

HOBBY
WORLD

Играть интересно



GAMEMASTERY DO

PATHFINDER

ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Последняя надежда Соколиной лощины

Джейсон Балман и Ф. Уэсли Шнайдер

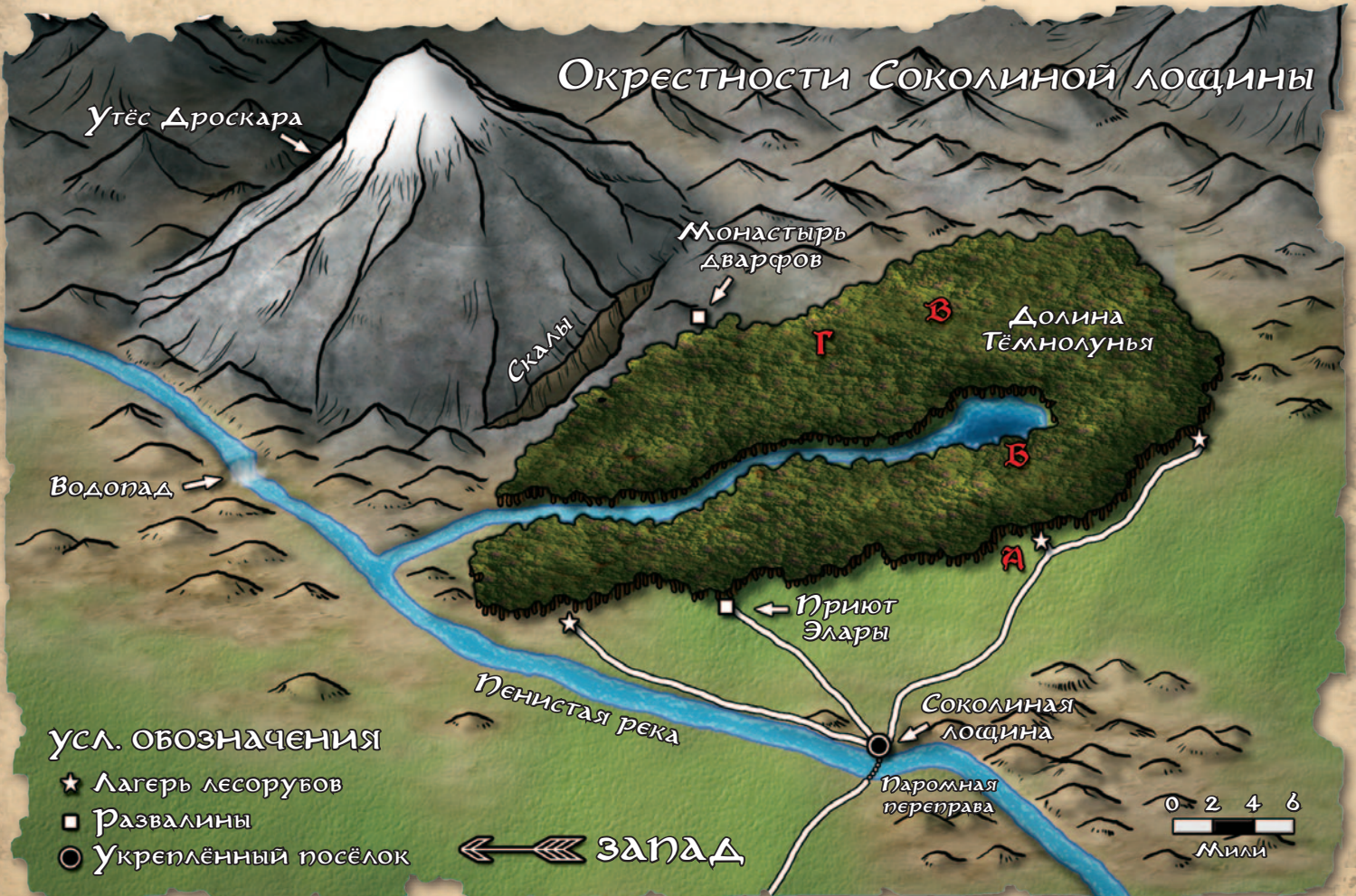
Горнило Дроскара

Наземный уровень



Одна клетка = 5 футов

Окрестности Соколиной лощины



Усл. обозначения

- ★ Лагерь лесорубов
- Развалины
- Укреплённый посёлок

← запад

0 2 4 6
Мили



ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА СОКОЛИНОЙ ЛОЩИНЫ

GAMEMASTERY DO

Приключение в дикой местности и подземельях

АВТОРЫ

Разработчики: Джейсон Балман, Ф. Уэсли Шнайдер
Развитие и редакция: Джейсон Балман, Майк Макарттор, Джереми Уолкер
Оформление обложки: UDON (Джо Нг и Эспен Грундетьерн)
Иллюстрации: UDON (Джо Нг и Эспен Грундетьерн), Винсен Дютрэ
Картография: Кристофер Уэст, Роберт Лазаретти
Дизайнер: Джеймс Дэвис
Старший художественный директор: Шон Гленн
Бренд-менеджер: Джейсон Балман
Издатель: Эрик Мона

Российское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Перевод и редакция: Владимир Сергеев
Дизайнер: Иван „deadline“ Суховой
Корректор: Ольга Португалова

«Последняя надежда Соколиной лощины» — приключение, рассчитанное на четверых персонажей 1-го уровня. К его окончанию персонажи должны достигнуть 2-го уровня.
Приключение соблюдает требования Open Game License (OGL) и подходит для игры по правилам Pathfinder или 3.5 редакции самой популярной в мире ролевой игры в жанре фэнтези.
Копия OGL размещена на странице 18.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 721-32-48
www.hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

GameMastery © 2007, Paizo Inc., LLC.
Paizo and the golem logo are registered trademarks of Paizo Inc., LLC. GameMastery is a trademark of Paizo Inc., LLC. All Rights Reserved.



Небольшой посёлок Соколиная лощина, притулившийся в тени Утёса Дроскара, — довольно дикое место. Его суровые, но искренние жители привыкли к жизни, полной невзгод, прерываемой лишь немногочисленными праздниками или редким визитом купеческого каравана. Опаснее здешней природы только лихие люди. Если в лесу не съедят волки — так разбойники отберут последние гроши. Нужно быть поистине сильным и стойким, чтобы выживать в подобных условиях.

— *Летописи Искателей*

«Последняя надежда Соколиной лощины» — приключение, рассчитанное на четверых персонажей 1-го уровня, события которого разворачиваются в дикой местности и подземельях. Успешно завершив приключение, персонажи должны достигнуть 2-го уровня. Эта история может послужить прологом к событиям «D1: Корона короля кобольдов» из серии GameMastery.

Персонажам предстоит исследовать дикие места долины Тёмнолуны и развалины древнего монастыря dwarфов. Поскольку события приключения ограничены по времени, перед его началом ведущему стоит ознакомиться с правилами по стратегическому перемещению (стр. 188 «Основной книги правил»).

ПРЕДЫСТОРИЯ

На прошлой неделе многие из обитателей Соколиной лощины заболели. Всех их поразили один и тот же недуг, с которым не смогли справиться ни обычные лекарства, ни молитвы, возносимые в храме Иомедэй, богини доблести, чести и правосудия. Болезнь уже забрала на тот свет одного из старейшин посёлка. К счастью для Соколиной лощины, деревенская травница Лорел выяснила, что зараза исходит из Родника

Брукмана. Это небольшой источник на окраине поселения, в котором проросли редкие ядовитые грибы-чернавки. Запретив брать воду из источника, люди надеялись остановить распространение заразы, но тем, кто уже заболел, от этого легче не стало.

Несмотря на все усилия, Лорел пока не удалось создать снадобье, исцеляющее болезнь. Для очередной попытки ей требуются необычные компоненты, которые можно найти в долине. К сожалению, пока ни один из обитателей Соколиной лощины не отважился отправиться в леса на поиски ингредиентов для снадобья.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Няные травницей Лорел персонажи отправляются в леса долины Тёмнолуны, чтобы собрать ингредиенты для снадобья, способного излечить Соколиную лощину от Чёрной порчи. Встречая разнообразных обитателей леса и преодолевая бесчисленные опасности, герои достигают обветшалых развалин бывших владений dwarфов, которые захватил новый жестокий хозяин.

ВСТУПЛЕНИЕ

Персонажи могут оказаться в торговом посёлке Соколиная лощина по различным причинам. Его часто посещают купеческие караваны, стремясь купить древесину редкого сумеречного дерева, которое в обилии произрастает в лесу Тёмнолуны. С караваном сюда могут попасть самые разнообразные личности, нанявшись в охрану или оплатив путешествие. Также персонажи могут быть и жителями Соколиной лощины, которые хотят покинуть родное гнездо в поисках приключений, оставив позади изнуряющую работу на лесопилке и обыденные поселковые интриги. Такие герои могут приходиться друзьями или родственниками как друг другу, так и заболевшим. Также они могли впервые

встретиться в лавке травницы уже после того, как решили найти лекарство от болезни.

Если персонажам нужен мотив, чтобы принять участие в приключении, возможно, что их друга, родственника, а то и одного из самих героев поразили недуг. Персонажи, обладающие необычными для посёлка навыками, могли откликнуться на призыв о помощи Лорел или шерифа Бэйлсона и узнать о плане травницы по исцелению больных в Соколиной лощине.

Когда вы готовы начать приключение, прочтите вслух или перескажите следующий текст:

Расположенный на самом краю освоенных земель небольшой посёлок Соколиная лощина не привык полагаться на чужую помощь. Здесь владельцы лесопилок остаются глухи к страданиям простого люда, стремясь выжать из него последний грош. Повсюду слышен глухой кашель больных. Недуг одолел жителей Соколиной лощины, но старейшины не предпринимают ничего, чтобы его остановить.

СОКОЛИНАЯ ЛОЩИНА

Соколиная лощина — суровый посёлок, которым полностью управляет местный Консорциум лесорубов. Расположенное на краю долины Тёмнолуны поселение — лишь небольшой (и весьма пыльный) перевалочный пункт на оживлённом торговом пути. Его обитатели — более тысячи людей и горстка представителей других народов — заботятся лишь о том, чтобы своевременно получить причитающуюся скудную оплату за тяжкий труд, да о простых радостях, что можно купить за эти деньги. В поселении царствует дух алчности, разгула и мрачной отчуждённости. Лишь немногие способны понять: то, что несёт беду для одного, может обречь на страдания всех.

ДО НАШЕСТВИЯ КОБОЛЬДОВ

Данное приключение можно проводить как самостоятельно, так и используя как пролог к «D1: Корона короля кобольдов» из серии GameMastery. Ведущий, заинтересованный в подобном, может и полностью убрать все следы недуга в долине, вместо этого используя сцены в долине и в развалинах монастыря как дополнение к истории короля кобольдов. «D1: Корона короля кобольдов» — отдельное большое приключение, содержащее ещё более подробное описание Соколиной лощины. Оно доступно для приобретения онлайн на paizo.com (на английском языке).



СОКОЛИНАЯ ЛОЩИНА

Небольшой посёлок, нестандартный (Консорциум лесорубов); **Мировоззрение:** НЗ

Базовое богатство: 1 500 зм.

ДЕМОГРАФИЯ

Население: 1 400

Тип: изолированный (люди 94%, полурослики 3%, полуэльфы 1%, эльфы 1%, прочие 1%)

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ВЛАСТИ

Молот Талдрин Крид, принципиальный злой, М, человек, умелец 3 / плут 4 (молот [региональный руководитель] Консорциума лесорубов), **судья Вэмрос Харг**, нейтральный злой, М, полурослик, аристократ 2 / чародей 5 (выборный судья), **шериф Делдрин Бэйлсон**, принципиальный нейтральный, М, полуэльф, умелец 3 / воин 3 (шериф долины Тёмнолуны), **босс Пэйдэн «Расплата» Тидам**, принципиальный злой, М, человек, монах 2 / воин 3 (босс головорезов Консорциума лесорубов)

БОЛЕЗНЬ

К началу этого приключения уже несколько десятков жителей Соколиной лощины заражены Чёрной порчей. У больных возникает сильный глухой кашель, который по мере развития болезни быстро перерастает в кровавый. Как правило, эта хворь не особенно смертоносна, но, учитывая тяжёлые условия жизни в посёлке и недостаток провизии, многие из заразившихся — особенно старики и дети — могут умереть. Большинство больных, медленно угасая, могут протянуть ещё несколько дней, но болезнь уже забрала

слабейших, и число смертей растёт с каждым днём. В первые два дня с момента начала приключения от Чёрной порчи умирает по 1d4 жителей в день. На третий день умирают 2d4 жителей, на четвёртый — 3d4, в дальнейшем число смертей увеличивается на 1d4 в день, пока суммарно не умрёт 40 жителей. Если знакомые или друзья персонажей игроков (не являющиеся полноценными персонажами ведущего) заражены, бросьте 4d10 для каждого из них. Если персонажи игроков не возвратились с лекарством к моменту, когда число смертей достигает выпавшего числа, данный персонаж погибает.

После того как умерло 40 жителей Соколиной лощины, болезнь отступает, взяв своё. Если персонажи игроков не успели вернуться с лекарством до этого момента, многие жители посёлка винят их в гибели родных и близких.

ЧЁРНАЯ ПОРЧА

Тип: болезнь, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14.

Скрытый период: 1d3 дней; **Частота:** 1 / день.

Действие: 1d2 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд.

ЧАСТЬ 1: ТРУДНОДОСТУПНОЕ ЛЕКАРСТВО

В Соколиной лощине немного жрецов, и лишь леди Киртана (принципиальная добрая, Ж, человек, жрец Иомедэй 2) хочет остановить болезнь, но для этого у неё недостаточно сил. Не доверяя жрецам, большинство жителей Лощины обращаются за исцелением к местной травнице, повидавшей многое женщине по имени Лорел (нейтральная добрая, Ж, человек, умелец 3). Она не гнушается продавать сомнительные чудодейственные снадобья, травяные настои и афродизиаки. Предлагая лекарства подороже и напоминая разъярённым покупателям, что она, вообще-то, не лекарь, Лорел тем не менее искренне пытается помочь всем заболевшим, и только гордость и недостаток средств не даёт ей признать поражение. В поисках лекарства от Чёрной порчи Лорел, как и прежде, обратилась к бабушкиной книге рецептов, лекарств и заклинаний. Хотя в книге и нет настоящей магии, она — кладёз мудрости семейства Лорел, включающая в том числе и знания ведьмы долины Тёмнолуны Улизмиля, которая поведала их бабушке Лорел в обмен

на её зрение. Остался лишь один непроверенный рецепт, вписанный явно не рукой бабушки в самом конце книги. Травница и хотела бы его испытать, но для него недостаёт трёх важных компонентов, и проще применить старые проверенные средства, нежели гоняться за призрачной надеждой.

Ведущему предстоит решить, каким образом персонажи попадут к Лорел. Проверка Знания (краеведение) со СЛ 10 или разговор с родственниками больных позволит узнать, что Лорел пытается помочь заражённым — хотя из всех лекарств у неё терпкий отвар из корней да постельный режим. Каждый местный житель знает, где находится лавка Лорел, прозванная «Травы и снадобья». Очередь, выстроившаяся к дверям лавки, — отличное место для первого знакомства персонажей игроков.

ТРАВЫ И СНАДОБЬЯ

Вьющийся плющ и ящики с растениями покрывают фасад этой выдавшей виды двухэтажной лавки с потускневшей вывеской «Травы и снадобья». Очередь из двадцати с лишним местных, некоторые из которых пришли с бледными кашляющими детьми, а другие находятся на грани слёз, тянется к распахнутой двери.

С тех пор как болезнь поразила Соколиную лощину, лавку Лорел осаждают как настоящие, так и мнимые больные. Травница изо всех сил стремится помочь тем, кто действительно заразился, но и не стесняется продать излишне мнительным посетителям снадобье подороже. Если персонажи игроков не попытаются пролезть вне очереди, что может вызвать яростное негодование страждущих, им предстоит прождать час, прежде чем они попадут на приём. Беспорядок и разруха, что царят внутри, показывают, насколько сейчас много работы у травницы. Заметно утомлённая Лорел готовит снадобья для больных в задней части дома.

Запах жжёной земли и едких благовоний стоит в этой тесной и грязноватой лавке. Связки сушёных трав свисают с потолка вместе с котелками, алхимическими приспособлениями и стеклянными сосудами явно магического назначения. Высокие полки, а также столы, выступающие одновременно и витринами, и рабочим местом, заполнены мешочками с редкими травами, цветными пузырьками и всевозможными разновидностями сушёных, заспиртованных

и иным образом сохранённых органов животных. В задней части дома худая, словно щепка, женщина в строгих очках и с туго стянутыми в пучок волосами суетится между переполненной стойкой с травами, столом, покрытым рассыпанными порошками и измерительными приборами, и котлом с громко булькающей и выплёскивающейся через край густой серой пеной. Не глядя на вас, она нетерпеливо орёт, перекрывая шум: «С чем пожаловали?»

Персонажи игроков могут задать Лорел любые вопросы — она с готовностью расскажет им всё, что знает о вспышке заболевания, о количестве больных и в особенности о том, что не её дело исцелять каждую царяпину и синяк, с которыми скудоумные жители Соколиной лощины идут к ней день и ночь.

Если персонажи игроков не выразят желания что-либо купить или не предложат помощь, Лорел вначале постарается избавиться от них побыстрее, но затем успокоится и расскажет всё, что ей известно о болезни. Даже если персонажи игроков искренне стремятся помочь, она не вспомнит о непроверенном рецепте, пока они уже не соберутся уходить, и расскажет о нём только в самый последний момент.

Вот ответы Лорел на наиболее очевидные вопросы:

Что такое чернавка? «Просто бесполезный гриб. Жёсткий, горький и едкий. Растёт рядом с водой, отравляя её. Однако прежде я не встречала эти грибы рядом с посёлком».

Что такое Чёрная порча? «Обычная болезнь, ну, если не считать спор, что начинают прорастать у тебя внутри. Они разъедают грудь и живот и не собираются наружу выходить, хоть ты наизнанку вывернись, кашляя».

Сколько жителей поразила болезнь? «Чуть больше тридцати. И наверное, ещё больше сотни здоровых считают, что заболели».

Если ли лекарство? «Не в этих краях. Я делаю всё, что могу. Посмотрим, помогут ли этим несчастным мои снадобья».

Если ли ещё какое-то средство от болезни? «В книге моей бабки описан отвар, что должен помочь от подобного недуга. Странный рецепт, похож больше на обманку, чем на лекарство».

Как изготовить это зелье? «Нужны редкие травы и смеси. У меня есть почти всё, не хватает лишь трёх компонентов. Древлемох — ни разу о нём раньше не слышала, но бабка пишет, что он растёт только на самом

старом дереве в лесу. Ещё особый корешок под названием „крысиный хвост“ — ерунда какая-то. И семь грибов-железоцветов — эти твёрдые мелкие грибы растут в тёмных местах, где в достатке железа. В подземельях dwarфов, например, — те их обожают».

Где нам найти эти ингредиенты? «Древлемох ищите на самом старом дереве долины. Знала б я ещё, где его найти. С грибами всё ещё сложнее. Говорят, далеко на севере, у самых гор, жили когда-то dwarфы. Их давно уж нет, но наверняка кузни остались. Если где и найдёте те грибы, то там. Кто бы мог про крысиный хвост знать? Если кто о нём и слышал, то Улизмила, злая ведьма, что живёт глубоко в лесу, — ей ведомо множество странных вещей. Может, и крысиный хвост тот у неё есть. Вот только плата за него будет высока. Бабка моя в своё время отдала ей зрение в обмен на несколько страниц волшебных знаний. То было много лет тому назад, а я не слыхала, чтоб ведьмы с возрастом добрели».

Сколько у нас времени на поиски? «Времени нет! Люди мрут как мухи каждый день. Чем быстрее вы добудете мне компоненты, тем меньше работы будет могильщикам».

Вы заплатите нам за компоненты? «Да как вы смеете!? Да я вас... Впрочем, снадобья я тоже не раздаю бесплатно. Да и давно

ОРИЕНТАЦИЯ НА МЕСТНОСТИ

Рано или поздно персонажам придётся решить, куда отправиться на поиски ингредиентов. Интерес представляют домик Улизмилы, старейшее дерево долины и dwarфийские развалины. Знакомые с местностью персонажи могут совершить указанные в таблице ниже проверки Знания, чтобы узнать их местонахождение. Если персонажи не обладают этими навыками, всё, что им остаётся, — расспросить Майлона Родама в лагере лесорубов.

Место	Проверка Знания и её СЛ
Домик Улизмилы	География СЛ 16, Краеведение СЛ 20
Старейшее дерево	География СЛ 20, Природа СЛ 24
Монастырь dwarфов	География СЛ 16, Краеведение СЛ 20

не было ко мне такого напыла покупателя. Вот что — принесите мне компоненты, и я заплачу вам 30 золотых. Каждому. Идёт?»

При успешной проверке Дипломатии со СЛ 15 персонажам удастся сторговаться на 45 зм каждому.

Хотя Лорел и знает, где примерно искать компоненты, она никогда не уходила так далеко от посёлка и не сможет указать путь персонажам. Единственное, чем она может помочь, — посоветовать поговорить с Майлоном Родамом, самым опытным из лесорубов, в их лагере к востоку.

ЧАСТЬ 2: ТЁМНОЛУНЬЕ

Персонажи игроков вольны путешествовать по долине Тёмнолуны как пожелают. Если персонажи не были слишком успешны в проверках Знаний (географии или краеведения), им стоит заглянуть в лагерь лесорубов (см. врезку «Ориентация на местности»).

Весь путь от Соколиной лощины к лагерю лесорубов, затем к лесным достопримечательностям и, наконец, к древним развалинам dwarфов составляет чуть более 37 миль. При скорости группы в 30 футов путешествие займёт у них чуть более 3 дней, не считая времени, затраченного на исследования и отдых. При скорости в 20 футов путешествие займёт уже 5 дней. Если персонажи на обратном пути решат переправиться через бурную реку (вплавь или соорудив плот), это сократит длину маршрута до 22 миль.

Пока персонажи исследуют долину, раз в день делайте проверку по таблице случайных сцен ниже:

СЛУЧАЙНЫЕ СЦЕНЫ В ТЁМНОЛУНЬЕ

Бросок d10	Сцена	КО
1	Странные следы	—
2	Мёртвые феи	—
3	Охотники	—
4	Светящаяся плесень	—
5	Виверна в небе	—
6	Кобольд-шаман	½
7	Гигантский комар	½
8	Ловчая яма	1
9	Болотный питон	2
10	Волки	3

- Странные следы.** Проверка Внимания со СЛ 18 позволит обнаружить цепочку странных отпечатков копыт, похожих на козьи. Персонаж, у которого есть пунты в навыке Выживание, сможет легко проследовать по ним, а также понять, что оставивший эти следы двигался на двух ногах. Спустя 50 футов отпечатки бесследно исчезают.
- Мёртвые феи.** Персонажи обнаруживают засохшее дерево, покрытое разноцветными следами крови фей. К дереву пригвождены трое маленьких созданий, известных как речные пикси. Их обескровленные тельца сами тоже обратились в дерево. Проверка Знания (природа) со СЛ 16 позволяет узнать этих созданий, а проверка Знания (краеведение) со СЛ 14 — вспомнить о местных поверьях, что кровь фей способна обратить свинец в золото.
- Охотники.** Трое неумелых и слегка подвыпивших людей-охотников пробираются сквозь лес, ставя силки на кроликов и пытаясь выследить дичь покрупнее — данаида (см. врезку «Лесные обитатели»). Если персонажи игроков заблудились или разыскивают что-то в лесу, охотники смогут подсказать им дорогу. Верить им или нет — решать персонажам.
- Светящаяся плесень.** Под некоторыми крупными валунами в чаще леса растёт редкая светящаяся плесень. Персонаж, успешно прошедший проверку Выживания со СЛ 16, может собрать достаточно плесени, чтобы использовать её как источник света. Собранный с валуна плесень продолжает светиться с яркостью факела в течение трёх дней.
- Виверна в небе.** Каждый персонаж, который успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 20, замечает зловещую тень и, обратив глаза к небу, успевает увидеть охотящуюся синюю виверну в вышине над верхушками деревьев. Виверна не замечает персонажей, если только они сами не захотят привлечь её внимание шумом.
- Кобольд-шаман.** Колмоксмарк прежде был шаманом кобольдов, обосновавшихся под развалинами монастыря дварфов. Однако его изгнали из племени, после того как он выпил смертоносное зелье, обратившее его в зомби. Кобольд-зомби бездумно и бесцельно бредёт по лесу, сопровождаемый Ползуном,

верным фамиларом-крысой (теперь обитающим внутри его черепа). На шее кобольда висит грубо сделанная деревянная табличка с надписью «Шаман» на драконьем.

ЗОМБИ-КОБОЛЬД **КО ½**

Опыт 200

Нейтральная злая небольшая нежить.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 11, врасплох 11 (+1 естественная броня, +1 размер).

ПЗ: 12 (2d8+3).

Стойкость +0, **Реакция** +0, **Воля** +3.

СУ: 5 / режущее; **Невосприимчивость:** осознанности нежити (см. стр. 16).

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +1 (1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, **Лвк:** 11, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +1; **МБМ:** +0; **ЗБМ:** 10.

Черты: Живучесть^А.

ОС: шаткая походка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Шаткая походка (Экс): зомби медлитель. Каждый раунд он совершает либо одно сопутствующее действие, либо одно основное действие. Он, однако, может атаковать с разбега, за один ход и перемещаясь на расстояние вплоть до значения своей скорости, и нанося крушащий удар.

- Гигантский комар.** Гигантский комар незаметно подбирается к персонажам и пытается незаметно присосаться к тому из них, кто идёт последним. Мерзкое насекомое улетает, если ему наносят урон.

ГИГАНТСКИЙ КОМАР **КО ½**

Опыт 200

Нейтральный маленький волшебный зверь.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +1.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 12 (+4 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 5 (1d10).

Стойкость +2, **Реакция** +6, **Воля** +1.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полет 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: касание +7 (присасывание).

Занимаемое пространство: 2½ фута; **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: кровопийца.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, **Лвк:** 19, **Вын:** 10, **Инт:** 1, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +1; **МБМ:** +3 (+11 при захвате после присасывания); **ЗБМ:** 9 (17 против сбивания с ног).

Черты: Фехтование.

Навыки: Полет +8, **Скрытность** +16.

ОС: заразный.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заразный (Экс): гигантские комары являются переносчиками заразы. Когда они пьют кровь существа, оно с 10%-ной вероятностью получает заражение крови, слепящий недуг или другую подобную болезнь («Основная книга правил», стр. 591). После прохождения испытания жертва не может быть заражена этим гигантским комаром, но атаки других комаров проходят как обычно и могут заразить существо разными болезнями.

Кровопийца (Экс): впившись в существо, гигантский комар пьёт кровь в конце каждого раунда, нанося жертве 1 урон Выносливости. Нанеся Выносливости 4 единицы урона, он отцепляется и улетает переваривать кровь. Если жертва умрёт прежде, чем комар насытится, он отцепляется и ищет новую цель.

Присасывание (Экс): когда гигантский комар успешно проводит атаку касанием, он вцепляется в цель и автоматически берёт её в захват. Комар теряет бонус Ловкости к КБ, поэтому его КБ становится равно 12, но он держится очень цепко и вонзает в схваченного противника хоботок. Впившись в противника, комар получает бонус +8 (народ) к удержанию его в захвате. Прицепившегося комара можно ударить оружием или взять в захват — если его добыча успешно пройдёт проверку захвата или Изворотливости, он отцепляется.

- Ловчая яма.** Гранг Острый Язык (см. зону Б) установил в лесах несколько опасных ловушек. На заросшей оленьей тропе он выкопал яму (см. «Основную книгу правил», стр. 454), прикрытую листьями, и положил там кролика для приманки.
- Болотный питон.** Персонажам повстречалась хищная змея. При встрече днём сытый и сонный питон мирно проползает мимо. Ночью же он может пробраться в лагерь персонажей и попытаться удушить одного из них во сне.

БОЛОТНЫЙ ПИТОН КО 2

Опыт 600

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +3; Восприятие: нюх; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +4, Реакция +6, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1d4+4 и захват).

Особые атаки: сдавливание (1d4+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +2; МБМ: +5 (+9 при захвате); ЗБМ 18 (нельзя сбить с ног).

Черты: Живучесть, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +15, Внимание +12,

Лазание +11, Плавание +11, Скрытность +11;

Модификаторы народа: +8 к Акробатике,

+4 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): когда питон успешно проводит атаку, он наносит обычный урон и в качестве свободного действия может попытаться взять противника в захват, не провоцируя внеочередных атак. Захватить можно лишь противника такого же или менее размера.

Сдавливание (Экс): когда питон успешно проходит проверку захвата, он может сдавить противника, чтобы нанести ему 1d4+4 дробящего урона (в дополнение к прочим эффектам, вызванным успешной проверкой, включая дополнительный урон).

10. **Волки.** Двое волков — прислужников Серошкурого (см. часть 3) обходят дозором дальние окраины его владений. Они бесстрашно нападают на персонажей, едва завидев их, но обращаются в бегство, если кто-то из них получил урон в количестве, превышающем половину здоровья. Они возвращаются в монастырь, чтобы предупредить хозяина-варга об искателях приключений.

ВОЛК (2) КО 1

Опыт 400

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6+1 и сбивание с ног).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Выживание +1 (+5 при выслеживании с помощью нюха), Скрытность +6; Модификаторы народа: +4 к Выживанию при выслеживании с помощью нюха.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сбивание с ног (Экс): успешно атаковав укусом, волк в качестве свободного действия может попытаться сбить противника с ног, не провоцируя внеочередных атак. При провале волк не падает сам.

А. ЛАГЕРЬ ЛЕСОРУБОВ

Лагерь Консорциума лесорубов уродливым шрамом из пней врезался в чащу горделивых сумеречных деревьев. Пять грубо сложенных бревенчатых домов стоят в окружении множества телег и волокуш на усыпанной опилками вырубке — по-видимому, это жилой барак, столовая, склад, кузня и контора управляющего.

Лагерь, основанный и управляющийся местным Консорциумом лесорубов, столь же грубо скроен и эффективен, как и работающие в нём. Шляющихся по лагерю без дела прогонит прочь первая же встреченная бригада лесорубов (хаотичный нейтральный, М, человек, боец 1 / умелец 1).

Если же персонажи пришли сюда в поисках Майлона Родама, их вопросы останутся без ответа, пока персонажи не пройдут проверку Дипломатии или Запугивания со СЛ 16. Тех персонажей, что ищут управляющего лагерем Ярбена Трукшавица, проведут в его грязную контору, плотно заставленную чучелами свирепых лесных зверей. Нетерпеливый управляющий прикажет разыскать Родама, если персонажи пройдут проверку Дипломатии со СЛ 14 или заплатят ему 5 зм.

Майлон Родам (нейтральный, М, человек, умелец 2 / следопыт 2), бесхитростный

и немногословный человек, — один из наиболее опытных следопытов и охотников долины. Его племянника также поразила Чёрная порча. Если персонажи игроков объяснят, что ищут ингредиенты для лекарства, он с радостью от руки набросает им карту окрестностей, отметив на ней места, где, как он полагает, находится домик Улизмилы, старейшее дерево леса и дварфийские руины. Если до возвращения персонажей умрёт 30 или более жителей Соколиной лощины, племянник Родама также погибнет, а убитый горем следопыт сочтёт персонажей игроков виновными в смерти родственника и, возможно, захочет отомстить позднее.

Б. ПРИМАНКА (КО 1, ОПЫТ 470)

Эта встреча произойдёт, когда персонажи впервые приблизятся к реке или озеру. Персонажи игроков должны пройти проверку Внимания со СЛ 16, чтобы услышать негромкое скуление животного неподалёку.

Недалеко от заросшего деревьями берега лежит раненая ярко-оранжевая лиса с большими ушами. Её задние лапы крепко зажаты в железных челюстях грубо сделанного капкана.

Хотя, как очевидно, лиса и попала в охотничий капкан, она сама теперь служит приманкой для более крупной добычи. Хобгоблин-охотник Гранг Острый Язык прячется в засаде, ожидая, что лиса привлечёт волка Тёмнолуны, болотного питона из озера или ещё кого-нибудь, вроде ни о чём не подозревающих персонажей игроков.

Лиса находится на поросшем травой берегу реки или озера, примерно в 10 футах от воды и 20 футах от кромки леса. Укрытие Гранга находится в 50 футах к северо-востоку от ловушки, как раз на краю леса.

Персонажи могут попытаться освободить лису, пройдя проверку Силы со СЛ 14. Животное не будет мешать спасителям.

Существа: Гранг Острый Язык, серокожий хобгоблин с разрубленной челюстью, прячется за деревьями. Он следит за ловушкой, натянув лук и поджидая добычу покрупнее.

ГРАНГ ОСТРЫЙ ЯЗЫК КО 1/2

Опыт 200

Хобгоблин, боец 1.

Принципиальный злой средний гуманоид (гоблиноид).



Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 16, **касание** 12, **врасплох** 14 (+3 броня, +2 Лвк, +1 щит).

ПЗ: 8 (1d10+3).

Стойкость +5, **Реакция** +2, **Воля** +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: длинный меч +4 (1d8+2/19–20).

Дистанционная: короткий лук +3 (1d6/x3).

ТАКТИКА

Перед боем: Гранг прячется неподалёку (после того как он «взял 10», результат его проверки **Скрытности** равен 15, также учитывайте модификатор +5 к СЛ проверки **Внимания** за расстояние). Все, кто не смог заметить его, застигнуты врасплох.

Во время боя: Гранг использует короткий лук и атакует персонажей игроков издали, в то

время как его бритвороны нападают вблизи.

Боевой дух: если Гранг получает урон или если кто-то из персонажей приближается к нему на расстояние 20 футов или ближе, он спрыгивает из укрытия (в ветвях на высоте 10 футов) на землю и пытается сбежать.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 15, **Вын:** 16, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +1; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 15.

Черты: Уверенное владение оружием (длинный меч).

Навыки: **Внимание** +2, **Скрытность** +5; **Модификаторы народа** +4 к **Скрытности**.

Языки: всеобщий, гоблинский.

БРИТВОРОНА (2)

КО 1/3

Опыт 135

Нейтральное маленькое животное.

Иниц.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА

КБ: 15, **касание** 15, **врасплох** 12 (+3 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +2, **Реакция** +5, **Воля** +2.

АТАКА

Скорость 10 футов, **полет** 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 лапы +5 (1d4—2).

Занимаемое пространство: 2½ фута; **Зона досягаемости:** 0 футов.

ТАКТИКА

Боевой дух: бритвороны будут сражаться насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, **Лвк:** 17, **Вын:** 11, **Инт:** 2, **Мдр:** 14, **Хар:** 7.

БМА: +0; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 9.

Черты: Фехтование.

Навыки: **Внимание** +14, **Полет** +7; **Модификаторы народа:** +8 к **Вниманию**.

Лиса — это огнелап Тёмнолуны, подвид фенека, не встречающийся за пределами долины (см. врезку). Огнелап серьёзно ранен — его задние лапы перебиты хобгоблинской ловушкой. Оставленный без присмотра, он умрёт за пару дней. Персонаж, который спасёт фенека, сможет выходить его за две недели (или за одну при успешной проверке Лечения со СЛ 14). Если у персонажа, заботящегося об огнелапе, есть способность понимание животных или если он пройдёт проверку Дрессировки со СЛ 14, лиса останется с персонажем после излечения.

В. ЛЕСНОЙ ДРЕВЕНЬ (КО 2, ОПЫТ 600)

Стена деревьев и плотного подлеска расступается, будто бы с уважением окружая гигантское сумеречное дерево, нависающее над поляной. Исполин устремляет ввысь, много выше любых рукотворных построек, ветви, подобные рукам великана, и пронзают землю корнями толщиной больше человека. Этот лесной великан — уже не дерево, а целый собор из побегов и ветвей. Они широки и крепки, кора толста и практически черна, а листья огромного дерева — размером со щиты.

Это сумеречное дерево — древнейшее из деревьев долины. Говорят, что его малым ростком перенёс сюда из Шипящих джунглей и посадил сам Дейрзир, Орёл из Первой стаи, а друиды, ранее обитавшие в этих

лесах, считали, что от его корней зародилось всё, что растёт в долине.

Овальная поляна простирается на 180 футов с севера на юг и на 110 футов с запада на восток. Ствол древнего сумеречного дерева достигает диаметра в 30 футов, нижние ветви, на которые легко взобраться (проверка Лазания со СЛ 12), простираются на 35 футов во всех направлениях. Упорный персонаж сможет рано или поздно залезть на вершину 300-футового дерева — с неё открывается прекрасный вид на всю долину. Залезший на дерево персонаж может пройти проверку Внимания со СЛ 14, чтобы заметить три тела, подвешенные на ветвях вблизи вершины (см. Сокровища). Несмотря на царящее на поляне спокойствие, неподалёку притаилась угроза.

Существо: в ветвях огромного сумеречного дерева скрывает логово редкий драконид татцельвурм.

ТАТЦЕЛЬВУРМ КО 2

Опыт 600

ПЗ: 22; см. приложение.

ТАКТИКА

Перед боем: когда персонажи игроков выходят на поляну, татцельвурм скрывается среди листьев и ветвей дерева недалеко от ствола (считайте, что он «взял 10» при проверке Скрытности, и значит, персонажам нужно пройти проверку Внимания со СЛ 26, чтобы заметить его и не быть застигнутыми врасплох).

Во время боя: когда персонажи игроков приближаются, татцельвурм нападает из ветвей, используя наскок и пытаясь схватить жертву.

Боевой дух: если у него осталось 7 или менее ПЗ, татцельвурм обращается в бегство.

Сокровища: если персонажи внимательно осматривают ствол древнего дерева (проверка Внимания со СЛ 12), они обнаруживают немного древлемоха, о котором говорила Лорел. Собрать его не составит труда.

Те, кто захочет осмотреть тела в кроне дерева, поймут, что это те три охотника, которых в Соколиной лощине уже давно сочли пропавшими, — татцельвурм убил их, когда они забрели на поляну. Их тела обглоданы почти до костей, но снаряжение осталось невредимым. Обыскивая тела, персонажи найдут следующие предметы, которые они смогут использовать: 2 лёгких арбалета, 2 коротких меча, сыromятный доспех, искусно сделанный короткий лук, перстень-печатка с изображением пылающего ястреба (стоимостью 5 зм), 9 зм, 12 см и сухой паёк на 8 дней.

Г. ВЕДЬМИНА ЛОЩИНА (КО 2, ОПЫТ 600)

Звуки леса внезапно затихают, деревья расступаются, открывая взору небольшую почти идеально круглую поляну. Ближайшие стволы сосен и сумеречных деревьев — обычно крепких и прямых — склоняются в сторону от поляны, будто согнутые невероятно сильным ветром или словно пытаясь сбежать, несмотря на то, что корни приковывают их к земле. В центре поляны стоит уродливая хижина, которая скорее похожа на грудку ветвей, побегов и плюща, набросанных поверх земляных стен. С краёв заросшей крыши свисают связки изогнутых корней, высохшие тушки животных и костяные подвески, постукивающие на ветру словно зловещие колокольчики. С десяток небольших кукол из сухой травы, изображающих людей, чертенят и вставших на хвосте змеек, прислонены к стене, словно бы охраняя покосившуюся деревянную дверь.

Давным-давно в этом домике обитала ведьма Улизмила, колдунья, хранительница древних обрядов и пугало для местных детей. Одни говорят, что она была чудовищной каргой, правнучкой самой Бабы-яги, бессмертной царицы ведьм севера, другие — что она была суровой, но мудрой женщиной, готовой поделиться

ЛЕСНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

В Тёмнолуны и окрестностях Соколиной лощины обитают многие необычные создания. Вот некоторые из тех, которые могут повстречаться персонажам. Проверка Знания (природа) со СЛ 12 позволит узнать их.

Данлид (кустарниковый олень): Выносливый короткорогий олень. Обитатели леса часто приручают их для езды верхом (те же параметры, что у лошади).

Болотный питон: серо-коричневая полосатая водная змея, искусно прячущаяся среди зарослей и прибитых к берегам рек и озёр ветвей (те же параметры, что у удава, см. стр. 6).

Фенек-огнелап: небольшая лиса с крупными ушами и волнистыми полосками огненно-красного меха вокруг лап (те же параметры, что у собаки).

Бритворона: необычно крупная, похожая на грача птица с большим зубренным клювом и взъерошенным маслянистым чёрным оперением (те же параметры, что у ястреба, см. стр. 7).

Гусеница Сэнгриста: разновидность чёрно-красной многоножки с дурным характером, способная вырасти до огромных размеров (те же параметры, что у гигантской многоножки). Её укусы обжигают, словно огонь.

Спарк: похожее на бледно-белую лягушку клыкастое создание неприятного вида, способное испускать клейкую жидкость (см. приключение «D1: Корона короля кобольдов»).

мудростью в обмен на странную и зловещую плату. Хотя её чары до сих пор действуют в этой части леса, Улизмилы давно здесь нет.

Размер поляны — около 120 футов в диаметре. В середине её — ветхая круглая 15-футовая хижина. Четырнадцать жутких, но совершенно безобидных трёхфутовых идолов, похожих на пугала, расставлены по всей поляне. Те, кто приблизится к хижине, легко заметят, что прогнившая дверь уже не держится на петлях, но всё же перекрывает проход в домик. Персонаж, прошедший проверку Силы со СЛ 10, сможет отбросить её в сторону.

Внутри домика темно, сыро и пахнет плесенью. Чудом ещё не упавшие полки вдоль стен заполнены глиняными кувшинами, мутными бутылками, камнями странной формы, полусгнившими связками трав и кучей прочих диковин. В числе их есть и остатки приспособления для измельчения костей. Прокопчённой громадой выделяется проржавевший железный котёл диаметром почти в 5 футов и глубиной не менее 3 футов, его поверхность покрыта изображениями прыгающих бестий и жадных до плоти дьяволов. Напротив двери, у дальней стены, стоит кресло с высокой спинкой, изготовленное из сплетённых прутьев, огромных бивней какого-то зверя и тысяч человеческих зубов. В кресле сидит нечто, похожее на тело, обёрнутое в наполненный пахучими травами прогнивший саван в крупных пятнах белой плесени. Это зловещее создание — всего лишь связка прутьев, грязи и тряпок, оставленная Улизмилой, чтобы отвлечь внимание посетителей от настоящего стража хижины — её ожившего котла.

Существо: котёл, стоящий посреди комнаты, — уникальный живой предмет. Он нападает на каждого, посмеявшегося тронуть имущество Улизмилы.

КОТЁЛ УЛИЗМИЛЫ КО 2

Опыт 600

Нейтральная средняя конструкция.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** -5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 (+4 естественная броня).

ПЗ: 31 (2d10+20).

Стойкость: +0; **Реакция:** +0; **Воля:** -5.

Защитные способности: твёрдость 5; **Невосприимчивость:** особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +3 (1d8+1 и захват).

Особые атаки: проглатывание.

ТАКТИКА

Перед боем: котёл Улизмилы выглядит совершенно обычным, пока кто-то не потревожит предметы внутри хижины, после чего он нападает.

Во время боя: котёл Улизмилы преследует незадачливых воров вплоть до края поляны (он может протиснуться сквозь дверной проём хижины). Если противники убегают дальше, котёл возвращается на исходное место и остаётся там, пока предметы внутри хижины не будут потревожены вновь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 10, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 1, **Хар:** 1. **БМА:** +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 13.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): когда котёл успешно проводит атаку укусом, он наносит обычный урон и в качестве свободного действия может попытаться взять противника в захват, не провоцируя внеочередных атак. Захватить можно лишь противника такого же или меньшего размера.

Особенности конструкций (Экс): конструкции невосприимчивы к смертельным эффектам, болезням, эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), эффектам некромантии, параличу, яду, сну, шоку и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных), не смертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию или вытягиванию жизни. Кроме этого, конструкцию невозможно уничтожить массированным уроном.

Проглатывание (Экс): если в «пасти» котла в начале его хода есть схваченный противник, котел может проглотить его, пройдя проверку захвата. Проглоченный котлом противник каждый ход получает 1d4 не смертельного урона от дикой тряски. Он может выбраться, нанеся одноручным оружием 10 или более урона внутренностям котла (КБ 15; твердость 5). После того как противник покинул котёл, его стенки восстанавливаются, зарастивая дыру; следующему проглоченному придётся проделывать новую. Внутри котла может находиться 1 среднее, 2 небольших, 4 маленьких, 8 миниатюрных или 32 крошечных существа.

Твердость (Экс): у котла Улизмилы твёрдость 5 — ему не повредил бы ремонт.

Сокровища: ведьма за свою жизнь накопила просто уйму всякого хлама — чтобы найти здесь «крысиный хвост», понадобится 10 минут и успешная проверка Внимания со СЛ 14. Можно пытаться вести поиски, не касаясь полок (чтобы не пробудить к жизни котёл), но тогда поиски займут не менее 20 минут.

Помимо искомого «хвоста», в хижине есть и другие ценности. Потративший минуту на поиски и прошедший проверку Оценки со СЛ 14 персонаж найдёт статуэтки и редкие камни общей стоимостью 30 зм. Персонаж, прошедший проверку Знания (магия) со СЛ 14, также найдёт мешочек с компонентами, используемыми в ритуале призыва фамильяра; если сжечь их при проведении ритуала, это уменьшит его стоимость в золотых монетах вдвое. *Обнаружение магии* показывает присутствие нескольких тусклых магических аур, но единственный по-настоящему волшебный предмет в комнате — уродливая высушенная голова, известная как *говорящий с духами*.

ГОВОРЯЩИЙ С ДУХАМИ

Аура: слабая иллюзия; УЗ 3.

Категория: шея; **Цена:** 2 400 зм; **Вес:** —.

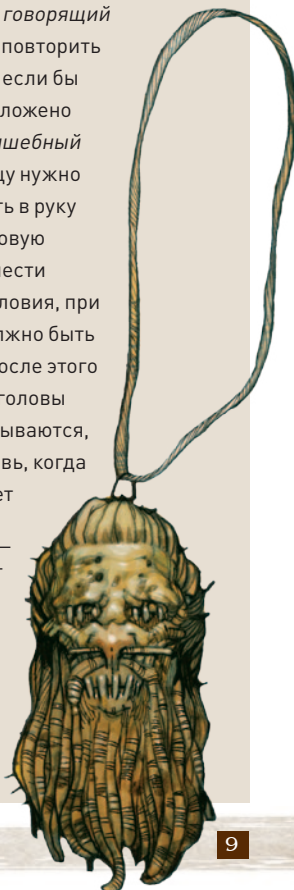
ОПИСАНИЕ

Говорят, что в этой готескной высушенной голове-амулете обитает поработанный дух её прежнего хозяина. Подчиняясь воле владельца амулета, один раз в день *говорящий с духами* может повторить сообщение, как если бы на него было наложено заклинание *волшебный рот*, — владельцу нужно всего лишь взять в руку эту шестидюймовую голову и произнести сообщение и условия, при которых оно должно быть произнесено. После этого зашитые глаза головы внезапно раскрываются, закрываясь вновь, когда сообщение будет произнесено.

СОЗДАНИЕ

Требования:

Создание волшебных вещей, *волшебный рот*;
Стоимость: 1 200 зм.



ЧАСТЬ 3: РАЗРУШЕННЫЙ МОНАСТЫРЬ

Исследовав долину, герои понимают, что им не хватает всего одного ингредиента — грибов-железоцветов. Эти мелкие поганки обычно растут в местах обитания дварфов, и хотя о дварфах уже давно ни слуху ни духу, у подножия Утёса Дроскара расположены развалины древнего дварфийского монастыря. Единственный шанс найти грибы — осмотреть эти руины на противоположном краю долины.

К сожалению, развалины облюбовали хищники самого худшего толка. Один из них, по-видимому, бывший могучий варг по кличке Серошкурый, давно считает надземную часть развалин своей территорией, а грибы-железоцветы почитает за деликатес. Чтобы спасти обитателей Соколиной лощины, героям придётся исследовать руины и победить Серошкурого и его приспешников.

Если не указано иначе, во всех помещениях внутри монастыря темно. Высота потолков не менее 10 футов, а у большинства — и до 20 футов (вплоть до самой нижней крыши). Стены построены из камня, толщина внутренних стен 1 фут, толщина внешних — не менее 3 футов. Все двери — укрепленные деревянные, некоторые из них заклинило в проёмах, но большинство не заперто.

ИСТОРИЯ МОНАСТЫРЯ

Обитателям долины неизвестно, что дварфы монастыря давным-давно обратились ко злу. В тяжёлый час для своего народа эти изгнанники начали поклоняться Дроскару, зловещему дварфийскому божеству непосильного труда. Переименовав поселение в Горнило Дроскара, дварфы упорно трудились до конца, оставив после себя полуразрушенный монастырь с обширными подземельями под ним. На поверхности мало что напоминает об этой мрачной истории — дварфы хорошо умели хранить секреты.

В этом приключении героям не потребуется спускаться под землю. Подземелья монастыря, зловещие обитатели глубин и их далеко идущие планы описаны в приключении «D1: Корона короля кобольдов».

1. НА ПОДХОДЕ К РАЗВАЛИНАМ (КО 0 ИЛИ КО 3, ОПЫТ 800)

Приближаясь к величественному пику, у его подножия меж древних узловатых деревьев

вы видите приземистое полуразрушенное строение, возведённое из простых каменных блоков, столь древних, что поверхность их сглажена ветрами и дождями. Здание видело лучшие дни: крытая сланцем наклонная крыша кое-где провалилась, а внешние стены обрушились в нескольких местах. Подходы к монастырю заросли травой и терновником, виден лишь слабый след той тропы, что некогда вела к широким дверям, которые также не пощадило время. За ними в тени скрывается заросший внутренний дворик.

Старая тропинка, ведущая к монастырю, обрывается примерно в 50 футах от дверей.

По бокам тропинки стоит пара древних каменных статуй. Одна из них полностью разрушена, а другая почти цела, хоть и потрёпанная временем — это пятифутовый дварф, сжимающий в руках огромный каменный молот. Мох и вьющиеся растения почти полностью укрывают его. Счистив мох с пьедестала, можно прочесть старую надпись на дварфийском: «Вознесём же молитвы к...» К сожалению, пропавшая часть надписи была стёрта много лет назад и не подлежит восстановлению.

Проверка Знания (история) со СЛ 15 позволит понять, что статуя была возведена во времена последних великих королей дварфов, много веков назад.

Существа: если персонажи игроков приближаются к развалинам днём, в окрестностях тихо и спокойно, лишь на вершине башни гнездятся несколько бритворон, которые встречают пришельцев недовольным карканьем.

Ночью, однако, по окрестностям в поисках лёгкой добычи бродит пара приспешников Серошкурого.

Эти волки не спят днём в развалинах, как прочие, — их можно повстречать только ночью за пределами монастыря.

ВОЛК (2) КО 1

Опыт 400

ПЗ: 13; см. стр. 6.

ТАКТИКА

Перед боем: если волкам удастся заметить персонажей, они громким воем предупреждают Серошкурого о пришельцах, прежде чем броситься в атаку.

Во время боя: волки набрасываются скопом на одного из персонажей, пытаются взять его в тиски и сбить с ног.

Боевой дух: волк обращается в бегство прочь от монастыря, если у него осталось 5 ПЗ или менее.

2. ВНУТРЕННИЙ ДВОРИК

Этот небольшой дворик почти полностью заполонён зарослями травы и каменными обломками. С одной стороны в груде прогнивших деревянных балок и покрытой плесенью соломы можно распознать очертания бывшего здания конюшни. Внешняя восточная стена также давно обвалилась — в ней зияет неровная брешь. Из дворика есть три выхода — двойные двери к западу, другая дверь поменьше к северу и еще одна, ведущая в приземистую башню в юго-восточном углу.

В этом дворике некогда тренировались дварфы, но теперь здесь царит запустение. В траве можно найти кое-что интересное. В северо-западном углу скрыт колодец, в нем свисает вниз 10-футовая верёвка. Вода — на глубине более 30 футов, солоноватая, но пригодная для питья. Рядом с колодцем — кости незадачливого исследователя, пришедшего сюда год назад. Проверка Лечения со СЛ 15 позволит понять, что его загрызло довольно крупное животное. Он пал жертвой голода Серошкурого, когда остановился здесь набрать воды.

Под развалинами конюшни — лишь несколько древних костей и ничего такого, что представляло бы ценность. Проверка Знания (природа) со СЛ 10 позволит понять, что кости принадлежали пони.

Хотя искать следы в столь густой траве и сложно, персонаж с пунктами в навыке Выживание может пройти проверку со СЛ 15 и заметить, что разные существа часто заходят в здание через двойные двери. Следы принадлежат как рептилоидам, так и четвероногим млекопитающим. Следы рептилоидов ведут к главному выходу и наружу, в то время как следы зверей ведут как к главному выходу, так и сквозь пролом в восточной стене.

Сокровища: в прогнившем рюкзаке на дне колодца лежат 50 футов шелковой верёвки, набор отмычек, небольшой кошелек с разнообразными монетами на сумму 42 зм, маленький синий пузырёк — *зелье исцеления лёгких ранений*, а также сгнившие остатки недельного запаса сухих пайков. Если у безвременно погибшего исследователя и было другое снаряжение, его уже давно забрал кто-то другой.



3. СМОТРОВАЯ БАШНЯ (КО 1, ОПЫТ 400)

Дверь, ведущую в эту башню, заклинило — для того чтобы открыть или закрыть её, требуется проверка Силы со СЛ 13. Люк наверху 30-футовой башни ведёт во внутреннее помещение.

Древние ящики и бочки в нижнем помещении башни опутывает вековой слой паутины. Шаткая деревянная лестница вдоль одной из стен ведёт к открытому люку наверху.

Деревянная лестница весьма ненадёжна. Любое существо среднего или более размера, которое попытается по ней забраться, должно пройти проверку Акробатики со СЛ 10. При провале взобраться наверх не получается, а если результат проверки меньше сложности на 5 или более, лестница обрушивается, нанося незадачливому персонажу 2д6 урона.

Существа: Серошкурый неспроста избегает заходить в башню — здесь обитает агрессивный гигантский паук. Едва отворяется дверь, паук нападает сверху. Паутина помогает ему перемещаться по всей башне, не пользуясь лестницей, но не затрудняет движения персонажей.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК КО 1

Опыт 400

Нейтральный средний вредитель.

Иниц.: +3; **Восприятие:** виброслуховательность 60 футов, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 13, врасплох 11 (+1 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 16 (3д8+3).

Стойкость +4, **Реакция** +4, **Воля** +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1д6 и яд).

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +5, СЛ 12, прочность 2).

ТАКТИКА

Перед боем: паук скрывается в паутине (требуется проверка Внимания со СЛ 15, чтобы его заметить).

Во время боя: паук набрасывается на ближайшего врага, ему неизвестны военные хитрости. Он будет преследовать жертв и вне башни, но пределов двора не покинет.

Боевой дух: в своём логове паук будет биться до последнего. Паук будет стремиться вернуться в башню из двора, если получит урон.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, **Лвк:** 17, **Вын:** 12, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 2.

БМА: +2; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 15 (27 против сбивания с ног).

Навыки: Внимательность +4 (+8 в паутине), Лазание +16, Скрытность +7 (+11 в паутине);

Модификаторы народа: +4 к Вниманию (+8 в паутине), +16 к Лазанию, +4 к Скрытности (+8 в паутине).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкость со СЛ 14; **Частота:** 1 / раунд до 4 раундов; **Действие:** 1д2 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание.

Паутина (Экс): существа с этой способностью могут плести паутину, выдерживающую, кроме них самих, ещё одно существо такого же размера. Кроме этого, такие существа могут бросать паутину до восьми раз в день. Атака аналогична броску сети, но имеет максимальную дальность 50 футов с шагом дистанции 10 футов

и эффективна против всех противников, кроме тех, чей размер превышает размер существа, плетущего паутину, на две и более категории. Опутанное паутиной существо может попытаться освободиться, пройдя проверку Изворотливости или разорвав паутину при помощи проверки Силы. Оба действия — основные, а их СЛ равна 12. Если существо опутано паутиной, попытки разорвать её получают штраф -4. Паутину можно использовать для создания ловчей сети, размер которой может быть в три раза больше существа, её плетущего. Ловчие сети обычно используются для поимки летающих созданий, но в неё могут попасться и наземные существа. Для того чтобы заметить ловчую сеть, нужна проверка Внимания со СЛ 20, при провале существо попадает в неё и становится опутанным, как при успешном броске паутины. Попытки выбраться или разорвать ловчую сеть получают бонус +5, если существу есть на чём стоять или за что ухватиться, чтобы вытащить себя. Каждая 5-футовая секция ловчей сети обладает прочностью 3 и СУ 5/—. Существо может передвигаться по своей паутине со скоростью лазания и способно точно установить местоположение любого существа, коснувшегося паутины.

Сокровища: припасы в бочках и ящиках этой башни давным-давно сгнили. Однако в одном небольшом ящичке герои найдут искусно сделанный короткий меч, заботливо завернутый в промасленную ткань.

4. ВХОД

Прямо за двойными дверьми тянется небольшой тёмный коридор. Узкая тропинка вьётся меж груд мусора и залежей прошлогодней листвы.

По этой тропе ходят как волки, так и кобольды из подземелий монастыря. Успешная проверка Выживания со СЛ 20 (у персонажа должны быть пункты в этом навыке) позволит увидеть, что следы в основном уходят на север. Среди листьев и мусора нет ничего ценного.

5. ПРИЁМНАЯ

Дверь в эту комнату заклинило — чтобы её открыть, потребуется проверка Силы со СЛ 13.

Сгромким скрежетом дверь наконец поддаётся и открывается, ломая в щепки древний деревянный стул, которым была подперта с обратной стороны. Внутри темно и пахнет пылью и тленом.

Эта комната некогда использовалась как приёмная для гостей монастыря. Когда монастырь настал конец, один из dwarфов принял здесь яд. Его мумифицированные останки лежат в центре комнаты, одетые в фартук кузнеца. Дварф все ещё сжимает осколки пузырька в одной руке и обрывок древней бумаги в другой. На ней написано: «Тёмный отец кузни, прости меня. Моих трудов недостаточно».

Сокровища: за поясом dwarфа заткнут серебряный лёгкий молот с выгравированным на бойке символом божества. Проверка Знания (религия) со СЛ 15 позволит узнать, что это символ Дроскара, dwarфийского бога непосильного труда и страданий. Молот стоит 21 зм (или до 200 зм, если удастся найти заинтересованного коллекционера).

6. ГАРДЕРОБ

В этой комнатке некогда хранились плащи, шляпы и другая верхняя одежда посетителей монастыря. Теперь здесь осталось лишь несколько поеденных молью тряпок на вешалках да подгнившая шляпа на столе.

Сокровища: в юго-восточном углу комнаты растёт одинокий гриб-железоцвет. Этого явно мало, чтобы спасти всех жителей Соколиной лощины, но надо же с чего-то начинать. Чтобы его найти, потребуется проверка Внимания со СЛ 15.

7. ГОСТЕВАЯ КОМНАТА (КО 1, ОПЫТ 400)

Ведущая сюда из коридора дверь заперта. Замок довольно древний и простой, потребуется проверка Механики со СЛ 20, чтобы открыть его.

Эта комнатка похожа на небольшую гостиную. В ней есть стол и пара стульев, поразительно хорошо сохранившихся для этих развалин. На столе стоит кружка с трещиной, а также лежит полусъеденная ворона и нож грубойковки.

Здесь Гарткеп, кобольд-разведчик, дежурирующий на поверхности, отдыхает и обещает. Справедливо опасаясь варга и его прищешников, кобольд подготовил несложную

ловушку на входе в комнату. Ворона — недавний обед кобольда, и он крайне огорчится, если её остатки кто-то потревожит.

Ловушка: подвешенная под потолком сетка, в которой, помимо камней, лежит и небольшая металлическая наковальня, падает на того, кто перешагнёт через порог, не заметив натянутой верёвки (дверь открывается наружу). Каждый входящий в комнату должен пройти испытание Реакции со СЛ 10, или ловушка сработает. Прошедшие испытание необязательно замечают наличие ловушки. Шум от сработавшей ловушки также предупредит Гарткепа (зона 8) о вторжении.

ПАДАЮЩИЕ КАМНИ КО 1

Опыт 400

Тип: механическая; Внимание: СЛ 10; Механика: СЛ 15.

Условие: касание; Перезарядка: нет.

Действие: атака в ближнем бою +5 (1d6, камень); несколько целей (по 1d4 камня на каждую цель в комнате).

8. КОМНАТА ГАРТКЕПА (КО 2, ОПЫТ 600)

В эту небольшую комнатку втиснуто две кровати (одна из них завалена птичьими костями), небольшой мешок и множество разных инструментов. Второй кроватью явно недавно пользовались.

Эта комната — пристанище Гарткепа, кобольда-разведчика, присланного из подземелий, чтобы приглядывать за поверхностью. Он спит здесь днём, а ночью бродит по коридорам монастыря. Гарткеп не ждёт гостей днём, если только ловушка в зоне 7 не сработала. Ночью он обычно находится в зоне 11, приглядывая за двориком.

ГАРТКЕП КО 2

Опыт 600

Мужчина, кобольд, плут 2.

Принципиальный злой небольшой гуманоид (рептилоид).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, враспloh 14 (+2 броня, +1 естественная броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 12 (2d8).

Стойкость +0; Реакция +6; Воля +1.

Защитные способности: уклонение; Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный короткий меч +3 (1d4/19–20).

Дистанционная: кинжал +5 (1d3/19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ТАКТИКА

Перед боем: если Гартлкепу известно о вторжении, он прячется под кроватью, получая полное укрытие. Персонажи могут пройти встречные проверки Внимания против его Скрытности, чтобы заметить его и получить возможность действовать в предбоевом раунде.

Во время боя: Гартлкеп использует недостаток места в свою пользу, не впуская персонажей в комнату. Он сосредотачивает атаки на наименее бронированных персонажах.

Боевой дух: Гартлкеп пытается скрыться через дыру в стене, ведущую в коридор, если у него осталось 3 или менее ПЗ. Эта дыра находится в пяти футах над кроватью, чтобы пролезть сквозь неё, требуется проверка Лазания со СЛ 10. Выбравшись наружу, Гартлкеп спасается бегством, стремясь предупредить Серошкурого и кобольдов из подземелья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 17, **Вын:** 11, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +1; **МБМ:** +0; **ЗБМ:** 13.

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +8, Внимание +8, Выживание +3, Знание (подземелья) +5, Лазание +5, Механика +9, Ремесло (капканщик) +7, Скрытность +12; **Модификаторы народа:** +2 к Вниманию, +2 к Ремеслу (капканщик).

Языки: драконий.

ОС: поиск ловушек, воровской приём (бесшумные шаги).

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений.

Прочее снаряжение: кинжалы (4), искусно сделанный короткий меч, кожаный доспех, набор отмычек.

Сокровища: на второй кровати лежит полный набор искусно сделанных инструментов каменщика. Вдобавок к этому здесь лежит небольшой мешочек, содержащий разнообразные монеты на общую сумму 62 зм, а также рубин стоимостью 300 зм. Хотя рубин и не является волшебным сам по себе,

от него исходит слабая аура магии воплощения — это один из камней, пропавших с алтаря в зоне 10.

Развитие ситуации: если позволить Гартлкепу сбежать, он предупредит Серошкурого о вторжении, а тот отправит волков охотиться за героями. Подробнее см. зону 15.

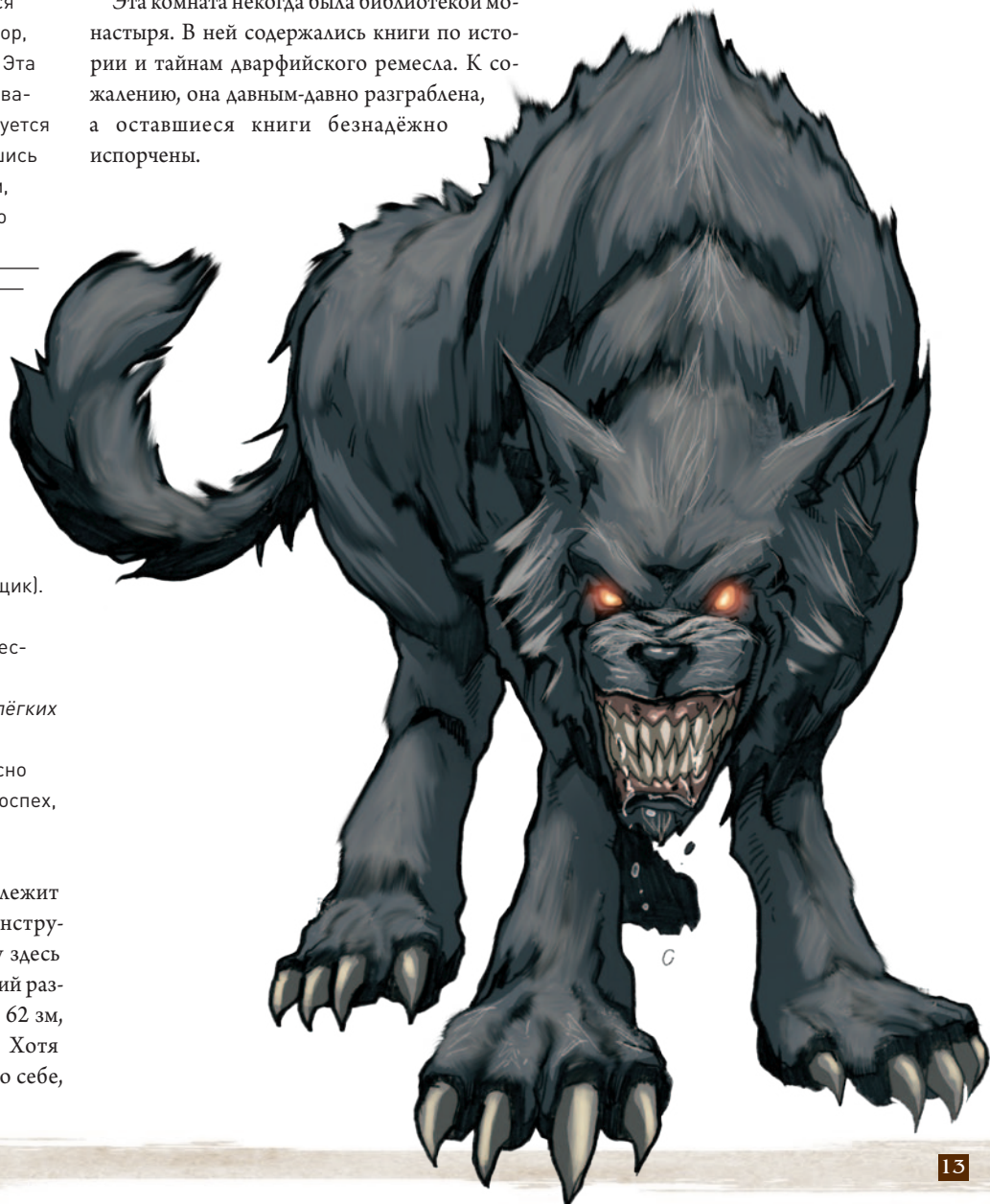
9. РАЗРУШЕННАЯ БИБЛИОТЕКА (КО 1, ОПЫТ 400)

Двойные двери, что некогда вели в эту комнату, теперь разломаны, и одна из створок лежит на полу. Сама бывшая библиотека также пребывает в беспорядке — один из углов полностью обвалился, превратившись в омут со стоячей водой. Те книги, что ещё остались на полках по стенам, поросли грибами.

Эта комната некогда была библиотекой монастыря. В ней содержались книги по истории и тайнам dwarфийского ремесла. К сожалению, она давным-давно разграблена, а оставшиеся книги безнадежно испорчены.

Опасность: растущие на полках грибы опасны, если их потревожить. Если сдвинуть с места или повредить хотя бы одну книгу, грибы испускают облако спор, действующее как яд в радиусе 10 футов (*Тип:* яд, дыхание; *Испытание:* Стойкости со СЛ 12; *Частота:* 1 / раунд до 6 раундов; *Первичное действие:* 1d2 урона Выносливости; *Вторичное действие:* 1d2 урона Выносливости; *Лечение:* 1 испытание). В дополнение к этому каждого, кто получил урон от спор, преследуют странные тени и призрачные образы на краю поля зрения — он получает –2 к проверкам Внимания на 1 час.

Сокровища: на самом верху полка лежит одинокая книга, чудом избежавшая плесени и гниения. Она написана на dwarфийском и содержит гимны Торага, божества, которому поклонялись здесь прежде Дроскара.



Книга богато иллюстрирована и стоит 100 зм (или вплоть до 300 зм, если продать её дварфу-коллекционеру или жрецу). Среди последних страниц книги вложен свиток *призрачного оружия*.

10. ОСКВЕРНЁННОЕ СВАТИЛИЩЕ (КО 3, ОПЫТ 800)

Покрытые пылью перевернутые скамьи из сумеречного дерева лежат вдоль стен этой древней часовни. В дальнем конце расположены полуразрушенный алтарь — церемониальная наковальня.

Здесь некогда была часовня Торага, бога-кузнеца, но когда монастырь обратился к поклонению Дроскару, она была разрушена и забыта. Проверка Знания (религия) со СЛ 10 позволит понять, что наковальня — священный предмет, посвящённый Торагу. Над алтарём можно заметить пять небольших углублений. В прошлом в них находились рубины. Один из них герои смогут найти среди пожитков Гартлакепа (зона 8). Если поместить рубин в одно из углублений, от алтаря исходит волна позитивной энергии, омывая всех находящихся в комнате. На мгновение призрачный хор дварфов возникает из тьмы, чтобы вновь исчезнуть навеки. Все существа в комнате получают *исцеление лёгких ранений*, а также +1 (боевой дух) к атакам на 1 час. Рубин при этом теряет остатки волшебства, сохраняя, однако, свою стоимость.

Существа: пара сумрачников облюбовала эту комнату, гнездясь на балках наверху.

СУМРАЧНИК (2) КО 1

Опыт 400

Нейтральный небольшой волшебный зверь.
Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение 90 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 13 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 15 (2d10+4).

Стойкость +5, **Реакция** +3, **Воля** +0.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полет 30 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +3 (1d4+4 и захват).

Особые атаки: сдавливание (1d4+4), захват (существа любого размера).

Псевдозаклинания (УЗ 5):

1 / день — *тьма*.

ТАКТИКА

Перед боем: перед тем как наброситься на пришельцев, каждый из сумрачников накладывает *тьму* на маленький камушек, который сжимает одним из щупалец. Они дожидаются, пока вся группа зайдёт в комнату, прежде чем напасть.

Во время боя: каждый сумрачник атакует отдельного врага, пытаясь схватить и сдавить его как можно быстрее.

Боевой дух: сумрачники находятся в своём логове и будут сражаться насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, **Лвк:** 15, **Вын:** 14, **Инт:** 2, **Мдр:** 11, **Хар:** 10.

БМА +2; **МБМ** +1 (+5 при захвате); **ЗБМ** 13

(нельзя сбить с ног).

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +4, Полет +5, Скрытность +10; **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): когда сумрачник успешно проводит атаку, он наносит обычный урон и в качестве свободного действия может попытаться взять противника в захват, не провоцируя внеочередных атак. Захватить можно противника любого размера.

Сдавливание (Экс): когда сумрачник успешно проходит проверку захвата, он может сдавить противника, чтобы нанести ему 1d4+4 дробящего урона (в дополнение к прочим эффектам, вызванным успешной проверкой, включая дополнительный урон).

11. КОРИДОР

Этот длинный коридор приводит к разрушенной статуе дварфа. От неё давно остались одни обломки, и в ней лишь с трудом можно узнать монаха. Его каменный молот лежит на земле недалеко от раздробленной головы.

Существа: если персонажи игроков зашли в развалины ночью, Гартлакеп находится здесь, а не в своей комнате в зоне 8. Из этого коридора он наблюдает за внутренним двориком, и если разведчик замечает персонажей у входа, он устремляется предупредить Серошкурного и своих братьев-кобольдов (если вы используете это приключение в качестве пролога к «D1: Корона короля кобольдов»). Подняв тревогу, кобольд незаметно преследует героев, ожидая удобного момента, чтобы нанести удар

(например, когда они сойдутся в схватке с другим противником), и сражается до последнего. Параметры Гартлакепа см. в описании зоны 8.

12. ГНЕЗДО ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ (КО 2, ОПЫТ 600)

От этой комнаты почти ничего не осталось — внешняя стена и потолок практически полностью обвалились.

В этом помещении некогда трудились дварфы-монахи. Теперь же единственные её обитатели — летучие мыши, их стая гнездится на обломках потолочных балок. Поскольку пол плотно завален обломками камня и дерева, он представляет собой пересечённую местность.

Существа: стая летучих мышей, обитающая тут, не опасна, если её не побеспокоить. Если персонажи будут шуметь (например, разгребая обломки), стая спускается вниз и нападает. Присутствие летучих мышей можно заметить, пройдя проверку Внимания со СЛ 15.

СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ КО 2

Опыт 600

Нейтральное миниатюрное животное (стая).

Иниц.: +2; **Восприятие:** слепое чутьё 20 футов, сумеречное зрение, **Внимание** +15.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 14 (+2 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 13 (3d8).

Стойкость +3, **Реакция** +7, **Воля** +3.

Защитные способности: особенности стаи;

Невосприимчивость: урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: стая (1d6).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 11), рана.

ТАКТИКА

Во время боя стая летучих мышей стремится занимать как можно больше клеток с персонажами.

Боевой дух: стая улетает из монастыря, если у неё осталось 5 или менее ПЗ. Она снова вернётся сюда со следующим рассветом.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, **Лвк:** 15, **Вын:** 11, **Инт:** 2, **Мдр:** 14, **Хар:** 4.

БМА: +2; **МБМ:** —; **ЗБМ:** —.

Черты: Молниеносная реакция, Эксперт (Внимание).



Навыки: Внимание +15, Полет +12; **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию при использовании слепого чутья.

ОС: особенности стаи.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Тошнотворность (Экс): любое живое существо, получившее урон от стаи летучих мышей, на 1 раунд становится мучимым тошнотой. Испытание Стойкости со СЛ 11 отменяет эффект.

Рана (Экс): у любого живого существа, получившего урон от стаи летучих мышей, открывается кровотечение по 1 ПЗ в раунд. Кровотечение от нескольких ран не складывается. Его можно остановить, пройдя проверку Лечения со СЛ 10 либо применив любую магию исцеления.

Особенности стаи (Экс): у стаи нет ни спины, ни уязвимых органов, поэтому ей нельзя нанести критический удар или взять в тиски. Если ПЗ стаи снижаются до 0 или ниже, она рассеивается, но полученный до этого урон

никак не влияет на её способность атаковать или защищаться. Стая не может быть ошеломена или находиться при смерти. Стая не может взять противника в захват и сама не может быть захвачена, сбита с ног или протаранена. Стая невосприимчива к заклинаниям и эффектам, действующим на какое-то определённое количество существ (например, на одну цель, как *дезинтеграция*), за исключением эффектов, воздействующих на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), если у неё есть значение Интеллекта и она обладает коллективным разумом. Стая получает в полтора раза больше урона (+50%) от заклинаний и эффектов, имеющих область действия, таких как жидкостное оружие или многие заклинания школы разрушения. Стая миниатюрных существ уязвима к крепкому ветру, создаваемому, например, заклинанием *порыв ветра*. Стая не совершает обычных атак в ближнем

бою, вместо этого нанося автоматический урон (без проверок атаки) всем существам, на чьих клетках она оказалась в конце своего перемещения. Видимость и укрытия не уменьшают вероятность попадания атаки стаи. Стая не контролирует соседние клетки и не совершает внеочередных атак.

13. ОРУЖЕЙНАЯ

Старые опутанные паутиной стойки для оружия и подставки для доспехов занимают большую часть этой небольшой комнаты. Однако в этой некогда наполненной битком оружейной теперь не сыскать ни оружия, ни доспехов.

Оружейную давным-давно разграбили другие, более удачливые искатели приключений. В северо-восточном углу комнаты есть потайная дверь (отмеченная на карте «П»). Чтобы её обнаружить, потребуется проверка Внимания со СЛ 20.

Сокровища: некогда искатели приключений в спешке опрокинули один из держателей для колчанов, рассыпав по полу содержимое. Им удалось собрать почти всё, но четыре *+1* **огненных болта** закатились под другие стойки и не были найдены. Их можно обнаружить с помощью проверки Внимания со СЛ 15, с помощью заклинания *обнаружение магии* или схожего эффекта.

14. ТАЙНАЯ ТЮРЬМА (КО 1, ОПЫТ 405)

Тайная дверь распахивается, открывая короткий коридор с решётками вдоль одной из стен. Четыре ржавые двери в этой стене ведут в тесные камеры.

Это помещение было оборудовано после того, как монастырь обратился к поклонению Дроскару. Все, кто не пожелал обратиться в новую веру, окончили здесь свои дни. Замки на дверях давно пришли в негодность — открыть их легко.



КОЛЬЦО ТОРАГА

Аура: слабое преграждение; УЗ 3.

Категория: кольцо; **Цена:** 1 200 зм; **Вес:** —.

ОПИСАНИЕ

В это простое золотое кольцо вставлен крупный алый камень, светящийся внутренним светом. Владелец кольца получает устойчивость к огню 10 против первой огненной атаки, попавшей в него. Устойчивость возобновляется каждое утро на рассвете. Помимо этого, владелец получает *+1* (сопротивляемость) к испытаниям против огненных заклинаний и эффектов. Кольцо необходимо непрерывно носить 24 часа, чтобы воспользоваться этими преимуществами.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *устойчивость к стихии*; **Стоимость:** 600 зм.

Существа: кости давно умерших дварфов лежат во всех камерах. Трое из них восстанут как скелеты и нападут на персонажей, посмеявшись отворить одну из дверей камер.

СКЕЛЕТ ДВАРФА-БОЙЦА (3) КО 1/3

Опыт 135

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: *+6*; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** *+0*.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, враспloh 14 (*+2* броня, *+2* естественная броня, *+2* Лвк).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость *+0*, **Реакция** *+2*, **Воля** *+2*.

СУ: 5/дробящее; **Невосприимчивость:** осознанности нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями *+2* (1d4+2).

ТАКТИКА

Во время боя: скелеты дварфов каждый раунд атакуют ближайшее живое существо. У них нет скимитаров — они атакуют когтями. Вместо кольчужных рубах они одеты в кожаные фартуки, дающие *+2* (броня) к КБ.

Боевой дух: скелеты сражаются до последнего.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: *+0*; **МБМ:** *+2*; **ЗБМ:** 14.

Черты: Улучшенная инициатива^А.

Снаряжение: кожаный фартук.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особенности нежити (Экс): нежить невосприимчива к смертельным эффектам, болезням, эффектам, воздействующим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), параличу, яду, сну, шоку и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных), несмертельному урону, урону характеристикам и их потере. Нежить невосприимчива к урону или штрафам для физических характеристик (Силы, Ловкости и Выносливости), а также к эффектам утомления и бессилия. Кроме этого, нежить невозможно уничтожить массивным уроном.

Сокровища: единственный скелет, который не оживает, принадлежал дварфу, оставшемуся верным Торагу и в заточении. Он лежит в умиротворённой позе на соломенном тюфяке. На одном из пальцев скелета — *кольцо Торага*,

древний волшебный предмет (см. врезку). Меж ребер скелета растёт пара грибов-железоцветов.

15. ВОЛЧЬЕ ЛОГОВО (КО 3, ОПЫТ 800)

Этот небольшой кабинет выглядит обжитым. На полу тут и там валяются обглоданные кости и клочья серого меха. Посреди комнаты расположен древний каменный стол, покрытый множеством царапин и трещин. В воздухе стоит запах мокрой шерсти.

Это место когда-то было кабинетом верховного жреца — здесь он готовился к службам и принимал высоких гостей. Теперь здесь живёт пара волчиц из стаи Серошкурого.

Существа: днём волчицы обычно спят под каменным столом, а ночью охотятся. Если Серошкурому известно о пришельцах, волчицы отправляются на поиски. В любом случае они атакуют, как только завидят незваных гостей.

ВОЛК (2) КО 1

Опыт 400

ПЗ: 13; см. стр. 6.

ТАКТИКА

Перед боем: если волкам удаётся заметить персонажей, они громким воем предупреждают Серошкурого о пришельцах, прежде чем броситься в атаку.

Во время боя: волки набрасываются скопом на одного из персонажей, пытаются взять его в тиски и сбить с ног.

Боевой дух: волк убегает к Серошкурому, если у него осталось 5 ПЗ или менее.

Сокровища: стол абсолютно пуст, не считая нескольких обрывков бумаги и старого пера. Тем не менее в одном из ящиков стола есть потайное отделение, которое можно найти, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 15. В нём лежит *+1* **топорик**, небольшой кошель со 100 пм и молитвенник. Молитвенник написан на дварфийском и описывает культ Дроскара. Небольшая записка внутри гласит: «Тораг более не достоин нашей преданности. Только Дроскар поможет нам искупить неудачу короля Гарбольда». Учёные, интересующиеся историей дварфов, готовыкупить этот молитвенник за 50 зм.

16. ЗАЛ СЕРОШКУРОГО (КО 3, ОПЫТ 800)

Тусклый свет пробивается сквозь дыры в крыше полуразрушенного зала. Одна

из колонн, что когда-то поддерживала потолок, обвалилась, её обломки устилают пол. В углу можно заметить небольшую поросль чёрных грибов, но даже их резкий аромат перекрывается повсеместным запахом мокрой шерсти.

Здесь живёт Серошкурый, зловещий варг, объявивший себя повелителем надземной части монастыря. Задолго до его появления dwarфы использовали этот зал, как и подвал под ним, в качестве хранилища. Когда же они обратились к поклонению Дроскару, они существенно расширили подземелье, чтобы сохранить эту тайну. Это подземелье описывается в приключении «*DI: Корона короля кобольдов*». Если вы не планируете проводить это приключение, то здесь нет ничего интересного, помимо грибов, а подвал представляет собой маленькую пустую комнату, пыльную и затянутую паутиной.

Существа: Серошкурый — хитроумный враг, и он понимает, насколько опасны герои, едва они войдут. Так как его волчицы ранены или мертвы, он весьма осторожен с незнакомцами. Сперва он внезапно выпрыгнет из-за колонны, оскалит зубы и применит Запугивание, чтобы деморализовать персонажей. Если персонажи устремляются в атаку, он заговорит с ними, требуя ответить, почему они потревожили его покой. Если ему рассказать о грибах, он притворится, что с охотой даст их собрать (или позволит героям пройти в подземелья, если цель их лежит внизу) при условии, что они помогут ему, очистив монастырь от других чудовищ. Серошкурому известно обо всех обитателях монастыря, кроме скелетов (зона 14), и для начала он просит героев истребить сумрачников. Затем он отправляет их к летучим мышам и, наконец, к пауку в башне. Вург надеется, что все эти сражения порядком ослабят персонажей и они станут лёгкой добычей, когда вернутся к нему.

Неважно, согласятся ли герои выполнить поручения Серошкурного, — он всё равно не намерен отдавать им драгоценные грибы и нападет на персонажей, едва они отвлекутся.

СЕРОШКУРЫЙ **КО 3**

Опыт 800

Мужчина, варг, боец 2.

Хаотичный злой средний волшебный зверь.

Иници.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, нюх; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 45 (4d10+2d10+12).

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d6+3 и сбивание с ног).

ТАКТИКА

Перед боем: если персонажи помогли Серошкурому избавить монастырь от чудовищ, они должны пройти встречную проверку Проницательности против Блефа Серошкурного, чтобы получить возможность действовать в предбоевом раунде, когда он внезапно нападет.

Во время боя: Серошкурый выбирает первой целью слабейших, сначала сосредотачиваясь на заклинателях. При этом он применяет Сокрушительный удар. Он не атакует распластанных врагов, пока у него есть другие цели и пока те не пытаются встать.

Боевой дух: Серошкурый у себя дома и будет сражаться до смерти, чтобы защитить свои владения.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 17, **Вын:** 15, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +6; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 21 (25 против сбивания с ног).

Черты: Сокрушительный удар, Стальная воля.

Навыки: Блеф +1, **Внимание** +10, **Выживание** +4, **Запугивание** +4, **Скрытность** +10;

Модификаторы народа: +2 к **Вниманию**, +2 к **Выживанию**, +2 к **Скрытности**.

Языки: всеобщий.

Сокровища: за колонной Серошкурый спрятал кое-какие ценности: мешочек с 354 зм, искусно сделанный лёгкий арбалет, *зелье бычьей силы* и *жезл света* (УЗ 1, 28 зарядов). В тёмном углу скрывается поросль грибов-железоцветов. Всего их шесть.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Собравшим все компоненты персонажам стоит поспешить вернуться в Соколиную лощину.

Лорел крайне рада их видеть и без промедления берётся за изготовление лекарства. Тем же вечером множество местных жителей начнёт идти на поправку. Лорел отдаёт персонажам обещанное, а также предлагает в будущем скидку на свои услуги.

Жители посёлка, включая и босса Тидама, также замечают их героизм.

Если это приключение служило прологом к «*DI: Корона короля кобольдов*», герои могут продолжить исследование глубин монастырских подземелий, разобравшись со Серошкурим.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Здесь представлено новое чудовище, татцельвурм, небольшой бескрылый родственник истинных драконов.

У этого подобного большой змее создания голова дракона и пара когтистых лап, помогающих передвигаться и хватать добычу. Ядовитый зеленоватый дым струится из его пасти.

ТАТЦЕЛЬВУРМ **КО 2**

Опыт 600

Нейтральный средний дракон.

Иници.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 22 (3d12+3).

Стойкость +4, **Реакция** +5, **Воля** +5.

Невосприимчивость: паралич, сон.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1d8+3 и захват).

Особые атаки: ядовитый выдох, наскок, полосование (2 удара когтями +5, 1d4+2).

ТАКТИКА

Перед боем: татцельвурм старается оставаться незамеченным перед тем, как наброситься на добычу, предпочитая плотные заросли.

Во время боя: татцельвурм пытается как можно чаще атаковать с разбега, используя наскок и полосование. При удачной возможности он берёт жертву в захват и применяет ядовитый выдох.

Боевой дух: татцельвурм обращается в бегство, если у него осталось 7 ПЗ или менее.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 15, **Вын:** 12, **Инт:** 5, **Мдр:** 14, **Хар:** 11.

БМА: +3; **МБМ:** +5 (+9 при захвате); **ЗБМ:** 17 (нельзя сбить с ног).

Черты: Лёгкая поступь, Проньера.

Навыки: **Внимание** +8, **Запугивание** +4, **Изворотливость** +5, **Лазание** +14, **Скрытность** +10 (+16 в густой растительности);

Модификаторы народа: +6 к **Скрытности** в густой растительности.

Языки: драконий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): когда татцельвурм успешно проводит атаку, он наносит обычный урон и в качестве свободного действия может попытаться взять противника в захват, не провоцируя внеочередных атак. Захватить можно лишь противника такого же или меньшего размера.

Наскок (Экс): если татцельвурм атакует с разбега, он может совершить атаку укусом и две атаки полосованием.

Полосование (Экс): при захвате татцельвурм, помимо обычно доступных действий, получает две дополнительные атаки когтями, которые может совершить исключительно против схваченного противника. Жертва должна уже находиться в захвате в начале хода — татцельвурм не может в один и тот же ход взять жертву в захват и применить полосование.

Ядовитый выдох (Экс): дыхание татцельвурма ядовито, хотя яд и не очень силен. Взяв противника в захват, он может вместо атаки выдохнуть ядовитый дым ему в лицо (*Тип:* яд, дыхание; *Испытание:* Стойкости со СЛ 12; *Частота:* 1 / раунд до 2 раундов; *Действие:* 1d2 урона Силе; *Лечение:* 1 испытание). СЛ испытания зависит от Выносливости татцельвурма. Жертва должна уже находиться в захвате в начале хода — татцельвурм не может в один и тот же ход взять жертву в захват и применить ядовитый выдох.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой лес.

Численность: одиночка или выводок (2–5).

Сокровища: обычные.

Некрупный подвид драконов, татцельвурмы обитают в самых диких уголках мира. Хотя они и лишены многих свойств истинных драконов — например, крыльев и могучего губительного дыхания, — их природная хитрость и врождённая свирепость удивительны для столь некрупного размера. Будучи терпеливыми охотниками, татцельвурмы часами могут поджидать добычу в засаде — будь то олень, волк или человек.

Одержимые той же тягой к накоплению, что и их более известные собратья-драконы, татцельвурмы собирают охотничьи трофеи. Логова старейших из них заполнены горами костей и прочего хлама. В этих горах можно зачастую найти порядком пожеванное снаряжение или забытые сокровища, хотя татцельвурмам, как правило, и нет до них дела.

Скрытые от природы и отличающиеся нелюбовью к открытым пространствам татцельвурмы редко попадают на глаза людям и во многих местах считаются лишь частью местных преданий. Ходит множество сказок об их странных способностях и излюбленных местах обитания — не так много глупцов, забредших в укромное логово этих скрытных существ, возвращаются, чтобы поведать правду. Обитатели отдалённых деревень часто говорят о всяком пропавшем путнике или охотнике: «Его татцельвурмы забрали».

Существует несколько разновидностей татцельвурмов. Самый распространённый (если можно так сказать о столь редком создании) подвид водится в непроходимых защачах древних лесов, а более редкие предположительно обитают меж каменных скал, на опасном мелководье или глубоко под землёй. Хотя им явно не хватает интеллекта, чтобы распознать всю значимость подобных мест, татцельвурмов, как кажется, влечёт к местам большой древности и великой силы. Чем именно это обусловлено, остаётся загадкой.

ТАТЦЕЛЬВУРМ

Существо родом из австрийских, баварских и швейцарских легенд, родственник немецкого *линдвурма* и скандинавского *линнорма*. Легенды жителей Альп описывают татцельвурма (по-немецки «червь с когтями») как огромную саламандру без задних лап и иногда с кошачьей головой. В его существование широко верили в Средние века, благодаря множеству убедительных описаний и, позже, талантливых изображений (все эти описания содержат довольно мало общих деталей). Даже Марко Поло описал подобного зверя в труде «Книга чудес света». Говорят, что татцельвурмы встречаются и в наши дни, правда, подобные сообщения появляются куда реже, чем в прошлом.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

GameMastery Module D0: Hollow's Last Hope, Copyright 2007 Paizo Inc., LLC. Author: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider.

Приложение GameMastery D0: Последняя надежда Соколиной лощины. Русское издание © 2017 ООО «Мир Хобби»

СОКОЛИНУЮ ЛОЩИНУ СПАСЁТ ТОЛЬКО ЧУДО

ПРИКЛЮЧЕНИЕ GAMEMASTERY D0: ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА СОКОЛИНОЙ ЛОЩИНЫ

В посёлок Соколиная лощина пришла болезнь, и даже местному жрецу не удаётся остановить её неотвратимое шествие. Под кашель больных и стоны умирающих, заполнившие посёлок, местная травница находит рецепт лекарства, но ей нужны смелые герои, чтобы отыскать недостающие компоненты. Для этого им предстоит преодолеть опасности долины Тёмнолуны, проникнуть в заколдованный домик ведьмы и обыскать развалины заброшенного монастыря dwarфов.

«Последняя надежда Соколиной лощины» — приключение для персонажей 1-го уровня, посвящённое исследованиям дикой местности и подземелий. Оно подходит для игры по правилам Pathfinder или 3.5 редакции самой популярной в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Здесь вы найдёте описание жутковатого леса и опасных развалин, скрывающих ключ к спасению посёлка. Хватит ли вашим героям храбрости и смекалки, чтобы вовремя отыскать лекарство?

О продолжении истории Соколиной лощины вы сможете узнать, проведя приключение GameMastery «D1: Корона короля кобольдов», доступное для приобретения онлайн на paizo.com (на английском языке).



PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME™

3.5 • OGL
COMPATIBLE



**HOBBY
WORLD**
Играть интересно