Веер костей (когда впервые станет раненым и ещё раз перед тем, как хиты опустятся до 0) ⚡ Некротическая энергия	
Ближняя вспышка 3; +14 против Реакции; урон некротической энергией 2к6 + 6.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —
Сил 16 (+8)	Лов 16 (+8) Мдр 14 (+7)
Тел 17 (+8)	Инт 3 (+1) Хар 3 (+1)
Снаряжение скимитар	



ТАКТИКА

Если искатели приключений не нападут сразу, Геала продолжает выдавать себя за старуху. Она что-то бормочет, пропалывает грибы, и ждёт, когда в нижнюю часть пещеры спустятся как минимум два искателя приключений, после чего нападает. Если искатели приключений попытаются говорить с ней или просто не будут нападать, она попытается заманить их так, чтобы они оказались посреди клеток.

Когда начнётся сражение, скелеты распахивают свои дверцы и прыгают на пол (тратя действие движения, так что они не получают урон). Морша находится в соседней комнате, но из-за звуков сражения она приходит в следующем раунде.

Карги используют *призыв тёрна* чтобы обездвиживать врагов, находящихся в пределах досягаемости скелетов. При помощи *проклятья шипов* они останавливают персонажей, убежавших из тёрна, а потом *выцарапывают глаза*, и тут же отскакивают. Одна карга старается находиться у рычагов, чтобы можно было уронить клетку на сражающегося снизу персонажа. Если искатели приключений держатся в стороне от клеток, то карги бросают клетки на раненых скелетов, чтобы спровоцировать их *веер костей*, если так скелет заденет 2—3 врагов.

Скелеты сражаются до смерти. Если одну каргу уничтожат, то вторая, став раненой, попытается убежать через южную дверь, чтобы предупредить Скальмада.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искателей приключений в любой момент приключения победят и схватят в плен, их принесут сюда и запрут в клетки, а скелеты троллей встанут на стражу.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет от светящихся грибов.

Потолок: Грубый каменный потолок находится в 7,5 метрах (25 футах) над высоким полом и в 12 метрах (40 футах) над центральной частью.

Высокий обрыв: Резкие обрывы высотой 4,5 метра (15 футов) отделяют восточную и западную часть от центральной. Для того чтобы взобраться по обрыву, нужна проверка Атлетики со Сл 21. Упавшее с обрыва существо получает урон 1к10.

Заросли грибов: Места, где растут грибы, доходящие в высоту до колена, являются труднопроходимой местностью.

Сталагмиты: Эти каменные образования предоставляют укрытие. У них КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 40 хитов.

Подвешенные клетки: Большие клетки цепями подвешены к потолку. Все клетки 3-метровой высоты, и находятся они в 4,5 метрах (15 футах) над полом, то есть четыре клетки находятся вровень с полом восточной и западной части пещеры. Сейчас они не заперты, но на клетках есть замок (для взлома нужна проверка Воровства со Сл 26). Ключи есть у Геалы и Морши.

Сброс клеток: Цепи, на которых висят клетки, проходят через кольцо в потолке, исчезают где-то в стене, связываясь с рычагом. Малым действием одну любую клетку можно сбросить на пол. Тот, кто находится в клетке, получает урон 1к8 + 5; а попавший под клетку получает урон 3к6 + 5. Персонаж, совершивший проверку Акробатики со Сл 21, получает половину урона.

Стандартным действием клетку можно плавно опустить на пол.

Каменные двери: Восточная дверь не заперта, в отличие от южной двери (для открывания нужна проверка Воровства со Сл 21 или Силы со Сл 16). Ключи есть у Геалы, Морши и Скальмада (смотрите Сцену О12). У двери КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 40 хитов.

Логово карг: В мерзком логове карг (зона 22) находятся два соломенных тюфяка, мешки с клубнями и грибами, несколько вонючих трупов мелкой дичи, распятых для того, чтобы их можно было ободрать, и полки, заставленные растениями и реагентами. Среди мусора покоится запертый деревянный сундук, в котором находится 2 200 зм, статуэтка дракона, сделанная из слоновой кости (стоимостью 800 зм) и *кольце удачи* +3 (смотрите на странице 23 *Первой книги приключения*).

СЦЕНА 012: ТРОННАЯ ПЕЩЕРА

Уровень сцены 14 (5 400 опыта)

2 дроу воина (D)

3 тролля из Обиталищ (Т)

Скальмад из Котла (S)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 23.

В троне Скальмада находится портал в Страну Фей. Сейчас у короля троллей находится пара тёмных эльфов, которые прибыли, чтобы обсудить заключение союза (с дроу связано приключение P2: *Анклав Королевы Демонов*).

Если ИП до этого не убивали Скальмада, переделайте текст для чтения вслух.

Когда искатели приключений войдут сюда, разложите прилагающуюся карту. Покажите игрокам иллюстрацию тронной пещеры с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Высокие сталагмиты с вкраплениями кристаллов отражают светящиеся грибы, растущие здесь повсюду. Ручей, текущий под обрывом, делит пещеру на две части. Вдалеке на возвышении находится большой трон из фиолетового хрусталя. Здесь собрались два тёмных эльфа и несколько троллей — включая Скальмада.

Король троллей выглядит более худоцавым чем в прошлый раз, но глаз по-прежнему светится ярким огнём. «Вы!» — смеётся он. «Теперь вы понимаете силу моей магии, людишки? В этот раз я вас уничтожу!»

3 Тролля из Обиталищ (Т) Громила 11 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 600 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 120; **Ранен** 60; смотрите также **лечение тролля**
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 22; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 19
Скорость 8

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Досигаемость 2; +15 против КД; урон 2к6 + 7; смотрите также **бешеный удар**.

⬇ **Мощный укус** (стандартное; на сцену) ⬇ **Яд**
+15 против КД; урон 3к6 + 7 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Бешеный удар** (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)
Тролля совершает атаку когтём.

Лечение тролля ⬇ **Исцеление**
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15
Сил 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 14 (+7)
Тел 20 (+10) **Инт** 5 (+2) **Хар** 10 (+5)

2 Дроу воина (D) Соплядатай 11 уровня
Средний фейский гуманоид Опыт 600 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 83; **Ранен** 41
КД 24; **Стойкость** 20, **Реакция** 22, **Воля** 19
Скорость 6

⬇ **Рапира** (стандартное; неограниченный) ⬇ **Оружие, Яд**
+14 против КД; урон 1к8 + 4 и дроу воин совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака*: +13 против Стойкости; эффект смотрите в описании **яда дроу**.

⬇ **Ручной арбалет** (стандартное; неограниченный) ⬇ **Оружие, Яд**
Дальнобойный 10/20; +14 против КД; урон 1к6 + 4 и дроу воин совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака*: +13 против Стойкости; эффект смотрите в описании **яда дроу**.

⬇ **Тёмное пламя** (малое; на сцену)
Дальнобойный 10; +12 против Реакции; до конца следующего хода дроу воина цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Боевое превосходство
Дроу воин причиняет дополнительно урон 2к6 рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Яд дроу ⬇ **Яд**
Существо, ударенное оружием, покрытым ядом дроу, получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок*: Цель становится ещё и ослабленной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок*: Цель становится бессознательной до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +8, Подземелья +11, Скрытность +15
Сил 14 (+7) **Лов** 19 (+9) **Мдр** 13 (+6)
Тел 11 (+5) **Инт** 13 (+6) **Хар** 12 (+6)

Снаряжение кольчуга, рапира*, ручной арбалет, 20 болтов*
*Это оружие покрыто ядом дроу.

ТАКТИКА

Дроу используют **тёмное пламя** на самых опасных с виду ИП, сосредотачивая на них рукопашные и дальнобойные атаки, чтобы получить преимущество от боевого превосходства. Если Скальмад сбежит или его убьют, дроу убегают.

Тролли-телохранители сосредотачивают атаки когтями на тех врагах, что пытаются подойти к Скальмаду. Они сражаются до смерти.

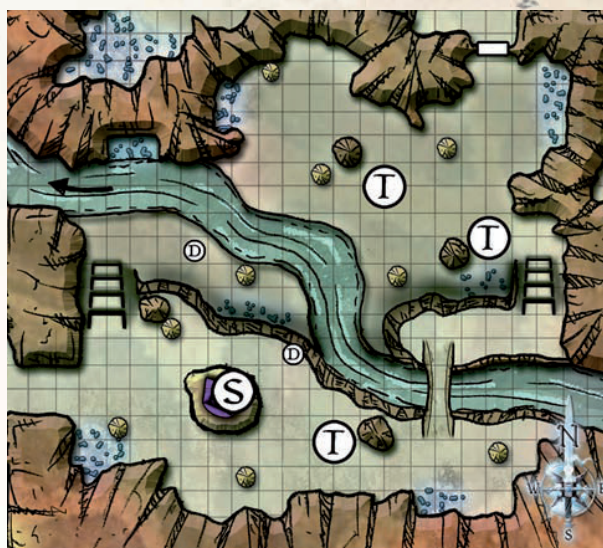
Скальмад встаёт так, чтобы использовать **тлеющий глаз** по максимальному количеству ИП. *Опрокидывающим взмахом* он ограничивает перемещения врагов, а *пагубным взглядом* удерживает сильных врагов в пределах своей досягаемости.

Скальмад тратит единицу действия только когда станет раненым. Он возвращается на хрустальный трон (используя два действия движения или атаку и действие движения, если это применимо), и использует свойство трона (стандартным действием), чтобы переместиться в Страну Фей.

Когда Скальмад сбегает, прочтите:

Король троллей падает на хрустальный трон, и вы чувствуете волны таинственной силы. Трон начинает светиться, а потом вспыхивает солнечным светом. Когда яркость уменьшается, Скальмада на троне уже нет. Вы можете поклясться, что в наступившей тишине слышен его затихающий смех.

Скальмад из Котла (S)		Элитный солдат 15 уровня
Большой природный гуманоид, тролль		Опыт 2 400
Инициатива +13		Чувства Внимательность +9
Хиты 262; Ранен 131; смотрите также <i>лечение тролля</i>		
Регенерация 10 (если Скальмад получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)		
КД 31; Стойкость 29, Реакция 25, Воля 24		
Спасброски +2		
Скорость 8		
Единицы действия 1		
⊕	Секира (стандартное; неограниченный)	
	Достижаемость 2; +22 против КД; урон 2к6 + 8; смотрите также <i>бешеный удар</i> .	
⊕	Коготь (стандартное; неограниченный)	
	Достижаемость 2; +20 против КД; урон 1к10 + 8; смотрите также <i>бешеный удар</i> .	
⊕	Бешеный удар (свободное, когда атака Скальмада делает врага раненым; неограниченный)	
	Скальмад совершает атаку секирой или когтём.	
⬅	Опрокидывающий взмах (стандартное; перезарядка ⓈⓈ)	
	Требуется секира; ближняя волна 2; +21 против КД; урон 2к6 + 8 и цель сбивается с ног.	
✈	Пагубный глаз (малое; неограниченный)	
	Дальноточный видимость; +19 против Воли; цель становится замедленной и не может телепортироваться (спасение оканчивает и то, и другое). Эффект оканчивается, если Скальмад использует <i>пагубный глаз</i> на другом существе.	
⬅	Тлеющий глаз (стандартное; на сцену) ⊕ Огонь	
	Ближняя волна 5; +19 против Реакции; урон огнём 1к10 + 7, продолжительный урон огнём 10 и штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Скальмад получает урон психической энергией 10, когда использует этот талант.	
	Гнев котла (немедленный ответ, когда по Скальмаду попадает рукопашная атака; неограниченный) ⊕ Огонь	
	Атаковавший получает урон огнём 10 (спасение оканчивает).	
	Лечение тролля ⊕ Исцеление	
	Если хиты Скальмада опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то он в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.	
Мировоззрение Хаотично-злое		Языки Великий, Общий
Навыки Атлетика +20, Выносливость +18, Запугивание +15		
Сил 26 (+15)	Лов 19 (+11)	Мдр 14 (+9)
Тел 23 (+13)	Инт 11 (+7)	Хар 17 (+10)
Снаряжение секира, доспех из шкуры		



Сталагмиты: Эти каменные образования предоставляют укрытие. У них КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 40 хитов.

Ручей: Глубина ручья 1,5 метра (5 футов), и все клетки ручья при перемещении считаются труднопроходимой местностью. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от существ, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам всех атак, совершённых не копьями и не арбалетами.

Трон: Хрустальный трон достаточно велик, чтобы предоставлять укрытие персонажам Среднего размера и меньше. У него КД 4, Стойкость 12, Реакция 4, сопротивляемость 10 всем видам урона и 80 хитов. Трон действует как портал в Страну Фей для тех, кто знает как его использовать (смотрите на следующей странице).

Продолжение сцены на следующей странице.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет от светящихся грибов.

Потолок: Потолок находится в 9 метрах (30 футах) над полом и в 6 метрах (20 футах) над возвышенностью на юге.

Дверь: Каменная дверь в севере заперта (для открытия нужна проверка Воровства со Сл 21 или Силы со Сл 16). Ключи есть у Скальмада, Геалы и Морши (смотрите Сцену O11).

Высокий обрыв: Обрыв высотой 4,5 метра (15 футов) отделяет южную часть пещеры от более низкой северной. Взбирание по обрыву требует проверки Атлетики со Сл 21. Упавшее с обрыва существо получает урон 1к10.

Заросли грибов: Места, где растут грибы, доходящие в высоту до колена, являются труднопроходимой местностью.

Начало этой сцены находится на предыдущей странице.

ПОБЕГ СКАЛЬМАДА

Вам не нужно во что бы то ни стало организовывать побег Скальмада, если искатели приключений схватят и свяжут его. Вместо этого *Глаз Морана* исчезает во вспышке магического огня и король троллей упадёт бездыханным. *Глаз* возвращается в Страну Фей, так как *Каменный Котёл* призывает его, чтобы воскресить Варда. Смотрите Сцену K6 на 62 странице.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Личный кабинет Скальмада находится на юго-западе (зона 24). Здесь удерживают писаря по имени Детос, которого поймали в плен у Лунной Тропы почти год назад. Он служит Скальмаду слугой, писарем и переводчиком. Детос знает, что Скальмад «ходит в земли фей» посредством хрустального трона, и он рассказывает спасителям, что король троллей использует в Стране Фей могущественное место, известное как *Каменный Котёл*.

В этой комнате находится множество трофеев и наград. В основном это сломанное оружие побеждённых врагов и щиты с эмблемами других кланов троллей. Кроме того, в двух больших сундуках находятся *бьющий щит* (15 уровня), *кожаный доспех светолист* +3, 2 600 зм, семь жемчужин (по 100 зм каждая) и золотое кольцо-печатка за 700 зм. Если Детоса спросят о *Гневе Солнца*, он расскажет, что Скальмад унёс меч в Страну Фей и оставил его там.

Детос не может сам вернуться в Лунную Тропу. Однако если искатели приключений захотят тут же отправиться в Страну Фей, ему можно оставить еду и он будет в безопасности ждать их возвращения в комнату Скальмада.

ПОРТАЛ В СТРАНУ ФЕЙ

Фиолетовый хрустальный трон — это древняя реликвия фоморов, которая никак не намекает о своём предназначении. Активируется портал испытанием навыков.

Обстановка: Для активации хрустального трона сидящее существо должно особым образом схватить подлокотники, создать магическое пламя или у него должен быть предмет, создающий такой эффект (у Скальмада это *Глаз Морана*), и мысленно приказать трону активироваться.

Уровень: 12 (700 опыта).

Сложность: 1 (4 успеха до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Внимательность, История, Магия, Проницательность.

Внимательность (Сл 21): ИП изучают трон в поисках рычагов и панелей. По царапинам они находят место, в котором когтистые пальцы кладутся в небольшие выемки (существо Среднего размера сможет правильно расставить руки, хотя придётся постараться, а вот Маленькое существо не сможет правильно положить руки).

История (Сл 21): ИП вспоминает, что древний Вардар был в союзе с королевствами фоморов в Стране Фей. В историях о Варде упоминалось, что у короля троллей были крепости сразу в обоих мирах.

Магия (Сл 16): ИП подтверждает, что трон — это портал в Страну Фей, и что он активируется тремя событиями: магическим, физическим и мысленным.

Магия (Сл 21): При помощи обнаружения магии персонаж исследует ауру трона и понимает, что одним из условий активации является магический огонь.

Проницательность (Сл 16): Для проверки этого навыка ИП в момент активации Скальмадом портала должен видеть этот процесс. Он вспоминает лицо тролля и делает вывод, что Скальмад управлял тронном какой-то мысленной командой.

Успех: Если ИП получают 4 успеха, портал активируется и посылает искателей приключений в Страну Фей. Активировавший персонаж может взять с собой вплоть до шести дополнительных существ, стоящих в соседних с тронном клетках.

Провал: Если ИП накопят 3 провала, они понимают, что секрет трона им не раскрыть. Им придётся найти другой способ попасть в Страну Фей, чтобы найти *Каменный Котёл* и *Гнев Солнца*, например, через портал Лунная Дверь.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если искатели приключений пришли сюда и убили Скальмада, ничего не слыша о набеге на Лунную Тропу, Детос предупредит их, что город находится в большой опасности. Если искатели приключений уже остановили набег, им следует направиться напрямик в Страну Фей.

Если Скальмад не смог убежать, вам нужно придумать другую причину, по которой искатели приключений должны отправиться в Страну Фей. *Глаз Морана* исчезает как только короля троллей убивают или пленяют, показывая таким образом, что за Скальмадом стояла какая-то иная сила. Знаний о *Каменном Котле* (смотрите на 48 странице) и тот факт, что искатели приключений до сих пор не нашли *Гнев Солнца*, уже достаточно для того, чтобы отправиться в Страну Фей.

ИНТЕРЛЮДИЯ 2: НАБЕГ НА ЛУННУЮ ТРОПУ

Когда искатели приключений возвращаются в Лунную Тропу, очистив наполовину Великие Обиталища, они застанут город под нападением слуг Скальмада. Самые опасные обитатели Тролляхонта теперь служат королю троллей. Городская стража и отряд элдринов, посланный Кельдуилоном, может уничтожить небольшие группы слабых чудовищ (которых очень много повсюду), но об элитных налётчиках короля троллей придётся позаботиться искателям приключений.

Эта часть приключения весьма линейна и события должны происходить очень быстро.

Н1: ФЕРМЕРСКИЕ УСАДЬБЫ

Первая сцена происходит когда искатели приключений приближаются к городу с востока (если они почему-то возвращаются на лодке, то начните вместо этого со Сцены Н2). Если идти на столбы чёрного дыма, можно прийти к фермерским усадьбам, на которых было совершено нападение. После сражения искатели приключений слышат такие новости:

- ♦ Нападение началось час назад. Налётчики Скальмада пришли с востока, пройдя по тайным туннелям, лесным тропам и по воздуху. Однако основные войска находятся за городом, выжидая момент, когда можно будет без проблем войти внутрь.
- ♦ Отряд элдринских воинов пришёл накануне ночью через Лунную Дверь. С их помощью городская стража смогла продержаться, но им во многих местах приходится очень тяжело.
- ♦ Внешнюю стену города уже прорвали. Нападавших уничтожили, но следующая волна легко дойдёт до Старой стены троллей, следующей линии обороны.
- ♦ Южный причал находится под атакой, и городская стража не может больше сдерживать чудовищ, идущих оттуда.

Если искатели приключений решат вначале очистить причал, переходите к Сцене Н2. Если они решат помочь у Старой стены троллей, переходите к Сцене Н3, но дайте им шанс позже спасти причал.

Н2: НАПАДЕНИЕ НА ПРИСТАНЬ

У южного причала Лунной Тропы городская стража сметена налётчиками, появившимися прямо из воды. После этой сцены переходите к Сцене Н3 (страница 42) или, если она уже пройдена, то к Н4 (страница 44).



Н3: НАПАДЕНИЕ С ВОЗДУХА

В сценах Н3, Н4 и Н5 используется прилагающаяся карта.

В этой сцене на Лунную Тропу с воздуха нападают две виверны и мантикора с всадником. Троглодит является вялорожденным заклинателем, и он разбрасывает семена, которые проявят себя в Сцене Н5 (страница 46).

Н4: ШТУРМ СТЕНЫ

В этом сражении налётчики пытаются уничтожить Старую стену троллей. Когда эта сцена завершится, переходите к Сцене Н5 (страница 46).

Н5: ВЯЛОРОЖДЕННЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

Семена, разбросанные в сцене Н3, прорастают, создавая смертельно опасных растительных существ. Это последняя основная группа налётчиков, но при желании вы можете добавить новые сцены (если вам так захотелось или персонажам нужен дополнительный опыт). Готовые варианты есть на страницах 10—11 *Первой книги приключения*.

СЦЕНА №1: ФЕРМЕРСКИЕ УСАДЬБЫ

Уровень сцены 10 (2 700 опыта)

1 тролль дрессировщик воров (Т)
5 воров (W)

ОБСТАНОВКА

Стая воров и их хозяин тролль разоряют фермерские угодья в предместье Лунной Тропы. Они уже прошли по нескольким усадьбам, и искатели приключений должны увидеть результат их работы перед встречей со стаей.

Когда искатели приключений приблизятся к уже разоренной усадьбе, прочтите:

Часть дверей и окон выломана, а оставшиеся распахнуты, и над всем этим повисла жуткая тишина. Слышно лишь как трещит огонь, перекидываясь со стен на крышу. Над этим, а также над другими домами поднимается густой дым. На дорожке перед горящим домом лежит разорванный скот и обезображенные человеческие тела. Среди убитых есть и мужчины и женщины, и даже дети.

Проверка Природы

Сл 15: Раны выглядят так, будто они нанесены клыками большого чудовища вроде волка.

Позже искатели приключений услышат рычание и звуки сражения, и пройдя через густой дым они выйдут к источнику звуков. Они встретят рыщущую стаю воров и их хозяина, и смогут спасти оставшиеся фермы.

Когда появляются искатели приключений, они видят, что жители фермы в ужасе прячутся внутри дома. Снаружи лежат два тела (городской страж и воин-эладрин, присланный Кельдуилоном).

Когда искатели приключений приблизятся к усадьбе, прочтите:

Среди клубов дыма становится видна усадьба. На земле лежат два трупа. На одном одета униформа городской стражи; другой — эладрин в кожаном доспехе и синем плаще. Из окна расширившимися от ужаса глазами смотрит женщина.

Когда искатели приключений увидят нападавших, прочтите:

За троллем в кожаном доспехе идёт стая воров. Тролль отдаёт приказ на лающем языке, ворги в ответ издают вой и устремляются к усадьбе.

Тролль дрессировщик воров (Т)	Налётчик 12 уровня (лидер)
Большой природный гуманоид	Опыт 700
Инициатива +13	Чувства Внимательность +13
Боевые приказы аура 5; ворги в ауре получают бонус +2 к броскам атаки и урона.	
Хиты 102; Ранен 51; смотрите также лечение тролля	
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)	
КД 27; Стойкость 24, Реакция 24, Воля 21	
Скорость 9	
⊕ Длинное копьё (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 3; +17 против КД; урон 1к12 + 5; смотрите также бешеный удар.	
⊕ Коготь (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 2; +17 против КД; урон 2к6 + 6; смотрите также бешеный удар.	
⊕ Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)	
Тролль совершает атаку копьём или когтём.	
Вожак стаи	
Каждый раз, когда тролль попадает атакой, все союзные ворги в пределах 5 клеток от него могут совершить шаг на 2 клетки.	
Помощь в отступлении (движение; неограниченный)	
Если тролль находится в смежной с воргом клетке, он может совершить шаг на 4 клетки. Ворг совершает шаг в освобождённое троллем пространство.	
Лечение тролля ⊕ Исцеление	
Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны, Великий	
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15, Природа +13	
Сил 20 (+11) Лов 20 (+11) Мдр 14 (+8)	
Тел 18 (+10) Инт 5 (+3) Хар 10 (+6)	
Снаряжение кожаный доспех, длинное копьё	

5 Воров (W)	Громила 9 уровня
Большой природный магический зверь	Опыт 400 за каждого
Инициатива +7	Чувства Внимательность +9; тёмное зрение
Ужасающее рычание (Страх) аура 3; враги в ауре получают штраф -1 к броскам атаки и союзники в ауре получают бонус таланта +1 к броскам атаки.	
Хиты 120; Ранен 60	
КД 20; Стойкость 20, Реакция 18, Воля 18	
Скорость 8	
⊕ Укус (стандартное; неограниченный)	
+12 против КД; урон 2к6 + 5 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны	
Навыки Скрытность +12	
Сил 21 (+9) Лов 17 (+7) Мдр 10 (+4)	
Тел 20 (+9) Инт 7 (+2) Хар 16 (+7)	

ТАКТИКА

Пока искатели приключений пробираются незамеченными через дым, тролль и его ворги пытаются прорваться в усадьбу и убить запуганных обитателей. Когда появляются искатели приключений, чудовища полностью переключаются на них.

Тролль направляет воров, отдавая команды на языке Бездны, а при помощи умения *возжак стаи* увеличивает их мобильность. При помощи большой досягаемости тролль атакует копьем и когтями, а *помощь в отступлении* помогает ему быстро менять цели и держать врагов в страхе.

Огонь осложняет сражение. Воргам не нравится перемещаться через пламя, но они не отказываются, если им прикажет тролль. Тролль же из всех сил избегает огня, он даже будет провоцировать атаки, лишь бы избежать огня. Ворги и тролль отлично сотрудничают между собой, и они стараются находиться в пределах 5 клеток друг от друга, чтобы максимально использовать ауру *боевые приказы*.

Эти налётчики самоуверенны и бесстрашны. Они считают, что им никто не сможет оказать сопротивление, так что они сражаются до смерти.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

В доме находится человеческая семья: мать, отец и девятилетний сын. Если искатели приключений спасут их, они убегают в город.

Отсюда искатели приключений могут увидеть столбы дыма, поднимающиеся в некоторых местах по периметру города. Становится очевидно, что обещанная Скальмадом атака началась.

Когда сражение заканчивается, приходит раненый городской страж. Он поможет семье безопасно добраться до города и расскажет искателям приключений о набеге и текущей ситуации в городе (смотрите страницу 37).

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

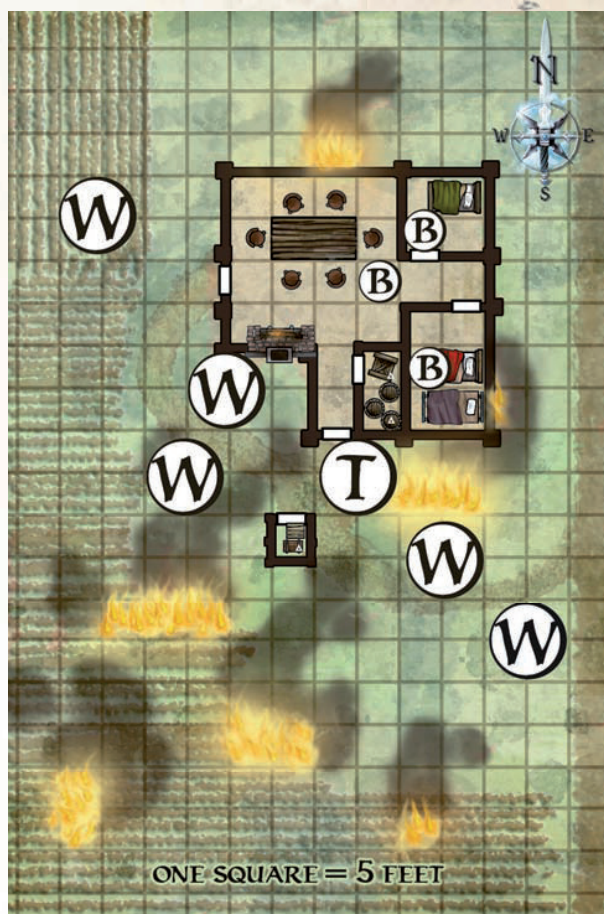
Освещение: Яркий свет днём. Ночью местность ярко освещена огнём. В любом случае, обзору мешает густой дым; смотрите ниже.

Огонь: Во дворе и на полях горят отдельные костры. Существо, входящее в клетку с огнём или начинающее там ход, получает урон огнём 1к10.

Дым: От окрестных ферм и горящих полей исходит густой чёрный дым. Клетки с дымом являются сильно ограничивающей видимость местностью. Находясь в дыму, смежные существа обладают покровом (–2 к броскам атаки), а у не смежных есть полный покров (–5 к броскам атаки).

Двери: Двери усадьбы забаррикадированы изнутри (для выламывания нужна проверка Силы со Сл 20). У дверей КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов.

Ящики и бочки: Ящики и бочки, сложенные в доме и сарае снаружи, являются труднопроходимой местностью.



СЦЕНА Н2: НАПАДЕНИЕ НА ПРИСТАНЬ

Уровень сцены 11 (3 000 опыта)

2 куо-тоа мародёра (К)

2 чуула (С)

Грязевые щупальца (М)

ОБСТАНОВКА

На пристань при помощи магической опасности напали два куо-тоа и два чуула. Два городских стража (оба миньоны 7 уровня; 162 страница *Бестиария*) защищают город при помощи лёгкой баллисты. Если искатели приключений захотят управлять баллистой, смотрите её описание ниже.

Когда искатели приключений придут на пристань, покажите им иллюстрацию «нападение щупалец» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Два чешуйчатых гуманоида плывут в вашу сторону со щитами и копьями, привязанными к спине. Рядом с ними плывут два похожих на крабов существа с извивающимися щупальцами во рту.

Сразу за пристанью в воде извиваются три огромных грязных щупальца. Они вспарывают воду с такой силой, что раскачивают пришвартованную лодку.

2 Куо-тоа мародёра (К)	Налётчик 12 уровня
Средний природный гуманоид (водный)	Опыт 700 за каждого
Инициатива +11	Чувства Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 119; Ранен 59	
КД 25; Стойкость 22, Реакция 23, Воля 21 (25 в раненом состоянии)	
Скорость 6, плавающая 6	
⚔ Пронзающее копьё (стандартное; неограниченный) ⚔	
Оружие	
	+17 против КД (+19 в раненом состоянии); урон 1к8 + 4 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
⚔ Липкий щит (немедленный ответ, когда по нему промахивается рукопашная атака; неограниченный)	
	Куо-тоа мародёр совершает атаку по атаковавшему: +15 против Реакции; оружие, которое цель держит в руках, падает в пространстве цели.
Быстрый шаг (малое, используется только в раненом состоянии; неограниченный)	
	Куо-тоа мародёр совершает шаг на 1 клетку.
Скользкий манёвр (движение; неограниченный)	
	Куо-тоа, находящийся в соседней с врагом клетке, совершает шаг в другую клетку, соседствующую с этим же врагом.
Мировоззрение Злое	Языки Глубинная Речь
Сил 15 (+8)	Лов 16 (+9)
Тел 15 (+8)	Мдр 11 (+6)
	Хар 13 (+7)
Снаряжение кожаный доспех, копьё, липкий лёгкий щит	

2 Чуула (С)	Солдат 10 уровня
Большой искажённый магический зверь (водный)	Опыт 500 за каждого
Инициатива +10	Чувства Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 109; Ранен 54	
КД 27; Стойкость 26, Реакция 20, Воля 21	
Скорость 6, плавающая 6	
⚔ Клешня (стандартное; неограниченный)	
	Достигаемость 2; +17 против КД; урон 1к6 + 6 или 3к6 + 6 обездвиженному существу.
⚔ Двойная атака (стандартное; неограниченный) ⚔ Яд	
	Чуул совершает две атаки клешнями. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то чуул совершает вторичную атаку по той же цели щупальцами. <i>Вторичная атака</i> : +14 против Стойкости; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Сеть щупалец ⚔ Яд	
	Существо, ударенное спровоцированной атакой чуула, становится обездвиженным до конца следующего хода чуула.
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Глубинная Речь
Сил 22 (+11)	Лов 16 (+8)
Тел 21 (+10)	Мдр 18 (+9)
	Хар 14 (+7)

БАЛЛИСТА

Два городских стража при помощи баллисты отбиваются от наступающих врагов. Стражи (или ИП, решившие их заменить) должны работать сообща, чтобы орудие стреляло.

Лёгкая баллиста +2	Осадное орудие
Зарядка: Стандартное действие	
Прицеливание: Малое действие	
КД 23; Стойкость 24, Реакция 23	
⚔ Выстрел (стандартное; неограниченный) ⚔ Оружие	
	Дальнобойный 20/40; +13 против КД; урон 4к6 + 2.
Правила осадного орудия	
Без талантов: Вы не можете использовать таланты с ключевым словом «оружие» при использовании осадного орудия.	
Действия: Перезарядка и выстрел требуют несколько действий, которые могут выполняться разными персонажами. Все персонажи должны находиться в смежных с орудием клетках. Действия, необходимые для зарядки, прицеливания и выстрела, описаны выше.	
Прицеливание: Выберите в качестве цели клетку. Вам не нужно прицеливаться, если вы стреляете в ту же клетку, что и в предыдущем раунде. Можно вначале зарядить орудие, потом прицелиться; можно вначале прицелиться, потом зарядить орудие.	
Бонус атаки: Бонус рассчитан для исходной команды. Если баллистой управляют ИП, проведите следующие расчёты:	
♦ Половина уровня члена орудийной команды с наименьшим уровнем.	
♦ Модификатор Интеллекта представителя орудийной команды, который тратит действие на прицеливание.	
♦ Бонус владения осадного орудия, если кто-либо из орудийной команды умеет обращаться с этим орудием (это уже учтено в бонусе атаки городской стражи).	
♦ Представитель орудийной команды, совершающий выстрел, применяет бонусы от всех состояний, влияющих на атаки оружием.	
♦ Оба представителя орудийной команды применяют штрафы от всех состояний, влияющих на атаки оружием. Например, если один из представителей отряда ослаблен, то атака баллисты причиняет уменьшенный вдвое урон.	
Урон: Совершите указанный выше бросок урона. Баллиста не добавляет к урону модификаторы характеристик.	

Грязевые шупальца (М) **Препятствие 11 уровня**
Опасность Опыт 600

Шесть зеленовато-коричневых шупалец, с которых стекает ил, колотят по воде и хватают всё, что окажется в их досягаемости.

Опасность: Магические шупальца, созданные из грязи и ила, хватают всё в пределах своей досягаемости.

Внимательность

Для того, чтобы увидеть шупальца, проверки не нужны.

Инициатива +6

Триггер

Когда союзник произносит управляющее слово, шупальца проверяют инициативу. Каждое шупальце атакует по отдельности, пока не будет уничтожено.

Атака

Стандартное действие

Рукопашный

Цель: Все враги и предметы в пределах досягаемости

Атака: Ближняя вспышка 20; +12 против Реакции

Попадание: Цель подтягивается на 5 клеток и потом отпускается.

Противодействие

- ♦ Персонаж может атаковать шупальце, которое только что атаковало его или цель, находящуюся в смежной клетке. У каждого шупальца КД 20, Стойкость 18, Реакция 18 и 60 хитов. Когда будут уничтожены три шупальца, оставшиеся отступят всё схваченное, и исчезнут под водой.
- ♦ Находящийся под водой персонаж может атаковать оживлённую кучу грязи, из которой растут шупальца (КД 18, Стойкость 16, Реакция 16 и 110 хитов). У кучи есть покров от всех атак (–2 к броскам атаки).

ТАКТИКА

Куо-тоа приказывают шупальцам подтягивать врагов с берега и с лодки, чтобы их в воде уничтожали чуулы.

Чуулы предпочитают оставаться в воде и ждать, пока шупальца принесут им добычу, но в случае необходимости они последуют за ИП на сушу. Куо-тоа сражаются на суше или лодке, пока не поймут, что им не выиграть сражение. Все чудовища игнорируют оружейную команду баллисты, пока у них есть другие ИП, с которыми можно сражаться.

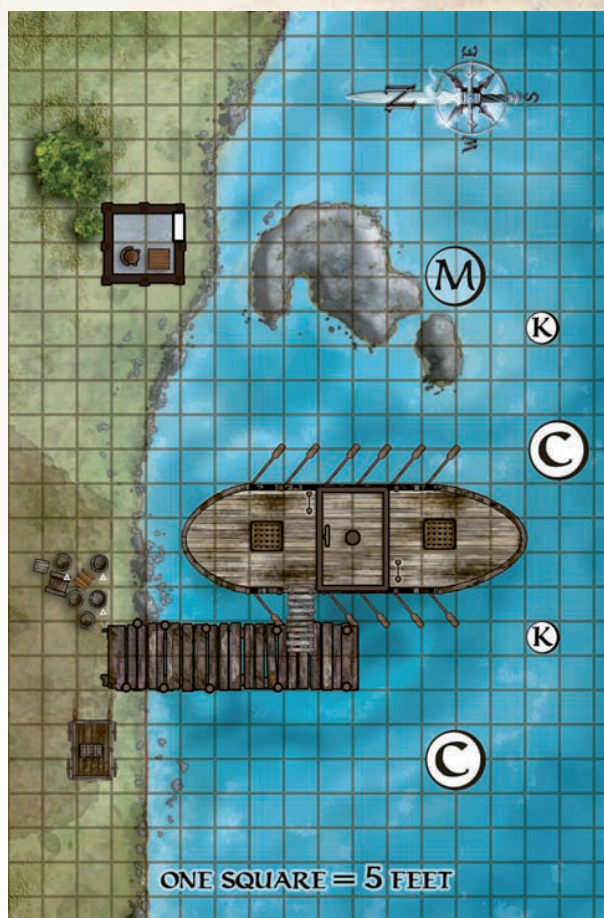
ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений потеряют в воде оружие или другое снаряжение, потребуется лишь несколько минут, чтобы всё найти. Судя по столбам дыма на окраине города войска Скальмада дошли до Старой стены троллей.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет, если искатели приключений вернулись в город днём. Ночью местность ярко освещена фонарями, подвешенными по краю причала.

Глубоководье: Глубина воды колеблется от 3 до 4,5 метров. Существа на глубоководье должны для перемещения использовать навык Атлетика. Персонажи в воде получают укрытие от всех атак кроме тех, что исходят от врагов, находящихся под водой. Сражение в воде накладывает штраф –2 к броскам атак, совершённых не копьями и не арбалетами, и таланты с ключевым словом «огонь» получают дополнительный штраф –2 к броскам атаки.



Находящееся в воде существо может выбраться на причал или берег, потратив 1 дополнительную клетку перемещения.

Лодка: Это один из паров, ходящих через реку. На центральную каюту, находящуюся на 3 метра выше палубы, ведут лестницы.

Ящики и бочки: Ящики и бочки, сложенные на берегу, являются труднопроходимой местностью.

Лёгкая баллиста: Это осадное орудие находится на берегу к западу от причала. Её характеристики описаны на предыдущей странице.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Мантикора и едущий на ней троглодит используют правила сражения верхом. Смотрите 46 страницу *Руководства Мастера*.

ТАКТИКА

Этим существам не нужно разрушать стены и поднимать решётку — им поручено просто сеять панику. В первом раунде виверны и мантикора перелетают через стену и используют стандартные атаки по искателям приключений или обывателям. Троглодит достаёт из небольшого мешочка пригоршню больших чёрных семян и рассеивает их по ветру (это важно для Сцены Н5). Когда ИП нападут, чудовища забудут про обывателей и сосредоточатся на искателях приключений.

Виверны атакуют с воздуха когтями, пока это возможно. Если искатели приключений смогут связаться с мантикорой или троглодитом в рукопашном бою, виверны приземляются и помогают, чередуя атаки укусом и жалом.

Мантикора пытается находиться в 10 клетках над искателями приключений, что позволяет ей использовать *шип* и *град шипов* с безопасного расстояния.

Троглодит нацеливается на отдельных врагов *кислотным копьём*, а *чёрные корни* использует против групп. Он использует *инстинктивный шаг* если виверны окажутся в уязвимой позиции, или если им понадобится дополнительное перемещение для окружения врагов.

Если убьют мантикору, троглодит пересаживается на виверну. Это предоставляет ему бонус +2 ко всем защита.

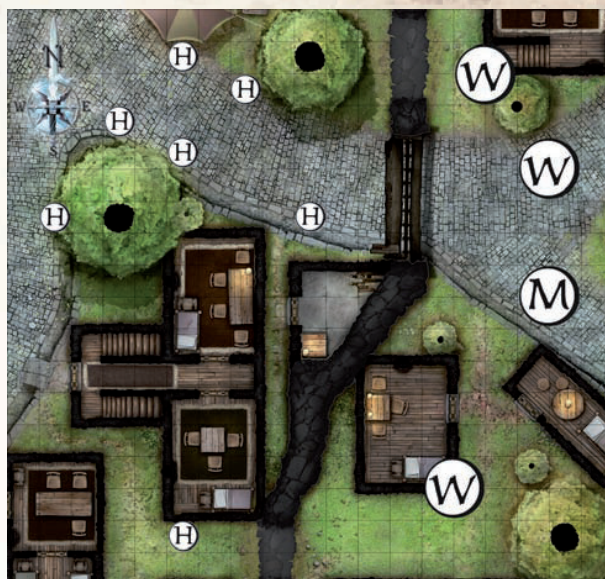
ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Следующая волна налётчиков находится очень близко, но у искателей приключений будет достаточно времени для того, чтобы отвести обывателей в безопасное место и совершить привал перед следующей сценой.

Если искатели приключений станут искать семена, разбросанные троглодитом, успешная проверка со Сл 25 позволит найти 1к6 семян, которые уже начали прорастать. Однако даже самые тщательные поиски оставят достаточно семян, чтобы выросли растительные существа из Сцены Н5.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет днём. Ночью местность ярко освещена фонарями, подвешенными с обеих сторон Старой стены троллей.



Старая стена троллей: Эта древняя покрытая мхом стена высотой 6 метров (20 футов) построена из огромных камней, не скреплённых никаким раствором. На неё можно влезть, совершив проверку Атлетики со Сл 21.

Непрочная стена: Через секции стены, которые на карте выглядят как отдельные камни, можно проломиться. Проверка Силы со Сл 25 позволяет существу прорваться через секцию стены в 1 клетку. У каждой секции КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов. Через сплошные секции стены нельзя проломиться, и они практически неуязвимы для урона.

Опускная решётка: Эти ворота перекрывают дорогу через Старую стену троллей. Цель, находящаяся за решёткой, обладает отличным укрытием (–5 к броскам атаки). Решётку можно поднять проверкой Силы со Сл 28.

Застава: Ворот в домике у решётки позволяет одному персонажу за 1 раунд стандартным действием поднять решётку. Для опускания решётки нужно малое действие.

Деревья: Клетки с деревьями являются труднопроходимой местностью и предоставляют покров всем, кто там стоит. Ствол дерева предоставляет укрытие тем, кто стоит в соседних с ним клетках.

Кусты: Эти небольшие деревья являются труднопроходимой местностью.

Ящики и бочки: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Здания: Чудовища в этой сцене не входят в здания, если только они не преследуют убегающих ИП. В последнем случае используйте информацию из Сцены Н5.

СЦЕНА Н4: ШТУРМ СТЕНЫ

Уровень сцены 13 (4 400 опыта)

2 ледяных тролля (Т)
4 гримлока миньона (G)
1 огр громила (O)
2 нотика зрителя (N)

ОБСТАНОВКА

Для этой сцены используйте прилагающуюся большую карту.

Налётчики Скальмада подошли, чтобы прорваться через Старую стену троллей — последнее укрепление Лунной Тропы. Здесь проходит основная дорога и расположены многочисленные дома и небольшой рынок. Дорога перекрывается решёткой, но стена в некоторых местах обветшала и там можно прорваться.

Поместите на карту только троллей и гримлоков. Огр и нотики появятся только во втором раунде (смотрите ниже раздел «тактика»).



Когда искатели приключений увидят троллей и гримлоков, прочтите:

Громящая железом, к стене направляются два тролля, размахивающие молотами. Тролли выглядят необычно — кожа у них светлее чем у других встреченных вами троллей. Вокруг них крутятся четыре безглазых гримлока, размахивающие каменными секирами и выкрикивающие боевые кличи.

Когда появится огр и нотики, прочтите:

Вслед за первой группой идёт огромный огр. Каменный цеп, который он тащит за собой, оставляет на земле глубокие борозды. За ним идут два одноглазых нотика.

2 Ледяных тролля (Т) Солдат 10 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 500 за каждого

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +15
Лютый холод аура 1; все враги, начинающие ход в ауре, становятся замедленными от холода до начала своего следующего хода.
Хиты 109; **Ранен** 54; смотрите также **лечение тролля**
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 26; **Стойкость** 23, **Реакция** 19, **Воля** 17
Скорость 8

⬇ **Кувалда** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**
Достижимость 2; +17 против КД; урон 2к6 + 6.

⬆ **Бешеный удар** (свободное, когда атака тролля делает врага Раненым; неограниченный)
Тролль совершает атаку кувалдой.

Лечение тролля ⬆ **Исцеление**

Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великий
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15
Сил 22 (+11) **Лов** 15 (+7) **Мдр** 10 (+5)
Тел 21 (+10) **Инт** 9 (+4) **Хар** 8 (+4)

Снаряжение кольчуга, кувалда

4 Гримлока миньона (G) Миньон 14 уровня
Средний природный гуманоид (слепой) Опыт 250 за каждого

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +7; слепое зрение 10
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
Иммунитет взгляд
КД 24; **Стойкость** 24, **Реакция** 23, **Воля** 23
Скорость 6

⬇ **Секира** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие**
+17 против КД; урон 7 (урон раненой цели 9).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Сил 17 (+8) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 15 (+7)
Тел 14 (+7) **Инт** 7 (+3) **Хар** 9 (+4)

Снаряжение секира

Огр громила (О) Большой природный гуманоид	Элитный громила 11 уровня Опыт 1 200
Инициатива +6 Хиты 286; Ранен 143 КД 25; Стойкость 26, Реакция 21, Воля 21 Спасброски +2 Скорость 8 Единицы действия 1	Чувства Внимательность +6
⊕ Тяжёлый цеп (стандартное; неограниченный) ⬦ Оружие	
Досыгаемость 2; +14 против КД; урон 2к8 + 6 и цель сбивается с ног.	
⬅ Молотящий ураган (стандартное; на сцену) ⬦ Оружие	
Требуется тяжёлый цеп; ближняя вспышка 2; +12 против КД; урон 2к8 + 6 и цель, не превышающая Средний размер, сбивается с ног.	
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Великаний, Общий
Сил 22 (+11)	Лов 12 (+6) Мдр 12 (+6)
Тел 23 (+11)	Инт 4 (+2) Хар 6 (+3)
Снаряжение доспех из шкуры, тяжёлый цеп	

2 Нотика зрителя Средний искажённый гуманоид	Артиллерия 11 уровня Опыт 600 за каждого
Инициатива +8 Хиты 91; Ранен 45 КД 23; Стойкость 24, Реакция 23, Воля 21 Скорость 6	Чувства Внимательность +6; тёмное зрение, истинное зрение 10
⊕ Коготь (стандартное; неограниченный)	
+17 против КД; урон 1к6 + 4.	
✶ Гниющий взгляд (стандартное; неограниченный) ⬦ Некротическая энергия	
Дальнобойный 10; +16 против Стойкости; урон некротической энергией 1к12 + 5, цель становится замедленной и получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Нотик зритель теряет этот талант, когда он ослеплён.	
Месть (немедленный ответ, когда по нотике попадают рукопашной или ближней атакой; на сцену)	
Нотик совершает шаг и совершает атаку когтём или <i>гниющим взглядом</i> по вызвавшему срабатывание врагу.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Глубинная Речь
Навыки Скрытность +13	
Сил 18 (+9)	Лов 17 (+8) Мдр 12 (+6)
Тел 19 (+9)	Инт 8 (+4) Хар 9 (+4)

ТАКТИКА

Хоть этим налётчикам и приказано причинять вокруг как можно больше разрушений, они должны в первую очередь открыть решётку или разломать стену.

В первом раунде тролли и гримлоки подходят вплотную к Старой стене троллей. Каждый тролль стандартным действием поднимает 1—2 гримлоков на верхушку стены, после чего гримлоки вторым действием движения спускаются с той стороны.

Во втором раунде гримлоки нападают на искателей приключений, а тролли пытаются проломиться через непрочную часть стены. Огр и нотики приходят, ждут, когда стену проломают и устремляются в брешь. Если у троллей не получится с первого раза проломить стену, огр попытается поднять решётку.

Когда стена будет проломлена, нотики пройдут в узкие, удобные для защиты места, и будут использовать против врагов *гниющий взгляд*. Тролли и огр расчищают путь и вступают в рукопашный бой с ИП.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Эти налётчики — последняя большая группа, нападающая на Лунную Тропу. Другие войска стоят на востоке и ждут, когда стена будет сломана. Но они отступают в Тролльхонт, когда видят, что идущие впереди уничтожены искателями приключений. Однако семена, разбросанные троглодитом в Сцене НЗ, уже начали прорастать. Если ИП захотят, позвольте им совершить привал перед Сценой Н5.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет днём. Ночью местность ярко освещена фонарями, подвешенными с обеих сторон Старой стены троллей.

Старая стена троллей: Эта древняя покрытая мхом стена высотой 6 метров (20 футов) построена из огромных камней, не скреплённых никаким раствором. На неё можно влезть, совершив проверку Атлетики со Сл 21.

Непрочная стена: Через секции стены, отмеченные как отдельные камни, а не сплошная стена, можно проломиться. Проверка Силы со Сл 25 позволяет существу прорваться через секцию стены в 1 клетку. У каждой секции КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов. Через сплошные секции стены нельзя проломиться, и они практически неуязвимы для урона.

Опускная решётка: Эти ворота перекрывают дорогу через Старую стену троллей. Цель, находящаяся за решёткой, обладает отличным укрытием (–5 к броскам атаки). Решётку можно поднять проверкой Силы со Сл 28.

Застава: Ворот в домике у решётки позволяет одному персонажу за 1 раунд стандартным действием поднять решётку. Для опускания решётки нужно малое действие.

Деревья: Клетки с деревьями являются труднопроходимой местностью и предоставляют покров всем, кто там стоит. Ствол дерева предоставляет укрытие тем, кто стоит в соседних с ним клетках.

Кусты: Эти небольшие деревья являются труднопроходимой местностью.

Ящики и бочки: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Здания: Чудовища в этой сцене не входят в здания, если только они не преследуют убегающих ИП. В последнем случае используйте информацию из Сцены Н5.

СЦЕНА Н5: ВЯЛОРОЖДЕННЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

Уровень сцены 12 (3 600 опыта)

2 вялорожденных демоншипа (D)
16 вялорожденных валежников (T)

ОБСТАНОВКА

Для этой сцены используйте прилагающуюся большую карту.

Семена, которые вялорожденный троглодит раскидал в Сцене Н3 (смотрите на 42 странице) быстро проросли и создали этих чудовищ. В начале сцены присутствует один демоншип и пять вялорожденных валежников; другие появятся позже.

Когда семена прорастают, прочтите:

Внезапно ровная дорога вспучивается и из-под земли вылезает густая растительность. Они очень быстро растут и формируют человекоподобные тела из побегов, с которых капает чёрная жидкость.

В то же время в другом месте извивающиеся корни оборачиваются вокруг колючего бутона. Из бутона вырастают многочисленные красные побеги с листьями в форме звёзд, а также многочисленные ростки и усики.

2 Вялорожденных демоншипа (D) Большой фейский зверь (растение)	Контроллер 11 уровня Опыт 600 за каждого
Инициатива +9 Чувства Внимательность +6 Опутывающие корни аура 2; клетки в ауре являются труднопроходимой местностью для существ без умения <i>хождение по лесу</i> .	
Хиты 110; Ранен 55 КД 25; Стойкость 21, Реакция 25, Воля 23 Скорость 4	
⬇ Хлещущая лоза (стандартное; неограниченный) +16 против КД; урон 2к4 + 6.	
⬅ Шелуха (стандартное; неограниченный) Ближняя вспышка 1; +13 против Реакции; урон 1к8 + 4 плюс продолжительный урон 5 и абсолютно все существа получают покров от цели (спасение оканчивает и то, и другое).	
⬆ Корневой хват (малое; неограниченный) Совершите атаку по всем существам без умения <i>хождение по лесу</i> , находящихся в клетках с <i>опутывающими корнями</i> : +14 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). Вялорожденный может использовать этот талант только один раз в ход.	
Вытягивание корней (малое; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏) Создайте две клетки <i>опутывающих корней</i> в клетках, смежных с другими его <i>опутывающими корнями</i> .	
Корневое перемещение (движение; на сцену) Демоншип телепортируется в любое пространство, в котором хотя бы одна клетка заполнена его <i>опутывающими корнями</i> .	
Мёртвые корни Когда хиты демоншипа уменьшаются до 0, всё пространство его <i>опутывающих корней</i> становится труднопроходимой местностью до конца сцены.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки — Сил 23 (+11) Лов 18 (+9) Мдр 13 (+6) Тел 14 (+7) Инт 2 (+1) Хар 6 (+3)	

16 Вялорожденных валежников (T) Средний фейский гуманоид (растение)	Миньон 11 уровня Опыт 150 за каждого
Инициатива +11 Чувства Внимательность +14 Хиты 1 ; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. КД 25; Стойкость 21, Реакция 25, Воля 23 Скорость 8 (хождение по лесу), лазая 5	
⬇ Шипы (стандартное; неограниченный) ⬆ Яд +16 против КД; урон ядом 4 (урон ядом 5, если есть боевое превосходство над целью).	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Эльфийский Навыки Скрытность +16 Сил 12 (+6) Лов 23 (+11) Мдр 18 (+9) Тел 13 (+6) Инт 5 (+2) Хар 11 (+0)	

ТАКТИКА

Валежники окружают врагов, удерживаемых *корневым хватом* демоншипа. Они держатся в стороне от демоншипа, чтобы не попасть под его атаку *шелухой*.

Демоншип использует *вытягивание корней* для увеличения области *опутывающих корней*. После этого он использует *корневой хват*, чтобы удержать врагов, находящихся за пределами его рукопашной досягаемости (область корней удобно отмечать монетками или другими маркерами). Атаку *шелухой* он использует когда в смежных клетках оказывается несколько врагов (особенно если у них есть умение *хождение по лесу*).

Во втором раунде на показателе инициативы первых валежников появляются 1к8 новых валежников. Это повторяется во всех последующих раундах, пока не прорастут все шестнадцать.

В третьем раунде на показателе инициативы первого демоншипа появляется второй. Поместите его подальше от первого, чтобы персонажам игроков пришлось разделить внимание.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

После сражения искатели приключений замечают, что вся флора в округе мертва. Там, где были корни демоншипов, земля превратилась в бесплодный прах.

Если после сражения искатели приключений находятся в хорошей форме, вы можете провести дополнительные сцены (смотрите «после набега на Лунную Тропу» на 11 странице *Первой книги приключения*). Однако после того как будут побеждены вялорожденные захватчики и остальная часть города будет очищена городской стражей и элдринскими союзниками, нависшая над Лунной Тропой угроза отступит.

Когда сражения закончатся, переходите к Интерлюдии 2, находящейся на 48 странице. Это даст искателям приключений время на отдых и обучение, если они получили новый уровень. Они также могут обменяться впечатлениями с МП и спланировать свой следующий набег на Обиталища Тролляхонта.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет днём. Ночью местность ярко освещена фонарями, подвешенными с обеих сторон Старой стены троллей.

Старая стена троллей: Эта древняя покрытая мхом стена высотой 6 метров (20 футов) построена из огромных камней, не скреплённых никаким раствором. На неё можно влезть, совершив проверку Атлетики со Сл 21.

Непрочная стена: Через секции стены, отмеченные как отдельные камни, а не сплошная стена, можно проломиться. Проверка Силы со Сл 25 позволяет существу прорваться через секцию стены в 1 клетку. У каждой секции КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов. Через сплошные секции стены нельзя проломиться, и они практически неуязвимы для урона.

Опускная решётка: Эти ворота перекрывают дорогу через Старую стену троллей. Цель, находящаяся за решёткой, обладает отличным укрытием (–5 к броскам атаки). Решётку можно поднять проверкой Силы со Сл 28.

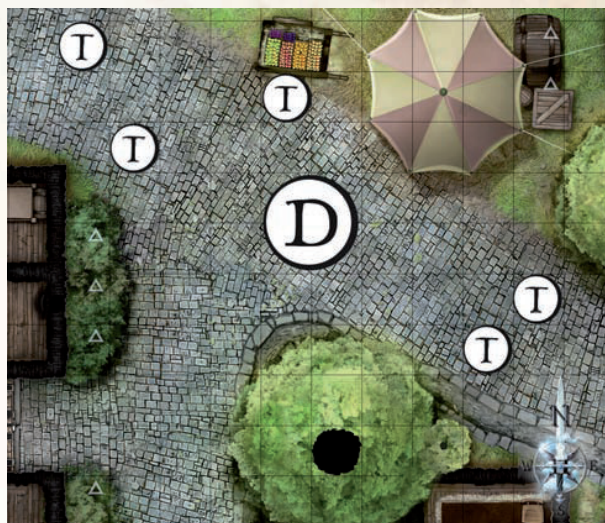
Застава: Ворот в домике у решётки позволяет одному персонажу за 1 раунд стандартным действием поднять решётку. Для опускания решётки нужно малое действие.

Деревья: Клетки с деревьями являются труднопроходимой местностью и предоставляют покров всем, кто там стоит. Ствол дерева предоставляет укрытие тем, кто стоит в соседних с ним клетках.

Кусты: Эти небольшие деревья являются труднопроходимой местностью.

Ящики и бочки: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Здания: Смотрите ниже.



Потолок: Во всех домах потолок находится на высоте 3 метров (10 футов).

Столы: Столы достаточно высоки, чтобы существо Маленького размера могло зайти под них и получить укрытие (-2 к броскам атаки). Для того чтобы запрыгнуть на стол, нужно потратить 2 клетки перемещения. Персонаж может совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы перевернуть стол и получить отличное укрытие (-5 к броскам атаки).

Двери: У обычных деревянных дверей Сл. выламывания равна 16, КД 5, Стойкость 10, Реакция 5 и 20 хитов.

Лестницы: Лестницы внутри домов не крутые, и потому являются обычной местностью.

Вторые этажи: В зданиях с лестницами внутри показан только первый этаж. Комнаты на вторых этажах такого же размера, но у них могут по-другому располагаться двери и меблировка, что решает Мастер.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗДАНИЙ

Освещение: Днём снаружи просачивается тусклый свет. Ночью тусклый свет от зажженных свечей.

ИНТЕРЛЮДИЯ 2: НАЗАД В ЛУННУЮ ТРОПУ

Сыграв важную роль в отражении нападения на Лунную Тропу, искатели приключений становятся городскими героями. Однако Тролльхонт всё ещё таит в себе опасность.

ДАР ЭЛАДРИНА

Мэр Келана Дорам и капитан эладринских воинов после налёта находят искателей приключений. Отряд получает от них искренние благодарности за защиту города и Лунной Двери. Кроме того, эладрин вручает подарок — *кожаный доспех темнолист +3*, ранее принадлежавший эладрину, убитому во время этого набега (характеристики этого доспеха смотрите на 231 странице *Книги игрока*).

ПОСЛЕ НАБЕГА

Несмотря на то, что город спасён, его оборона практически полностью сметена. Восточная стена почти уничтожена, а теперь стало известно, что союзники Скальмада могут нападать как с воздуха, так и со стороны реки. Эладрины останутся здесь на какое-то время, но половина городской стражи убита или серьёзно ранена.

Горожане напуганы, и многие готовятся бежать из Лунной Тропы, опасаясь следующей атаки. Искатели приключений считают, что Скальмад мёртв (если они действительно его убили во время первого похода в Великие Обиталища), но вскоре они узнают, что пока существует *Каменный Котёл*, город остаётся в опасности.

СУДЬБА ГЛАЗА

На следующий день после сражения эмиссар эладринов Руалисс передаёт искателям приключений, что он хочет с ними поговорить о том, что ему удалось узнать за несколько последних дней. Руалисс пришёл к выводу, что «волшебный глаз», о котором говорили приспешники Скальмада, это *Глаз Морана*.

В книге одного эладрина, жившего много веков назад, Руалисс прочёл, что владелец *Глаза* может воскресать из мёртвых. Если ИП уже сражались со Скальмадом, Руалисс спрашивает, что стало с волшебным глазом короля троллей. Если Руалиссу скажут, что глаз исчез, он с прискорбием сообщит, что Скальмад сейчас наверняка жив.

ИСТИННАЯ СИЛА СКАЛЬМАДА

Как только появились первые слухи о новом короле троллей, Руалисс кинулся искать источник силы Скальмада. Подытожив то, что он уже знал, и то, что расскажут искатели приключений, Руалисс сообщает, что *Глаз Морана* — это лишь часть чего-то большего.

Если ИП хотят сами исследовать это, они могут воспользоваться библиотекой Руалисса, чтобы провести описанное ниже испытание навыков. Если им не терпится вернуться в Великие Обиталища чтобы узнать, что случилось со Скальмадом, Руалисс сам найдёт частичные знания о *Каменном Котле* и поделится этой информацией. В этом случае смотрите что происходит в случае провала испытания навыков.

ИНФОРМАЦИЯ О КАМЕННОМ КОТЛЕ

Предполагается, что ИП совершают это испытание навыков только после набега на Лунную Тропу. Однако ИП могут начать изыскания и раньше, например, если они совершали многочисленные вылазки из Лунной Тропы до набега.

Если ИП уже обнаружили часть описанной ниже информации, предоставьте им автоматические успехи в проверках соответствующих навыков. Кроме того, если некоторые предположения неверны (такие как то, что Скальмада уже убили), измените проверки.

Обстановка: Поиски в книгах Руалисса могут занять неделю, но в них точно есть нужная информация.

Уровень: 12 (700 опыта).

Сложность: 1 (4 успеха до 3 провалов).

Первичные навыки: История, Магия, Проницательность.

История (Сл 18): ИП сопоставляют знания Руалисса с донесениями о последней деятельности Скальмада и обнаруживают одну порцию информации:

- ♦ В легендах о *Глазе Морана* часто упоминается некий *Каменный Котёл* — утерянный артефакт фоморов, который находится где-то в Тролльхонте.
- ♦ Путники, проходящие в Лунную Тропу через портал, сообщают, что стычек с опасными феями стало меньше, как будто эти существа ушли в другое место.
- ♦ Тролли Тролльхонта враждовали со всеми феями, но Скальмад заключил союзы со всеми фейскими существами (включая карг и дроу), как это делали все короли древнего Вардара.
- ♦ На карте Страны Фей в окрестностях портала находится древняя разрушенная крепость примерно в том месте, где в мире природы находятся Великие Обиталища.

История (Сл 21): В старой книге ИП находит такое пророчество:

- ♦ «Когда король троллей вернётся, и Каменный Котёл будет использован дважды, вернётся сам Вард, и будет он править».

Магия (Сл 21): ИП собирает всю информацию о *Глазе Морана*. Он убеждается, что в исчезновении тела короля троллей виноват не только *Глаз*, но и что-то ещё.

Проницательность (Сл 18): ИП вспоминает последние слова Скальмада, в которых король троллей обещал вернуться. Скальмад знал, что его смерть это лишь временная неудача.

Успех: Если искатели приключений получают 4

успеха до накопления 3 провалов, они поймут, что чем бы ни являлся *Каменный Котёл*, именно благодаря нему Скальмад и стал королём троллей. Руалисс может продолжить это расследование. Уже на следующий день он может выдать информацию, описанную ниже в тексте для чтения вслух.

Провал: Если искатели приключений получают 3 провала до накопления 4 успехов, они заходят в тупик, но Руалисс может продолжить работу за них. Через два дня он может выдать информацию, описанную ниже в тексте для чтения вслух. Однако он не упоминает фоморов, называя их лишь «древней расой». Из-за того что ИП провалили испытание навыков, они не получают этой важной информации о *Котле* и о том, как его можно уничтожить (смотрите ниже «уничтожение Котла»).

Когда Руалисс будет готов рассказать всё, что он узнал о Каменном Котле, прочтите:

«Каменный Котёл — это не реликвия, а волшебное место. Много веков тому назад клан фоморов нашёл волшебный источник и построил вокруг него каменный колодец. Он находится в разрушенной крепости в Стране Фей. Когда-то Котёл был мощным оружием фоморов, позволявшим воскрешать целые армии, но со временем, кажется, сила его ослабла.

«Разрушенная крепость находится на востоке Страны Фей, там, где у вас находится Трольхонт. Если Скальмаду удалось овладеть силой Каменного Котла, у него должен быть проход в Страну Фей где-то в Великих Обиталищах или около них».

ЗАЦЕПКА: УНИЧТОЖЕНИЕ КАМЕННОГО КОТЛА

Вернувшись в Великие Обиталища и обнаружив, что король троллей действительно воскрес, искатели приключений получают новое основное задание. Они должны найти и уничтожить *Каменный Котёл*, чтобы лишить Скальмада сил и остановить возрождение Вардара.

Опыт за задание: 4 000 (основное задание).

УНИЧТОЖЕНИЕ КОТЛА

Каменный Котёл был создан в стародавние времена тёмной магией фоморов, и его очень сложно уничтожить. Если искатели приключений успешно прошли предыдущее испытание навыков (и позволили Руалиссу найти связь *Котла* с фоморами), то эмиссар элдринов предполагает, что *Котёл* можно уничтожить, кинув в него *Глаз Морана*. Кроме того, элдрин даёт им свиток с *ритуалом Аллехандроса*. Этот особый ритуал выполняется 10 минут, но он точно должен уничтожить *Котёл*.

Если ИП провалили испытание навыков, они ничего нового не узнают и должны будут сами понять, как уничтожить *Котёл*.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ВЕЛИКИЕ ОБИТАЛИЩА

Когда искатели приключений возвращаются в Великие Обиталища, в некоторых пещерах вновь появляются чудовища. Смотрите описание каждой конкретной пещеры. После первого набега искателей приключений (который, скорее всего, закончился первой смертью Скальмада) и проваленного набега на Лунную Тропу все обитатели Великих Обиталищ будут начеку и готовыми к сражениям.

Скальмад знает о провалившемся нападении на город, но Лунная Тропа его больше не интересует. Он хочет разобраться с искателями приключений, вставшими на его пути.

ЧТО ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ НЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В ВЕЛИКИЕ ОБИТАЛИЩА?

Искатели приключений могут решить сразу пойти в Страну Фей, не возвращаясь в Великие Обиталища и не уничтожая оставшихся чудовищ. Вот как можно сделать, чтобы они переменили решение.

- ♦ **Лунная дверь закрыта.** Помните, что дверь в Страну Фей в Лунной Тропе действует только в ясную погоду при полной луне. Из-за плохой погоды персонажам придётся ждать целый месяц, пока дверь не откроется. Как вариант, Лунную Дверь могли повредить во время нападения на город, и Руалисс говорит, что portalу нужно очень много времени, чтобы он восстановился и его можно было использовать.

- ♦ **Скальмад всё ещё здесь.** Если ИП победили Скальмада в Интерлюдии 1, его предсмертные угрозы и исчезновение тела намекают на то, что король троллей вернётся. Если они ещё не сражались со Скальмадом, сделайте вид, что готовится новое нападение на город — гораздо масштабнее первого.

Если ИП всё равно хотят пойти в Страну Фей и у них есть средство для перемещения туда, не забывайте, что Страна Фей в какой-то мере отражает мир природы. Прежде чем ИП достигнут фейской версии тронного зала Скальмада (Сцена K1 на странице 52), вы можете их провести по оставшимся сценам из Великих Обиталищ, внося небольшие изменения. В Стране Фей аналог Великих Обиталищ находится на поверхности земли среди скал, а не под землёй среди болот. Прочитайте внимательно следующий раздел.

ЧАСТЬ 2: КАМЕННЫЙ КОТЁЛ

Переместившись из мира природы в Страну Фей, искатели приключений оказываются в разрушенной крепости фоморов Мросс-Кагг. Неизвестный катаклизм, разрушивший крепость и окрестный ландшафт, вскрыл ряд пещер, находившихся всё это время под землёй. Здесь фоморы нашли волшебный родник, вокруг которого они и соорудили *Каменный Котёл*. Со временем магия *Котла* ослабла, и фоморы окончательно покинули руины. Когда Скальмад нашёл *Глаз Морана*, он смог подчинить себе силу *Котла*.

ПОЯВЛЕНИЕ В СТРАНЕ ФЕЙ

Если искатели приключений попадают в Страну Фей с помощью трона Скальмада, они появляются в альтернативной тронной пещере (зона 1 на карте).

Когда искатели приключений переместятся в Страну Фей при помощи хрустального трона (Сцена O12), прочтите:

Очертания тронного зала начинают расплываться, вы чувствуете дрожь, но тут же зрение приходит в норму. Выглядит всё так, будто вы сидите там же, но вот потолок пещеры кто-то заменил открытым небом. Там, где раньше были стены, теперь возвышаются скалы, густо поросшие мхом. Лесной пейзаж справа перечёркнут огромными разломами, уходящими в непроглядный мрак.

Если искатели приключений прошли через Лунную Тропу или как-то ещё, им придётся идти на восток большую часть дня, чтобы дойти до этого места. Город-крепость Кельдуилон находится в нескольких днях путешествия на запад. Для этого приключения он не важен, но посмотрите раздел «следующее приключение» на странице 64.

Если искатели приключений пойдут пешком по Стране Фей, вы можете провести дополнительные сцены из *Первой книги приключения* (страница 11).

Если искатели приключений попадают в Страну Фей через Лунную Дверь, прочтите:

На востоке видно подобие Тролляхонта — обширные топи и болота, но только поросшие огромными деревьями, подпирающими небо. Следуя маршрутом, которым вы добирались до Великих Обиталищ в мире природы, вы приходите на возвышенное место, расколотое глубокими разломами и узкими впадинами. Там вы видите зал с хрустальным тронном среди скал.

Как бы искатели приключений не оказались в тронном зале Скальмада, переходите к Сцене K1 на странице 52.

КРЕПОСТЬ МРОСС-КАГГ

В этой части приключения ИП исследуют область вокруг крепости Мросс-Кагг, верхний этаж разрушенной крепости и серию пещер, в которых они в последний раз столкнутся со Скальмадом.

Заслуживающие внимания зоны в крепости иazole её включают:

1. Трон тролля (Сцена K1). Это альтернативная версия зон 21 и 23 Великих Обиталищ, окружённая крутыми скалами. В восточную стену встроено волшебный портал, позволяющий пройти через скалу.

2. Разрушенная статуя. Эта каменная статуя фомора уже давно стоит разрушенная. Один из её глаз сделан из огромного драгоценного камня, стоящего 2 000 зм.

3. Сторожевой пост (Сцена K2). Здесь посвящённый во тьму фомор охраняет дорогу, ведущую к крепости.

4. Водопад (Сцена K3). Там, где дорога частично залита водой, притаилась стая крокодилов и несколько квиклингов.

5. Караульное помещение (Сцена K4). Вход в крепость охраняют циклопы.

6. Большой зал. Кроме камней в зале ничего нет.

7. Кухня. Пол покрыт тёмными пятнами и сухими костями.

8. Кладовая. Пустые гнилые полки.

9. Внутренний двор. Это место находится под открытым небом, и здесь всё заросло травой и плющом.

10. Казармы. Стены покрыты рисунками фоморов.

11. Спальня владыки. Местность практически уничтожена двумя расщелинами.

12. Штаб. На стенах этой комнаты висят древние карты, изображающие земли эладринов и фоморов.

13. Тронный зал. Колонны в этой комнате покрыты фоморскими изречениями, записанными эльфийскими буквами.

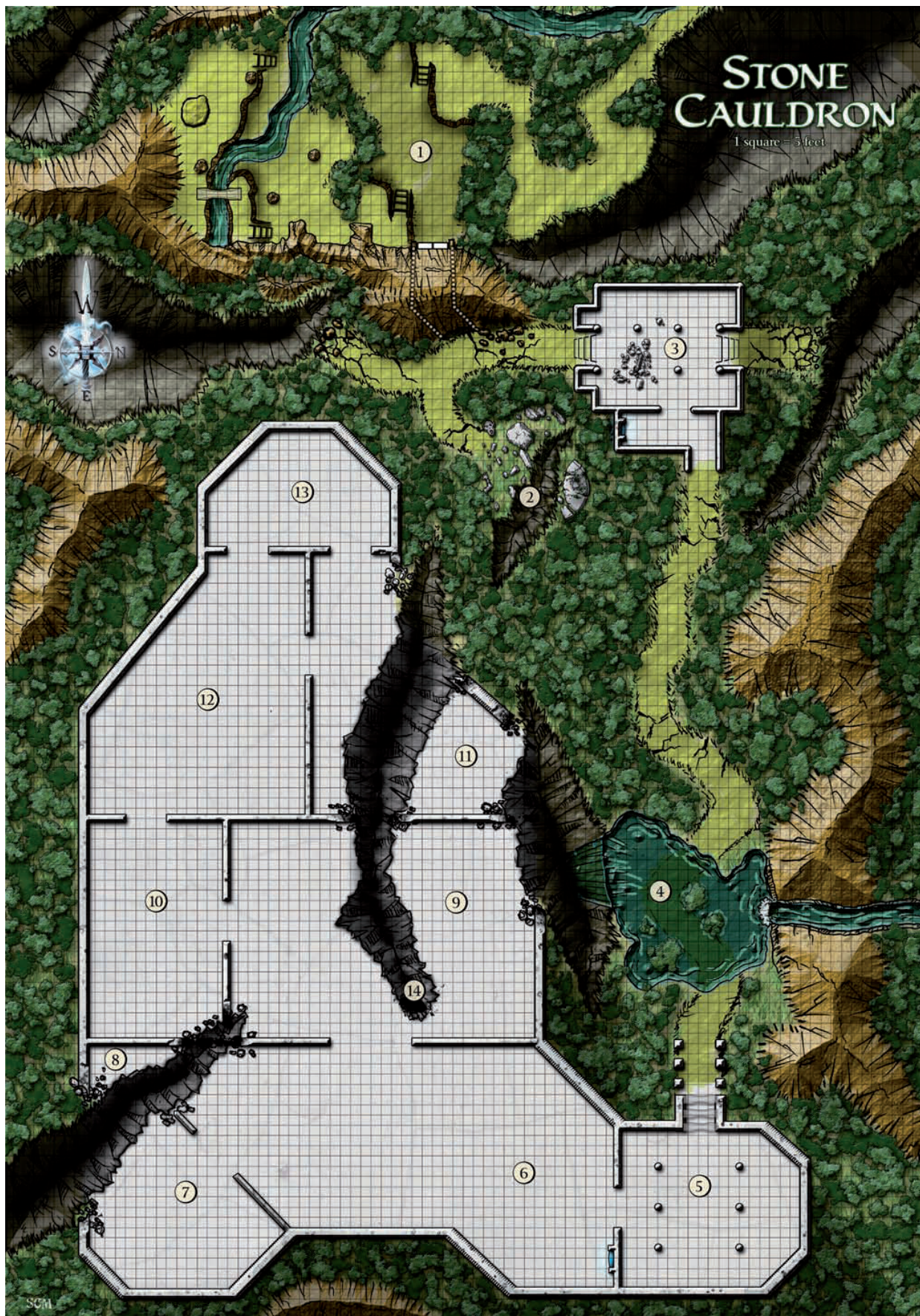
14. Спуск под землю. Внизу расщелины на глубине 6 метров (20 футов) узкий выступ расширяется и ведёт в комплекс пещер. Вниз можно спуститься, совершив проверку Атлетики со Сл 15 (Сл 10 если использовать верёвку).

15. Подземная пещера (Сцена K5). Это место охраняется смещающимся зверем и несколькими призрачными троллями.

16. Природный источник. Вода, которая здесь неспешно выступает на поверхность, невероятно чистая. Проверка Магии со Сл 20 даст понять, что каждое потраченное в этой комнате исцеление принесёт дополнительно 10 хитов.

17. Зал Котла (Сцена K6). В этой влажной пещере находится *Каменный Котёл*, защищаемый воскресшим королём троллей Вардом.

18. Подземная сокровищница. В этой комнате за фальшивой стеной свалены сокровища Скальмада.



СЦЕНА К1: ПОРТАЛ В СКАЛЕ

Уровень сцены 12 (3 600 опыта)

3 шлемастых ужаса (Н)
Испытание навыков

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 1.

В тронном зале на юге нет ничего интересного. Однако судя по следам на полу, здесь кто-то недавно ходил (это был Скальмад).

Когда искатели приключений будут осматривать тронный зал, прочтите:

Трон потемнел и стал практически чёрным. Оползень почти полностью завалил проход, ведущий на север. Оттуда исходит бледно-жёлтое сияние.

Когда искатели приключений пройдут в северный зал, прочтите:

Скала на востоке уже не монолитна. Она обвалилась, но всё равно осталась непроходимой. Это место похоже на ту пещеру со скелетами в клетках, вот только клеток нет и сверху не потолок, а открытое небо. В центральной части на подставках стоят три латных доспеха. Они выглядят абсолютно новыми, и они отдают честь поднятыми двуручными клинками.

В северо-восточной стене видна арка, но прохода нет, так как она заполнена ровной каменной поверхностью. На ней начертаны светящиеся эльфийские буквы. Неподальку в луже засыхающей крови лежит прикованный к стене труп эладрина.

*Дру обанаб аз азз уауууууу
аб азз ббззззззззз*

Покажите игрокам иллюстрацию «врата в Стране Фей» с 30 страницы Первой книги приключения.

Доспехи, стоящие здесь, это шлемастые ужасы, охраняющие портал.

Когда ИП подойдут на 5 клеток к шлемастому ужасу, прочтите:

Руны на портале вспыхивают белым, и в доспех ударяют извивающиеся молнии. С громким скрипом доспех поворачивается и нападает на вас.

Пока портал не откроют (как — смотрите ниже), он каждый раунд вливает энергию в стражей. На показателе инициативы шлемастого ужаса активируйте одного дополнительного шлемастого ужаса или возвращайте в строй того, у кого хиты опустились до 0, восстановив ему хиты до показателя ранения и перезарядив все таланты. Когда портал активируется, все стражи возвращаются на свои места и вновь застывают.

3 Шлемастых ужаса	Солдат 13 уровня
Средний стихийный оживлённый (механизм)	Опыт 800 за каждого
Инициатива +11	Чувства Внимательность +15; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 131; Ранен 65	
Регенерация 5	
КД 29; Стойкость 28, Реакция 23, Воля 24	
Иммунитет болезни, очарование, сон, страх, яд	
Скорость 6, летая 6 (неуклюже)	
⚡ Стихийный меч (стандартное; неограниченный) ⚡ Оружие; Звук, Огонь, Холод или Электричество	
+20 против КД; урон 1к10 + 7 плюс урон 1к10 звуком, огнём, холодом или электричеством (на выбор шлемастого ужаса).	
⚡ Взмах клинком (стандартное; на сцену) ⚡ Оружие; Звук, Огонь, Холод или Электричество	
Шлемастый ужас совершает атаку стихийным мечом по двум разным целям в пределах досягаемости.	
Тактический шаг (свободное, когда шлемастый ужас попадает спровоцированной атакой; неограниченный)	
Шлемастый ужас совершает шаг на 2 клетки.	
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Общий, Первичный
Навыки Проницательность +15	
Сил 24 (+13)	Лов 16 (+9)
Тел 19 (+10)	Мдр 18 (+10)
	Хар 14 (+8)
Инт 10 (+6)	
Снаряжение двуручный меч	

ТАКТИКА

Шлемастые ужасы бездумно атакуют ближайшие цели, игнорируя попытки активировать портал. Они взлетают, если враги умеют летать, хотя и не покидают это место.

АКТИВАЦИЯ ПОРТАЛА

Рунами на портале написана фраза на диалекте фоморов. Она переводится как «кровь наших врагов — наша сила», но одной надписью дело не заканчивается. Поиски действий, необходимых для открывания портала, совершаются испытанием навыков под непрекращающимся нападением стражей.

Обстановка: Этот портал построили фоморы. Для активации нужно на камне нанести кровью эладрина особый рисунок. Для успешной активации может потребоваться несколько проверок, как описано ниже.

Уровень: 15 (1 200 опыта).

Сложность: 1 (4 успеха до 3 провалов).

Основные навыки: Внимательность, Воровство, Магия, Религия.

Внимательность (Сл 18): Портал впитывает кровь, но можно разглядеть слабые красные следы там, где нужно проводить кровью линии.

Воровство (Сл 18): Некоторые камни в арке расшатались, отчего сила портала уменьшилась. Толкнув их на место, ИП облегчает открытие портала.

Магия или Религия (Сл 18): ИП тщательно изучает письмена и узнаёт что-то одно из следующего списка:

- ♦ Чтобы портал открылся, камень, запирающий проход, нужно помазать кровью элadrина.
- ♦ Кровь мёртвого элadrина будет менее эффективной, чем кровь живого.

Персонаж, знающий эльфийский язык или умеющий читать письмена Релланика, получает бонус +2 к этим проверкам.

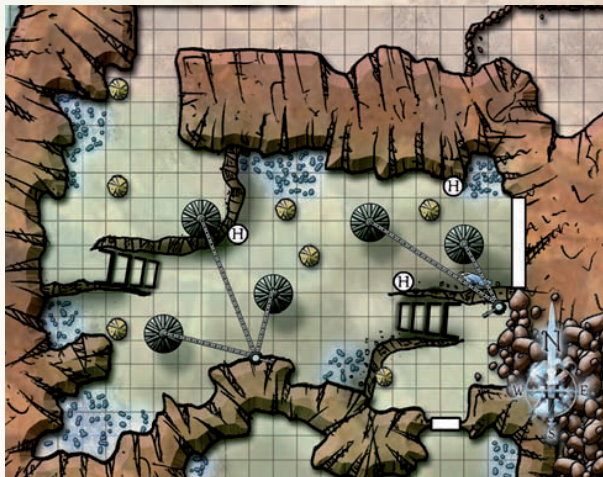
Воровство, Магия или Религия (Сл 23): ИП наносит на стену пригоршню крови элadrина. Для того чтобы собрать кровь из лужи возле мёртвого элadrина, нужно потратить малое действие. Если кровь взята у живого существа (скорее всего это будет персонаж игрока элadrин), то успешная проверка принесёт два успеха вместо одного. Взятие крови у живого существа совершается стандартным действием и причиняет урон 5. Если кровь уже в руке, то рисование и проверка совершаются стандартным действием.

Успех: Если ИП получают 4 успеха до накопления 3 провалов, портал открывается и возникает эфирный проход через скалу (показан на карте на 51 странице). Шлемастые ужасы возвращаются на свои места и становятся неактивными.

Провал: Если искатели приключений получают 3 провала до накопления 4 успехов, портал перестаёт быть активным и уже не открывается. Шлемастые ужасы возвращаются на место и прекращают сражение, сохраняя текущие хиты. Они не активируются пока на них не нападут, после чего сражаются, пока не будут уничтожены.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Без портала искателям приключений придётся искать другой способ пересечь горы или расщелину. Взбирание по утёсам требует проверок Атлетики со Сл 21, или вы можете создать ещё одно короткое испытание навыков.



ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет днём. Ночью здесь темно.

Волшебный портал: Арка с рунами Релланика, за которой стоит сплошная каменная стена.

Труп элadrина: У портала лежит тело элadrина в одеянии воина Кельдуилона. Оружия при нём нет, но на нём одето *элadrинское кольцо прохода* (смотрите 23 страницу *первой книги приключения*). Элadrин был убит несколько часов назад для активации портала (фомором из зоны 3). Тело приковано к стене, и его нельзя перемещать, не порвав цепь (проверка Силы со Сл 25) или не отперев кандалы (проверка Воровства со Сл 25).

Обрыв³: Глубина обрыва — 12 метров (40 футов). Взобраться по стене обрыва можно проверкой Атлетики со Сл 18. Упавшее сверху существо получает урон 4к10.

3

Кажется, имеется в виду обрыв, разделяющий комнату на две части, а не тот разлом на востоке.

СЦЕНА К2: СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Уровень сцены 13 (4 000 опыта)

1 фомор посвящённый во тьму (F)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 3.

Искатели приключений должны превысить пассивную проверку Внимательности фомора (23), чтобы подойти к нему незамеченными. В случае успеха фомор стоит на открытом пространстве и ничего не подозревает. В противном случае он прячется в небольшой комнате на востоке.

Когда искатели приключений увидят сторожевой пост, прочтите:

Этот домик, должно быть, раньше служил пропускным пунктом для тех, кто шёл в крепость. Потолок поддерживается семью из восьми колонн, и верхушка каждой колонны вырезана в виде головы дракона, из пасти которого сочится едкая зелёная слизь. Одна колонна упала, и часть потолка над ней обрушилась.

Когда из укрытия появляется фомор, покажите игрокам иллюстрацию «сторожевой пост фоморов» с 31 страницы Первой книги приключения и прочтите:

Перед вами стоит уродливый и горбатый великан с фиолетово-серой кожей. Один глаз у него больше другого, а кошачий вертикальный зрачок окружён чёрными венами. В кривых руках он держит сучковатый деревянный посох.

ТАКТИКА

Если фомора не замечают, он использует в раунде неожиданности **чёрный огонь**, чтобы атаковать из-за угла.

Когда сражение начнётся, фомор с помощью шага отходит от ближайшего ИП, использует **дурной глаз** против самого опасного рукопашного бойца и с помощью **двойного заклинания** атакует две разные группы врагов. Он согласен провоцировать атаку от слабых врагов, лишь бы использовать **дурной глаз** против сильных (обычно это тот, кто до этого причинил ему большой урон).

Окружённый врагами фомор использует **тёмный шаг**, чтобы переместиться в выгодную позицию и использовать **чёрный огонь** и **крах сознания**. Он знает о драконьем масле, текущем из колонн. Если он с помощью **тёмного шага** или **теневого взгляда** поместит врагов к колоннам, он поджигает масло с помощью **чёрного огня**.

Фомор безмерно предан Скальмаду и будет сражаться до смерти.

Фомор посвящённый во тьму (F)	Одиночный контроллер 13 уровня
Огромный фейский гуманоид (великан)	Опыт 4 000
Инициатива +7 Чувства Внимательность +13; истинное зрение 6 Хиты 650; Ранен 325; смотрите также невидимость от ранения КД 29; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 26 Сопротивляемость 10 некротической энергии, 10 яду Спасброски +5 Скорость 8 Единицы действия 2	
⚡ Некротический посох (стандартное; неограниченный) ♦	♦ Некротическая энергия
Достижимость 3; +17 против Реакции; урон некротической энергией 1к10 + 7 и цель толкается на 1 клетку.	
👁 Дурной глаз (малое; неограниченный) ♦	♦ Иллюзия
Дальнобойный 5; +17 против Воли и посвящённый во тьму становится невидимым для цели до начала своего следующего хода. Если посвящённый во тьму использует этот талант на новой цели, то эффект исчезнет с предыдущей.	
🔥 Чёрный огонь (стандартное; неограниченный) ♦	♦ Некротическая энергия, Огонь
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +17 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 2к8 + 7.	
🧠 Крах сознания (стандартное; неограниченный) ♦	♦ Психическая энергия
Ближняя волна 5; +15 против Воли; урон психической энергией 2к6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Двойное заклинание (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏)	
Посвящённый во тьму совершает и атаку чёрным огнём и атаку крахом сознания .	
👤 Тёмный шаг (движение; на сцену) ♦	♦ Некротическая энергия, Телепортация
Ближняя вспышка 1; +17 против Стойкости; урон некротической энергией 1к10 + 7 и цели становятся обездвиженными (спасение оканчивает). Посвящённый во тьму телепортируется на 10 клеток и может телепортировать существ во вспышке в пространство, занимаемое им до телепортации.	
Невидимость от ранения (немедленный ответ, когда впервые станет раненым; на сцену) ♦	
Посвящённый во тьму телепортируется на 10 клеток и становится невидимым до конца своего следующего хода.	
Теневой взгляд (немедленный ответ, когда ему причинён урон от атаки; неограниченный) ♦	♦ Некротическая энергия, Телепортация
Вызвавший срабатывание враг телепортируется на 3 клетки и получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Злое	Языки Общих, Эльфийский
Навыки Проницательность +13, Скрытность +12	
Сил 20 (+11)	Лов 12 (+7) Мдр 14 (+8)
Тел 18 (+10)	Инт 13 (+7) Хар 24 (+13)

ОТЫГРЫШ ФОМОРА

Фомор считает, что Скальмад — это король Вард в новом обличье. Он с гордостью сражается за своего хозяина. Фактически, он считает Скальмада богом, и он часто его упоминает.

«Клянусь оком Скальмада!»

«Скальмад смотрит на меня!»

«Пусть око Скальмада проклянёт тебя и не прекратит преследовать».

«От глаза Скальмада не скрыться!»

«Вам не сравниться с мощью Скальмада, короля троллей!»

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Фомор носит кожаный кошелек с 570 пм, которые ему заплатили за охрану этого места. Платиновые монеты отчеканены с головой тролля, и письменами Релланика на них начертано «КОРОЛЕВСТВО ВАРДАР» и «СКАЛЬМАД ЗАВОЕВАТЕЛЬ».

В его сумке также есть письмо, написанное на Общем с ошибками:

«Охраняй это место, пака не вазрадица Вардар. Катёл наградит тебя, кагда я стану правителем. Скальмад, Король Вардара».

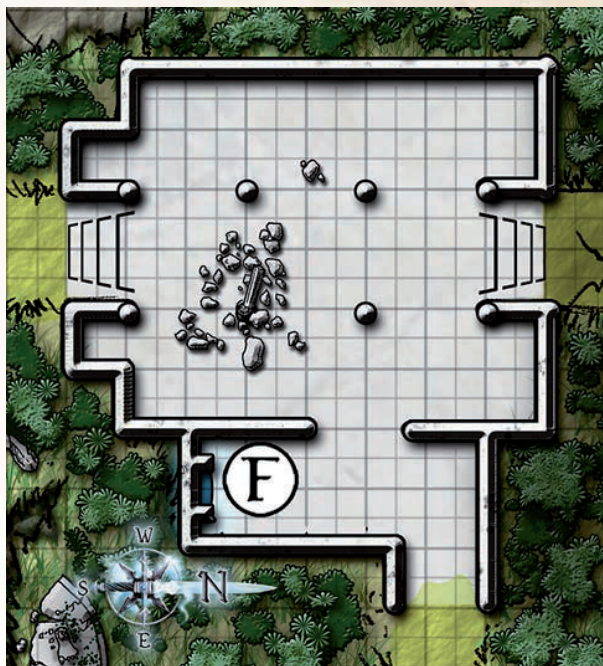
ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Яркий свет днём. Ночью фомор ставит в грудь камней зажжённый факел.

Колонны: Верхушки колонн вырезаны в форме голов дракона, из которых течёт зелёное масло.

Драконье масло: Масло, текущее из драконьих голов, очень хорошо горит. Масло, стёкшее на каменный пол, уже не собрать, но в небольших ёмкостях наверху колонн можно набрать общей сложностью десять пузырьков этого масла.

Стандартным действием можно нанести масло из пузырька на одну клетку пола или стены, или на вертикальный предмет, такой как дерево, колонна или статуя. От огня масло воспламеняется и создаёт облако ядовитого дыма. Облако заполняет все клетки, смежные с предметом или поверхностью, причиняя урон ядом 10 всем существам, входящим в облако или начинающим в нём свой ход. Облако держится до конца сцены или пока не пройдёт 5 минут.



Если фомор поджигает масло чёрным огнём, то зелёное пламя охватывает весь столб, постоянно подпитываясь выделяющимся маслом. В этом случае дым будет ещё опаснее. Он причиняет урон ядом 20 всем существам, входящим в облако или начинающим в нём ход.

Булыжники: Там, где упала колонна, обрушилась часть потолка. Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Портал: Волшебный портал находится в южной стене небольшой комнаты на востоке. Среди камней, обрамляющих арку, кружит магическая энергия, но войти сюда могут далеко не все. Проверка Магии со Сл 21 или Интеллекта со Сл 16, совершенная персонажем, умеющим читать на Релланике, даст понять, что портал действует только для тех, кто обладает магией фоморов (включая самих фоморов). Портал можно активировать *Глазом Морана* или куском от *Каменного Котла*.

Портал ведёт в зону 6, позволяя обойти циклопов из Сцены К4.

СЦЕНА КЗ: ВОДОПАД

Уровень сцены 13 (4 000 опыта)

2 фееболотных крокодила (С)

2 квиклинга ветерка (Q)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 4.

Когда сюда приходят искатели приключений, крокодилы частично скрыты под водой. Листья и корни, растущие на их шкурах, делают их похожими на кочки. Совершите за крокодилов проверки Скрытности. Если они застанут врагов врасплох, они будут поджидать, когда между ними окажется первый ИП, и тут же нападут.

Квиклинги тоже прячутся (один на скале, другой внизу). Они знают, что внизу крокодилы ждут добычу, и даже готовы им помочь, лишь бы быстрее обогреть мёртвые тела.

Когда здесь появляются искатели приключений, прочтите:

Дорога частично затоплена водой, низвергающейся с утёса. Вода в пруде на удивление застоявшаяся и тёмная, а вдоль дороги растут высокие деревья и кусты.

Если искатели приключений замечают крокодилов, прочтите:

Подойдя ближе, вы замечаете, что в воде находится вовсе не кочка, поросшая травой, а огромная рептилия! Её тёмные глаза вспыхивают и она нападает на вас.

Если искатели приключений замечают квиклингов, прочтите:

Вы замечаете пару небольших существ, скрывающихся в тенях.

Когда начнётся сражение, прочтите:

Из воды, раскидывая грязь и мокрые листья, выскакивают два крокодила. В то же время из-за деревьев появляются да очень быстрых существ. Они держат в руках короткие мечи и алчно скалят огромные зубы.

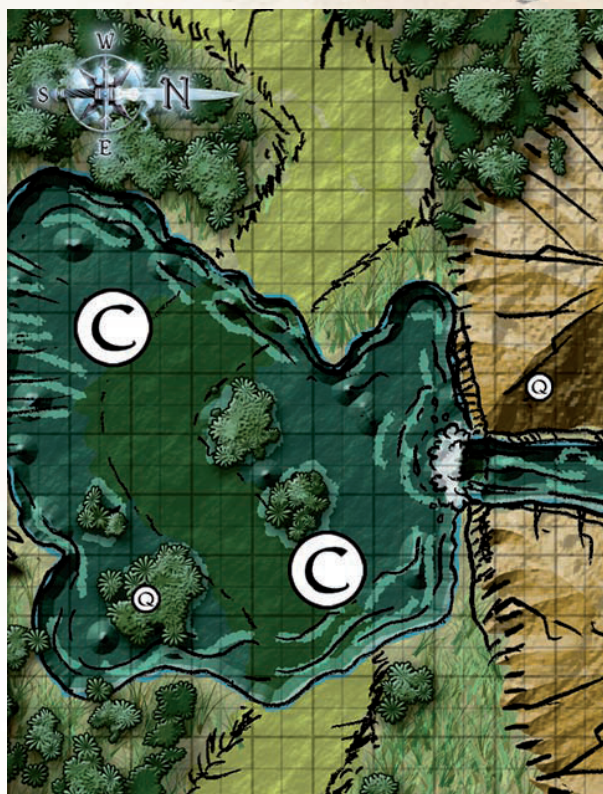
ТАКТИКА

Крокодилы кусают ближайших врагов, используя *сжатие челюстей* как только схватят жертву. Когда схваченная жертва станет раненой, крокодил пытается проглотить её. Крокодилы действуют сообща только если рядом нет двух разных врагов. Они кусают одну цель и *сжатием челюстей* рвут её на части.

Как только крокодил схватит ИП, подбегает квиклинг и атакует с боевым превосходством. Они не нападают на врагов, не схваченных крокодилами. Если один крокодил будет убит, квиклинги убегают на скалу. Если убьют одного из квиклингов, второй тоже убегает.

2 Фееболотных крокодила (С)		Элитный солдат 10 уровня
Огромный фейский зверь (рептилия)		Опыт 1 000 за каждого
Инициатива +9	Чувства Внимательность +8; сумеречное зрение	
Фейское болото аура 2; для врагов местность в пределах ауры считается труднопроходимой.		
Хиты 216; Ранен 108		
Регенерация 5 (если фееболотный крокодил получает урон огнём, то в его следующий ход регенерация не действует)		
КД 28; Стойкость 29, Реакция 21, Воля 24		
Спасброски +2		
Скорость 6, плавающая 8		
Единицы действия 1		
⬇ Укус (стандартное; неограниченный)		
Достижимость 2; +17 против КД; урон 2к8 + 6 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Фееболотный крокодил не может <i>кусать</i> , пока держит существо в захвате, но может <i>сжимать челюсти</i> .		
⬇ Сжатие челюстей (стандартное; неограниченный)		
Если фееболотный крокодил начинает ход с жертвой, схваченной челюстями, он совершает атаку по схваченному существу: +17 против КД; урон 3к8 + 6. <i>Промак</i> : Половина урона.		
⬇ Проглатывание (стандартное; неограниченный)		
Фееболотный крокодил пытается проглотить существо не больше Среднего размера, которое он удерживает и которое находится в раненом состоянии: +15 против Стойкости; цель становится проглоченной. Проглоченная цель находится внутри крокодила, а также становится изумлённой и удерживаемой, пока не перестанет быть проглоченной. У проглоченной цели если линия обзора и линия воздействия только до крокодила, и ни у каких существ нет линии обзора и линии воздействия до проглоченной цели. Из всех атак проглоченная цель может совершать только стандартные. В начале каждого хода фееболотного крокодила проглоченная цель получает урон 10. Когда крокодил умирает, цель перестаёт быть проглоченной и может высвободиться из захвата действием движения, появляясь в пространстве, ранее занимаемом крокодилом.		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —
Навыки Скрытность +12		
Сил 22 (+11)	Лов 15 (+7)	Мдр 17 (+8)
Тел 20 (+10)	Инт 5 (+2)	Хар 8 (+4)

2 Квиклинга ветерка (Q)		Соглядатай 14 уровня	
Маленький фейский гуманоид		Опыт 1 000 за каждого	
Инициатива +20	Чувства	Внимательность +10; сумеречное зрение	
Хиты 82; Ранен 41			
КД 30; Стойкость 26, Реакция 29, Воля 23			
Скорость 12, лазающая 6; смотрите также <i>ослепляющая скорость</i> и <i>неостановимый</i>			
⊕ Короткий меч (стандартное; неограниченный)		⬠ Оружие	
+19 против КД; урон 1к6 + 9.			
Ослепляющая скорость (движение; перезарядка ⏏ ⏏ ⏏)		⬠ Иллюзия	
Квиклинг ветерок перемещается на расстояние вплоть до 12 клеток и становится невидимым до совершения атаки или до конца своего следующего хода.			
Боевое превосходство			
Если квиклинг ветерок обладает боевым превосходством над целью, то он при попадании причиняет ей рукопашными атаками дополнительно 2к6 урона и делает цель изумлённой (спасение оканчивает).			
Неостановимый			
Квиклинг ветерок игнорирует труднопроходимую местность и может перемещаться по любой твёрдой или жидкой поверхности.			
Мировоззрение Злое		Языки Эльфийский	
Навыки Акробатика +26, Обман +13, Скрытность +21			
Сил 12 (+8)	Лов 28 (+16)	Мдр 17 (+10)	
Тел 22 (+13)	Инт 16 (+10)	Хар 12 (+8)	
Снаряжение короткий меч			



ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Если искатели приключений вернутся сюда позже, здесь появятся четыре квиклинга ветерка. Если искатели приключений остановятся здесь для продолжительного отдыха, эти четыре квиклинга нападут на спящих.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Днём яркий свет. Ночью темно.

Скала и водопад: Скала возвышается над дорогой на 15 метров (50 футов), и оттуда льётся водопад. На скалу можно залезть проверкой Атлетики со Сл 15 (Сл 20 если персонаж лезет прямо по водопаду).

Илистая вода: Глубина застойного пруда колеблется от 30 до 90 сантиметров, а на дне лежит густой слой ила. Персонаж, бегущий по области воды, должен совершить проверку Акробатики со Сл 15 или упасть ничком. С обычной скоростью можно перемещаться без штрафов.

Деревья: Клетки с деревьями являются труднопроходимой местностью и предоставляют покров всем, кто в них стоит. Ствол дерева предоставляет укрытие всем, кто стоит в смежных с ним клетках.

СЦЕНА К4: КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Уровень сцены 13 (4 500 опыта)

6 циклопов стражей (G)
3 циклопа пронзателя (I)

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 5.

Главный вход в крепость охраняется циклопами, стоящими в проходной комнате и на крыше. Стражей можно легко заметить, но стоящие на крыше циклопы используют укрытие чтобы спрятаться.

Циклопы не будут знать о приближении ИП только если те избежали сражения в Сцене К3 (или смогли убить крокодилов очень тихо). Они совершают проверку Внимательности против проверки Скрытности ИП, если те пытаются подкрасться к входу в крепость.

Когда искатели приключений окажутся в пределах 10 клеток от входа в крепость, прочтите:

Вы слышите рычание голоса из того помещения, что стоит перед вами. Внутри стоят шесть одноглазых великанов. Они трясут боевыми топорами и гневно рычат.

Если циклопов на крыше не заметят, то они застанут врагов врасплох и нападают когда первый ИП окажется в пределах 6 клеток от входа в крепость.

Когда циклопы пронзатели нападут, прочтите:

Внезапно с крыши раздаётся крик, за которым летит град копий.

6 Циклопов стражей (G)		Миньон 14 уровня
Большой фейский гуманоид		Опыт 250 за каждого
Инициатива +8 Чувства Внимательность +13; истинное зрение 6		
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
КД 27; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 23		
Скорость 6		
⊕ Боевой топор (стандартное; неограниченный) ⊕ Оружие		
Достижимость 2; +17 против КД; урон 7.		
Дурной глаз (немедленный ответ, когда рукопашная атака промахивается по циклопу стражу; неограниченный)		
Циклоп страж совершает рукопашную стандартную атаку против атакующего.		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки Эльфийский
Сил 22 (+11)	Лов 16 (+8)	Мдр 17 (+8)
Тел 20 (+10)	Инт 11 (+5)	Хар 11 (+5)
Снаряжение доспех из шкуры, боевой топор, тяжёлый щит		

3 Циклопа пронзателя (I)		Артиллерия 14 уровня
Большой фейский гуманоид		Опыт 1 000 за каждого
Инициатива +10 Чувства Внимательность +16; истинное зрение 6		
Хиты 111; Ранен 55		
КД 28; Стойкость 28, Реакция 25, Воля 26		
Скорость 8		
⊕ Копьё (стандартное; неограниченный) ⊕ Оружие		
Достижимость 2; +19 против КД; урон 1к10 + 6.		
✈ Копьё (стандартное; неограниченный) ⊕ Оружие		
Дальнобойный 10/20; +19 против КД; урон 1к10 + 6.		
✈ Пронзающий залп (стандартное; перезарядка III) ⊕ Оружие		
Циклоп пронзатель совершает две дальнобойные атаки копьями по двум разным целям, находящимся друг от друга на расстоянии не более 2 клеток; дальнобойный 10; +19 против КД; урон 2к6 + 6 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивается).		
✈ Дурной глаз (малое; неограниченный)		
Дальность обзор; циклоп пронзатель получает бонус +2 к дальнобойным атакам по цели. Одновременно целью дурного глаза может быть только одно существо.		
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки Эльфийский
Навыки Атлетика +18		
Сил 23 (+13)	Лов 16 (+10)	Мдр 19 (+11)
Тел 21 (+12)	Инт 10 (+7)	Хар 12 (+8)
Снаряжение кожаный доспех, 12 копий (связкой на спине)		

ТАКТИКА

Пронзатели мечут копья, стараясь целиться в тех врагов, что стоят на открытой местности. Они не вступают добровольно в рукопашное сражение. Даже если ИП залезет на крышу или пронзателя стащат на землю, циклоп будет сражаться в рукопашную только если ему некуда отойти чтобы совершить дальнобойную атаку.

Циклопы стражи встают в дверной проём и бьют всех, кто пытается пройти внутрь. Второй ряд циклопов совершает атаки с достижимостью по тем же самым целям⁴, а оставшиеся циклопы готовятся заменить павших товарищей.

Если искатели приключений проникнут внутрь, не уничтожив циклопов на крыше, пронзатели нападут на них, когда ИП выйдут во внутренний двор (зона 9) или будут уходить по дороге. Однако они не преследуют ИП, когда те решат уйти.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

После того как циклопы будут побеждены, в крепости повиснет жуткая тишина. Новых врагов не видно и не слышно. У каждого циклопа стража есть по 65 пм, а у каждого пронзателя по 180 пм. Это тоже монеты чеканки Скальмада (смотрите на странице 54).

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Днём яркий свет. Ночью циклопы зажигают факелы, дающие яркий свет внутри караульного помещения и возле входа, но крышу они не освещают.

Крыша: Высота этого строения 12 метров (40 футов). Стоя на крыше, циклопы получают укрытие. Туда можно залезть по стене, совершив проверку Атлетики со Сл 20, но лезущие персонажи предоставляют боевое превосходство циклопам, стоящим наверху.

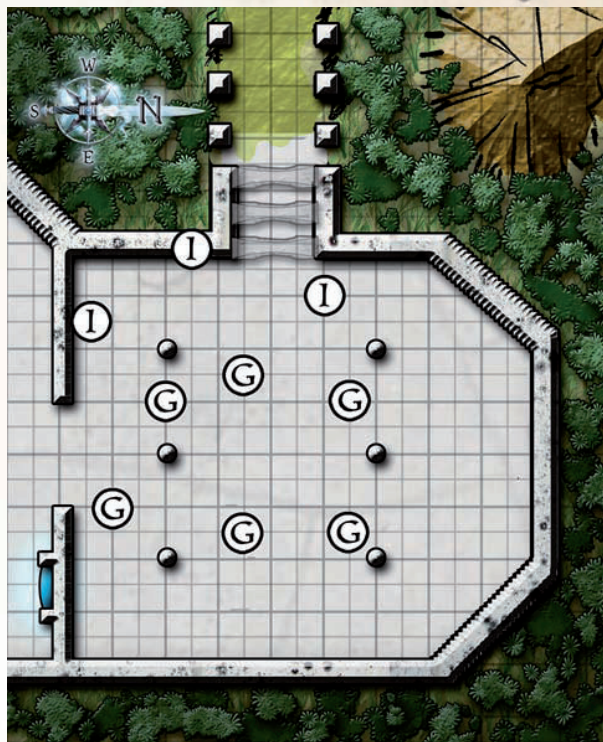
Арки: Вход в крепость оформлен арками, но не имеет сплошной крыши. Существа в этом коридоре получают укрытие от существ, стоящих на крыше, и наоборот.

Портал: В комнате к югу отсюда в стене находится портал. Среди камней, обрамляющих арку, кружит магическая энергия, но войти сюда могут далеко не все. Проверка Магии со Сл 20 или Интеллекта со Сл 15, совершенная персонажем⁵, умеющим читать на Релланике, даст понять, что портал действует только для тех, кто обладает магией фоморов (включая самих фоморов). Портал можно активировать *Глазом Морана* или куском от *Каменного Котла*.

Портал ведёт в зону 3 (Сцена K2).

Холм: Каменистый холм возвышается на 3 метра (10 футов) и является труднопроходимой местностью.

Деревья: Клетки с деревьями являются труднопроходимой местностью и предоставляют покров всем, кто в них стоит.



СЦЕНА К5: ПОДЗЕМНАЯ ПЕЩЕРА

Уровень сцены 13 (4 000 опыта)

- 1 смещающийся зверь вожак стаи (D)
- 2 призрачных тролля рвача
- 1 призрачный тролль пожиратель

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 15.

Смещающийся зверь устроил логово в этой пещере задолго до того как Скальмад захватил эту крепость. Король троллей позволил ему остаться здесь в качестве охранника, дав ему в помощь несколько призрачных троллей.

Не помещайте на карту призрачных троллей, пока они не пройдут через стены.

Смещающийся зверь спит, поэтому его результат пассивной проверки Внимательности для обнаружения чужаков равен 20. Если искатели приключений очень громко спускались вниз (зона 14), совершите за смещающегося зверя обычную проверку Внимательности (учитывая большое расстояние), а потом ещё одну пассивную проверку, когда ИП войдут в его пещеру.

Когда искатели приключений входят в пещеру, прочтите:

Пещера тускло освещена грибами, растущими тут и там. Слабые тени трепещут на полу, покрытом трещинами и ямами. В юго-восточном углу на подстилке лежит большое существо, похожее на кошку, но с длинными щупальцами на спине.

Искатели приключений, пытающиеся прокрасться мимо спящего зверя, должны перемещаться медленно, чтобы не получить штраф к проверкам Скрытности. Кроме того, они должны избегать клеток с трещинами (смотрите ниже «особенности местности»). Если пол провалится, смещающийся зверь проснётся.

Если смещающийся зверь спит, прочтите:

В пещере эхом отдаётся медленное, но очень громкое дыхание. Зверь выглядит спящим.

Когда смещающийся зверь проснётся, прочтите:

Существо встанет на лапы, выгибает спину, а глаза его сужаются. Щупальца его врезают воздух, и оно прыгает на вас.

Призрачные тролли проходят сквозь стены во втором раунде сражения. Даже если ИП смогут пройти мимо смещающегося зверя, тролли совершают проверку Внимательности, чтобы заметить их присутствие. Заметив врагов, тролли перекрывают им выход и начинают бой. Это будит смещающегося зверя, который присоединяется к ним во втором раунде.

Когда появятся призрачные тролли, прочтите:

Внезапно из каменной стены выходят три полупрозрачные фигуры. Выглядят они как тролли — двое отличаются огромными когтями, а у третьего вперёд выдаётся челюсть с острейшими зубами. За ними при движении тянутся обрывки теней.

Смещающийся зверь вожак стаи (D) Элитный налётчик 13 уровня	
Огромный фейский магический зверь Опыт 1 600	
Инициатива +14 Чувства Внимательность +15; сумеречное зрение	
Хиты 258; Ранен 124	
КД 27; Стойкость 28, Реакция 26, Воля 24; смотрите также смещение	
Спасброски +2	
Скорость 12; смотрите также лёгкая походка	
Единицы действия 1	
⬇	Щупальце (стандартное; неограниченный)
Достигаемость 3; +18 против КД; урон 2к6 + 7.	
⬆	Укус (стандартное; неограниченный)
+18 против КД; урон 3к6 + 7.	
⬇	Ярость зверя (стандартное; неограниченный)
Требуется боевое превосходство; вожак стаи совершает две атаки щупальцем и кусает одну и ту же цель.	
Смещение + Иллюзия	
У всех рукопашных и дальнебойных атак есть 50% шанс промахнуться по вожаку стаи. Эффект заканчивается когда по смещающемуся зверю попадает атака, но перезаряжается когда вожак стаи перемещается в свой ход как минимум на 2 клетки. Критические попадания игнорируют смещение (смотрите также превосходную тактику уклонения).	
Лёгкая походка	
Вожак стаи игнорирует труднопроходимую местность и штрафы скорости за протискивание.	
Превосходная тактика уклонения (свободное, когда атака по вожаку стаи промахивается из-за смещения; неограниченный)	
Вожак стаи совершает рукопашную стандартную атаку и совершает шаг на 1 клетку.	
Угрожающая досягаемость	
Вожак стаи может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах своей досягаемости (3 клетки).	
Мировоззрение Без мировоззрения	
Языки —	
Навыки Скрытность +17	
Сил 24 (+13)	Лов 23 (+12)
Тел 17 (+9)	Инт 10 (+6)
	Мдр 18 (+10)
	Хар 12 (+7)

2 Призрачных тролля рвача Большой теневой гуманоид	Громила 13 уровня Опыт 800 за каждого
Инициатива +10 Чувства Внимательность +14 Хиты 120; Ранен 60 КД 25; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 23 Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>) Материализация Если призрачный тролль получает урон излучением, кислотой или огнём, он перестаёт быть неосязаемым до конца своего следующего хода. Скорость летая 7 (парение); фазирование (283 страница <i>Бестиария</i>)	
⬇ Призрачный коготь (стандартное; неограниченный) Достигаемость 2; +15 против Реакции; урон 2к10 + 7.	
⬇ Ужасающий удар (стандартное; на сцену) ⬆ Психическая энергия Достигаемость 2; только по раненой цели; +14 против Воли; урон психической энергией 3к6 + 3 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Проваленный сбросок: Цель теряет сознание (спасение оканчивает). Если цель получает урон, то приходит в сознание.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великий Сил 24 (+13) Лов 18 (+10) Мдр 16 (+9) Тел 21 (+11) Инт 5 (+3) Хар 11 (+6)	

Призрачный тролль пожиратель Большой теневой гуманоид	Соглядатай 13 уровня Опыт 800
Инициатива +14 Чувства Внимательность +14 Хиты 82; Ранен 41 КД 27; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 23 Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>) Материализация Если призрачный тролль получает урон излучением, кислотой или огнём, он перестаёт быть неосязаемым до конца своего следующего хода. Скорость летая 7 (парение); фазирование (283 страница <i>Бестиария</i>)	
⬇ Призрачный укус (стандартное; неограниченный) ⬆ Некротическая энергия Достигаемость 2; +18 против Стойкости; урон 1к8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).	
Бешеные челюсти (свободное, когда атака призрачного тролля делает врага раненым; неограниченный) Призрачный тролль перезаряжает цепкие челюсти .	
⬇ Цепкие челюсти (стандартное; перезарядка ☐ ☐ ☐) +20 против КД; урон 2к6 + 7, цель становится удерживаемой (спасение оканчивает) и призрачный тролль пожиратель получает +2 ко всем защита. Состояние удерживаемости и бонус к защита автоматически оканчивается, когда призрачный тролль перестанет находиться в клетке, смежной с целью.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великий Сил 20 (+11) Лов 18 (+10) Мдр 16 (+9) Тел 25 (+13) Инт 5 (+3) Хар 11 (+6)	

ТАКТИКА

Смещающийся зверь переходит в центр пещеры, чтобы использовать *угрожающую досягаемость*, а в защите он полагается на *смещение*.

Призрачные тролли появляются из южной и западной стены, используя фазирование для того, чтобы окружать врагов совместно со смещающимся зверем. Если пожиратель сделает цель удерживаемой или если рвач лишит цель сознания, смещающийся зверь будет бить этого врага, надеясь добить раненого.



ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение: Тусклый свет от фосфоресцирующих грибов.

Потолок: Грубый каменный потолок находится на высоте 7,5 метров (25 футов).

Подстилка: Груда соломы в углу пещеры служит смещающемуся зверю постелью. Любая атака, причиняющая урон огнём в области подстилки, поджигает её на 3 раунда, создавая яркий свет в радиусе 5 клеток. Существо, вошедшее в клетку с горящей травой, получает урон огнём 1к10.

Булыжники: Клетки с рассыпанным щебнем и камнями являются труднопроходимой местностью.

Растрескавшийся пол: Пол пещеры усыпан участками с растрескавшимся и хрупким камнем. Когда в одну из этих клеток входит существо, оно продавливает пол и проваливается в расщелину. Существо должно совершить успешную проверку Акробатики или Атлетики со Сл 21 или упасть в 3-метровую (10-футовую) яму и получить урон 1к10. Существа Большого и ещё большего размера падают только если всё их пространство находится в районе пола с трещинами.

СЦЕНА К6: ЗАЛ КОТЛА

Уровень сцены 16 (7 000 опыта)

Вард (V)

4 призрачных тролля пожирателя
Ловушка «Каменный Котёл»

ОБСТАНОВКА

Эта сцена происходит в зоне 17.

В северо-западном углу пещеры находится *Каменный Котёл*, охраняемый воскресшим Вардом.

Когда искатели приключений войдут в пещеру, покажите игрокам иллюстрацию «Каменный Котёл» с 31 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

В дальнем углу этой просторной пещеры находится чёрный каменный колодец. Жидкость в нём бурлит, пузырится и испускает жуткий синий свет.

Когда появляется Вард, прочтите:

Над колодцем в тумане формируется тело — это огромный тролль, одетый в матовый боевой доспех. «Я Вард, основатель Вардара и истинный король всех троллей. Я больше не намерен мириться с вашим существованием».

Котёл каждый раунд призывает призрачных троллей, пока не появятся все четыре.

Когда появится первый призрачный тролль, прочтите:

Из колодца со свистом вылетает призрачный тролль и он тут же устремляется к вам.

4 Призрачных тролля пожирателя Большой теневой гуманоид	Соглядатай 13 уровня Опыт 800 за каждого
Инициатива +14 Чувства Внимательность +14 Хиты 82; Ранен 41 КД 27; Стойкость 27, Реакция 24, Воля 23 Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость неосязаемый (281 страница <i>Бестиария</i>)	
Материализация Если призрачный тролль получает урон излучением, кислотой или огнём, он перестаёт быть неосязаемым до конца своего следующего хода.	
Скорость летая 7 (парение); фазирование (283 страница <i>Бестиария</i>)	
⚡ Призрачный укус (стандартное; неограниченный) ⬤ Некротическая энергия	
Досыгаемость 2; +18 против Стойкости; урон 1к8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивается).	
Бешеные челюсти (свободное, когда атака призрачного тролля делает врага раненым; неограниченный)	
Призрачный тролль перезаряжает <i>цепкие челюсти</i> .	
⚡ Цепкие челюсти (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡)	
+20 против КД; урон 2к6 + 7, цель становится удерживаемой (спасение оканчивается) и призрачный тролль пожиратель получает +2 ко всем защита. Состояние удерживаемости и бонус к защита автоматически оканчивается, когда призрачный тролль перестанет находиться в клетке, смежной с целью.	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний	
Сил 20 (+11) Тел 25 (+13)	Лов 18 (+10) Инт 5 (+3)
	Мдр 16 (+9) Хар 11 (+6)

Каменный Котёл Ловушка	Контроллер 14 уровня Опыт 1 000
Вы приближаетесь, и синий свет в Каменном Котле начинает пульсировать.	
Ловушка: Область в пределах 10 клеток от <i>Котла</i> защищена магией.	
Внимательность	
Для обнаружения <i>Котла</i> проверки не требуются.	
Дополнительный навык: Магия	
⬤ Сл 22: Персонаж понимает сущность магического поля, защищающего <i>Котёл</i> .	
Инициатива +6	
Триггер	
Ловушка проверяет инициативу, когда в пределах 10 клеток от неё появляется враг.	
Атака	
Стандартное действие	Дальнобойный 10
Цель: Ближайший к <i>Котлу</i> враг.	
Атака: +16 против Воли ⁶	
Попадание: Урон психической энергией 6к6 и цель толкается на 3 клетки.	
Промаш: Ловушка нацеливается на второго по удалённости врага. Не повторяйте атаку, если промахнётся вторая атака.	
Триггер Немедленное прерывание	
Когда существо телепортируется в пространство, находящееся в пределах 10 клеток от <i>Котла</i> , это существо прибывает в свободное пространство, находящееся в пределах 2 клеток от предполагаемого места назначения.	
Противодействие	
⬤ <i>Котёл</i> уничтожается, если в него кинуть <i>Глаз Морана</i> , или если в пределах 15 клеток от него исполнить ритуал Аллехандроса (страница 49).	

УНИЧТОЖЕНИЕ КОТЛА

ИП должны уничтожить *Каменный Котёл* или во время сражения или после уничтожения короля троллей и его слуг. Если Руалисс дал им свиток с ритуалом Аллехандроса (страница 49), ИП могут после сражения исполнить ритуал в пределах 15 клеток от *Котла*, чтобы уничтожить его. Если у ИП есть *Глаз Морана*, его можно кинуть в *Котёл* и уничтожить сразу обе реликвии.

ТАКТИКА

Вард использует *тлеющий глаз* против как можно большего количества врагов. При помощи *пагубного глаза* он выбирает жертв для своих *толкающих взмахов*.

Вард использует *толкающий взмах* для удерживания врагов на расстоянии, а сам вымещает гнев на одном выбранном ИП. Он использует *некротическую кровь* против самых слабых с виду врагов.

Призрачные тролли держатся с краю, и атакуют ИП, совершающих дальнебойные или зональные атаки по королю троллей.

Котёл действует сам по себе. Он отталкивает ИП вне зависимости от стратегии троллей.

6 А на 25 странице бонус к атаке составляет +18.

Вард, король всех троллей (V) Элитный громила 16 уровня
Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 2 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +17
Хиты 348; Ранен 174
Регенерация 10 (если Вард получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 22
Иммунитет болезни, яд
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Достижимость 2; +19 против КД; урон 3к8 + 7; смотрите также *бешеный удар*.

⬇ **Бешеный удар** (свободное, когда атака Варда делает врага раненым; неограниченный)
Вард совершает атаку когтём.

⬅ **Толкающий взмах** (стандартное; неограниченный)
Ближняя волна 2; +17 против Реакции; урон 3к8 + 7, цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног. Если Вард получает урон кислотой или огнём, то до конца его следующего хода *толкающий взмах* использовать нельзя.

⬇ **Некротическая кровь** (немедленный ответ, когда Вард получает урон; неограниченный) ⬆ **Некротическая энергия**
Достижимость 2; +17 против Стойкости; цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

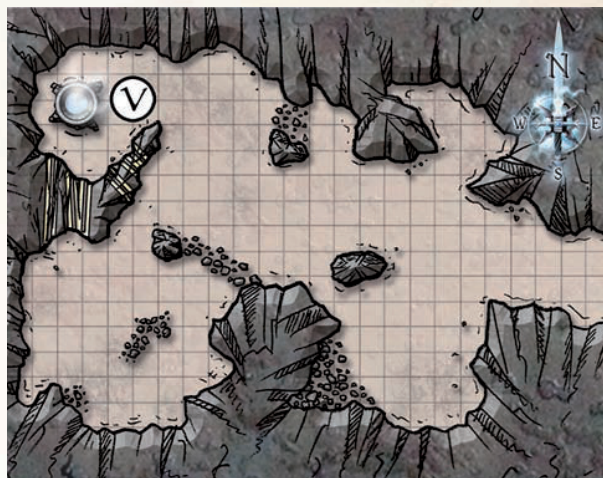
✈ **Пагубный глаз** (малое; неограниченный)
Дальнейшая видимость; +19 против Воли; цель становится замедленной и не может телепортироваться (спасение оканчивает и то, и другое). Эффект заканчивается, если Вард использует *пагубный глаз* на другом существе.

⬅ **Тлеющий глаз** (стандартное; на сцену) ⬆ **Огонь**
Ближняя волна 5; +19 против Реакции; урон огнём 2к10 + 7, продолжительный урон огнём 10 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое). Вард получает урон психической энергией 10, когда использует этот талант.

Связанный с Котлом
Когда уничтожат *Каменный Котёл*, Вард получает урон 40 и кричит от боли. Если хиты Варда опускаются до 0, а *Каменный Котёл* ещё цел, тело короля троллей превращается в тёмный туман и влетает в *Котёл*. Через один раунд он возвращается с 174 хитами, но без *Глаза Морана* (так что он не может использовать *пагубный глаз* и *тлеющий глаз*). Если *Котёл* уже уничтожен, то сущность Варда рассеивается.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий, Эльфийский
Навыки Атлетика +21, Выносливость +20, Запугивание +14
Сил 26 (+16) **Лов** 20 (+13) **Мдр** 18 (+12)
Тел 24 (+15) **Инт** 8 (+7) **Хар** 13 (+9)

Снаряжение *Глаз Морана*, латный доспех



Глаз Морана: Если Варда убьют, *Глаз Морана* телепортируется в нишу на юго-западе. Он светится, и его может обнаружить персонаж, находящийся в пределах 5 клеток от него, и совершивший проверку Внимательности со Сл 21.

Возвращение Варда

Вард, король всех троллей, ещё при жизни связал себя с *Каменным Котлом*. Каждый раз, когда Скальмад использовал *Котёл*, Вард приближался к воскрешению. После очередной смерти Скальмад пусть и невольно, но всё же окончательно вернул короля троллей, ставшего нежитью. Если Скальмад бежал в Сцене 012, то он вернулся к *Котлу* и это позволило Варду вырваться из объятий смерти и завладеть телом самозванца.

Когда Варда убивают, он возвращается в следующем раунде. Однако *Глаз Морана* появляется в нише на юго-западе. Вард должен вернуть его себе, чтобы использовать его таланты.

Дальнейшие события

Успешная проверка Внимательности со Сл 20, совершённая при осмотре пещеры, позволит найти фальшивую каменную стену, за которой находятся сокровища Скальмада (зона 18). Смотрите «завершение приключения» на следующей странице.

Особенности местности

Освещение: *Каменный Котёл* испускает яркое синее свечение. Остальная часть пещеры тускло освещена флуоресцирующими грибами.

Потолок: Грубый потолок этой пещеры находится на высоте 9 метров (30 футов).

Булыжники: Клетки с рассыпанными камнями являются труднопроходимой местностью.

Испещрённая стена: Рядом с *Каменным Котлом* каменная стена испещрена отверстиями. Существа на противоположной стороне стены обладают отличным укрытием (-5 к броскам атаки).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Теперь, когда *Каменный Котёл* уничтожен, угроза возрождения королевства троллей миновала. Лунная Тропа, Терунд и все соседние земли отныне будут в безопасности.

СОКРОВИЩНИЦА

За фальшивой каменной стеной находятся сокровища Скальмада, с помощью которых король троллей хотел поддерживать свою власть. Здесь искатели приключений могут найти следующее:

- ♦ *Амулет жизненной силы* (смотрите на 23 странице *Первой книги приключения*).
- ♦ *Магический чешуйчатый доспех* +4 (или эквивалентный ему тяжёлый доспех 16 уровня).
- ♦ *Молниеносная булава* +3 (или эквивалентное ей оружие 15 уровня).
- ♦ 1 080 пм. Это монеты чеканки Скальмада; подробности смотрите на странице 54.
- ♦ Украшенная драгоценными камнями серебряная статуэтка элдрина, стоимостью 2 500 зм.
- ♦ Два одинаковых богато украшенных мифрильных кольца стоимостью 1 500 зм каждое.
- ♦ Изумруд (1 000 зм), огненный опал (1 000 зм) и чёрная жемчужина (500 зм).

Здесь также находится трофей Скальмада: *Гнев Солнца*, наследный меч баронства Терунд. Когда искатели приключений вернутся в мир природы, они могут отправить меч барону Перенону или вернуть его собственноручно (смотрите ниже «следующее приключение»).

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛУННУЮ ТРОПУ

Вернувшихся искателей приключений встречают как героев, и слава об их деяниях быстро распространяется по окрестным землям. Их всегда с радостью примут в Лунной Тропе, и они навсегда попали в летописи этого города. Барон Перенон и элдрины Кельдуилон признательны им за отважные дела. Однако бывшие слуги и союзники Скальмада наверняка захотят поквитаться.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

После событий этого приключения могут происходить самые разнообразные события. Вот несколько предположений:

- ♦ Руины Вардара, которыми усыпан Тролльхонт, всё ещё заняты войсками Скальмада. Искатели приключений могут исследовать эти руины (некоторые из них описаны среди дополнительных сцен с 10 страницы *Первой книги приключения*).
- ♦ *Гнев Солнца* нужно вернуть барону Перенону. Если искатели приключений решат сами вернуть клинок, они узнают от барона, что со смертью Эферана начал набирать силу культ то ли злого божества, то ли демонического повелителя (именно с ними боролся Эферан, когда судьба забросила его в Лунную Тропу). Барон надеется, что закончившие миссию его сына искатели приключений справятся и с этой бедой (если культ поклоняется Оркусу, то это приключение можно связать с приключением *P2: Анклав демонической королевы*).
- ♦ Если искатели приключений отправятся в Кельдуилон, они узнают, что фомор и циклопы, охранявшие Мросс-Кагг, были частью тайного союза Скальмада с кланом фоморов, враждебных к элдринам. Фоморы надеются отстроить заново *Каменный Котёл* и только искатели приключений смогут их остановить.
- ♦ Дроу, которые вели переговоры со Скальмадом, вновь появятся в приключении *P2: Анклав демонической королевы*. Это приключение бросит персонажей в самое сердце схватки между дроу, верными Лолт, и теми, кто служит Оркусу.