

Нора под дубом

Экспедиция в Сказочный подземный мир

v1.1

Производство этого приключения стало возможным благодаря удивительному успеху Old-School Essentials на Kickstarter в апреле 2019 года. Отдельное спасибо всем спонсорам!

Автор Gavin Norman

Компоновка Gavin Norman

Иллюстрации James West

Картография Karl Stjernberg

В поисках дополнительных восхитительных
странностей, пожалуйста, посетите
necroticgnome.com

Текст и дизайн © Gavin Norman 2019.
Иллюстрации © James West 2019. Картография
© Karl Stjernberg 2019.

Old-School Essentials это торговая марка
Necrotic Gnome.

Содержание

Введение

Сказочный подземный мир

Сеттинг

Необходимые книги

Обзор приключения

История

Фракции подземелья

Неразгаданные тайны

Подземная река

Слухи

Случайные события

Описания областей

Вход в подземелье

1. Дно шахты

2. Распутье

3. Хватающие корни

4. Лица из глубины

5. Закутки

6. Комната ожидания

7. Изучение чепухи

8. Кухня фавнов

9. Каморка скелетов

10. Вызванная иллюзия

11. Телепортационный круг

12. Крошечные люди

13. Охотник

14. Змеиная арка

15. Сокровище и яма

16. Троглодиты

17. Секретный тайник

18. Тела утопленников

19. Залив гудей

20. Рыбацкий залив

21. Ловушка с лезвием

22. Зал королей

23. Плачущие статуи

24. Зал управления

25. Логово мутагенного огра

26. Древесная арка

27. Чёрные фрукты

28. Тень садовника

29. Подземные джунгли

30. Мост через реку

31. Зал королей

32. Скрытый склеп

33. Насест летучих мышей

34. Сторожевая колонна

35. Двери с лицами

36. Груды песка

37. Скрытый гардероб

38. Призрачная битва

39. Пир огненных жуков

40. Пещера молчания

41. Лаз

42. Сочавшийся грот

43. Отверстия и щели

44. Логово ящерии

45. Слизистый вестибюль

46. Святилище ящерии

47. Залив ящерии

48. Рыбацкий залив

49. Скользящий речной маршрут

50. Водопад

51. Пост охраны и гардероб

52. Дом гнома I

53. Общая кухня

54. Зал с портретами

55. Рыбный склад

56. Дом гнома II

57. Оперативный штаб

58. Комната Гримма и Гриббл

59. Столовая

60. Алтарь пню

Расширение подземелья

Введение

Нора под дубом представляет собой низкоуровневую локацию-приключение в классическом духе — небольшой участок Сказочного подземного мира, где логика внешнего мира отступает, а магия и монстры изобилуют.

Правила старой школы

Приключение предназначено для использования с **Old-School Essentials**, классическими Basic / Expert правилами или подобными им правилами в духе старой школы.

Персонажи 1–2 уровня

Это приключение подходит для ПИ 1-2 уровня. Обратите внимание, что, так как это приключение в стиле старой школы, не все столкновения сбалансированы под возможности ПИ. Разумнее использовать хитрость, вести переговоры и обманывать противников, вместо того чтобы слепо бросаться в бой.

Сказочный подземный мир

Сказочный подземный мир — это общий термин для тех подземных царств, за пределами комфорта повседневной жизни, где можно найти опасность и приключения. Сказочный подземный мир — не то место, которое можно осмыслить. Это царство запутанных тайн и утопической логики, где персонажи игроков могут сражаться со странными монстрами, искать потерянные сокровища и умирать самыми ужасными (и, надеюсь, увлекательными!) способами.

Сеттинг

Это подземелье может быть помещено в любой зачарованный участок дикого леса. Эта область упоминается в тексте как Волшебный лес.

Необходимые книги

При использовании правил **Old-School Essentials**, ведущему потребуются следующие книги:

► *Core Rules*.

► *Classic Fantasy: Cleric and Magic-User Spells*: некоторые монстры и магические предметы, найденные в подземелье, ссылаются на заклинания из списков заклинаний жреца и мага.

Монстры и сокровища в этом приключении описаны полностью — нет необходимости смотреть в другие книжки.

Обзор приключения

История

Эта часть Сказочного подземного мира повидала много обитателей, включая множество смертных, которые претендовали на владение им в то или иное время. Подземелье в настоящее время не имеет общего владельца, пребывая в забвении в последние века.

Бозура Нетленный

Тщеславный волшебник, не имеющий никакого исторического значения, некогда претендовавший на подземелье. Остатки магии Бозура можно найти в нескольких местах.

Культисты рептилии

В подземелье находится заброшенный алтарь ящериц, который когда-то был верхним святилищем гораздо большего храмового комплекса. Культ ящеров, гигантских рептилий и просто людей-культистов некогда часто посещали это место.

Белая лига

Лига охотников и рейнджеров, защитников Волшебного леса и прежние враги культов рептилий, которые наводняли эти земли. Намёки на древнюю битву между Белой лигой и культами рептилий можно найти в нескольких местах в подземелье.

Эмблема Белой лиги — голова оленя с плетённым в рога.

Фракции подземелья

Подземелье в настоящее время является домом для ряда разумных существ и фракций:

► **Еретические гномы** ([области 51–60](#)): небольшая группа лесных гномов, которые были изгнаны из своей общины за то, что они занимались злой магией.

► **Мутагенный огр** ([область 25](#)): отвратительный больной монстр, который держит порабощённых мутантов в качестве домашних животных.

► **Овце-головые фавны** ([области 5–9](#)): причудливые, но злобные, эти фавны готовят чай и пышки, но тайно потребляют человеческую плоть.

► **Троглодиты** ([области 16–17](#)): банда из трёх слизистых троглодитов курсирует по реке за рыбой, но не прочь полакомиться и теплокровной добычей.

► **Речные гули** ([области 18–19](#)): хитрые не упокоенные трупы, которые готовы на всё ради кусочка свежей плоти.

Взаимоотношения

► **Еретические гномы:** в [области 46](#) им докучают ящерицы. Они боятся огра. Находятся в нейтралитете с фавнами. Знают о троглодитах и гулях, но не вступают с ними в контакт.

► **Мутагенный огр:** хочет съесть гномов. Ненавидит остальные фракции.

► **Овце-головые фавны:** остерегаются огра и троглодитов. Не знают о гулях. Ищут союза с гномами.

► **Троглодиты:** избегают контактов с другими фракциями.

► **Речные гули:** желают съесть все остальные фракции.

Неразгаданные тайны

Поскольку это подземелье является частью Сказочного подземного мира, не всё, с чем могут столкнуться ПИ, можно объяснить. Некоторые вещи намекают на более глубокие тайны, в то время как другие просто чудные сами по себе. Если любопытные игроки захотят копнуть глубже в любой из этих необъяснимых граней подземелья, ведущий должен быть готов к расширению и проработке, добавляя свои собственные идеи, чтобы наполнить эти тайны деталями.

Несколько примеров конкретных тайн:

- **Шахматные фигуры:** здесь можно найти несколько больших деревянных шахматных фигур. Служат ли они какой-то цели?
- **Загадочные банки:** можно найти банки с таинственным содержимым. Кто положил туда эти вещи и с какой целью?
- **Ноли:** в записке утверждается, что Ноли является владельцем подземелья. Кто такой Ноли?
- **Чёрные скелеты:** вялые скелеты-хранители стоят на страже в нескольких местах. Кто поставил этих стражей и зачем?
- **Потерянные перчатки и сапоги:** парные перчатки и сапоги могут быть найдены, забытые то тут, то там. Служат ли они какой-то цели?

Подземная река

Холодная река бежит с запада на восток через подземелье, она доступна через заливы в областях [19](#), [20](#), [47](#) и [48](#), а также с моста в [области 30](#).

- **Купание в реке:** река холодная и быстрая, поэтому плавать в ней опасно. Персонажи имеют шанс 1-из-20 утонуть каждый раунд (1-из-6 если носят тяжёлые доспехи). Плавание вверх по течению требует успешной проверки СИЛ каждый раунд.
- **На лодке:** лодка передвигается на восток по 30' каждый раунд. Гребля вверх по течению требует успешной проверки СИЛ каждый раунд.

Слухи

Ведущий может предоставить игрокам один или несколько из следующих слухов о подземелье, прежде чем они рискнут войти. Ложные слухи отмечены (Λ). Частично правдивые отмечены (Ч).

к10 Слух

1	(Ч) Великий волшебник когда-то жил в пещерах под дубом. Остерегайтесь его смертельного бронзового голема!
2	(Λ) Гномы, которые живут там внизу, поклоняются идолу из цельного изумруда.
3	Гниющие трупы утопленников бродят по берегам в поисках плоти.
4	(Ч) Святая чаша с силой обратить смерть охраняется молчаливым злом.
5	Великий воин Белой лиги был погребён в тех пещерах.
6	(Λ) Все статуи в подземелье превращаются в чистое золото один раз в день!
7	(Λ) Логово водяного дракона в большой подводной пещере.
8	(Ч) Мутант-людоед охраняет комплекс невольничьих загонов и эксперименты волшебника.
9	Гигантские ящерицы охраняют древнее святилище с давно потерянными сокровищами.
10	Там растут самые восхитительные ночные помидоры.

Случайные события

Шанс 1-из-6 каждый ход

При успехе, бросьте 1к20 и обратитесь к следующей таблице, чтобы увидеть, что происходит. Встречи с монстрами происходят на расстоянии 2кб × 10 футов.

Охотник

Если охотник в области 13 был разбужен, результаты 1 или 2 при броске 1кб на случайное событие указывают на то, что он нападает на группу.

к20	Событие
1	Корень вырывается из пола, стены или потолка. Он указывает в случайном направлении пальцевидным придатком. Слышится отдалённое хихиканье.
2	Появляется призрачная фигура волшебника в пурпурном одеянии с белыми усами. Он сурово жестикулирует и провозглашает: «Бозура Нетленный запрещает всякое вторжение за пределы этого места». Затем иллюзия исчезает. Если ПИ проходят «запретную» точку, они должны сделать спасбросок против заклинаний или отрастить длинные белые усы.
3	Внезапный вихревой порыв ветра гасит факелы и свечи. Фонари имеют шанс 3-из-6 остаться гореть.
4	Отвратительный, булькающий смех эхом разносится по подземелью.
5	Маленькая пурпурная ящерица снуёт вдоль стены, рыгая: «Кезек».
6	Случайный персонаж замечает серебряного гнома высотой 1', высовывающего голову из-за угла и машущего. Другие персонажи этого не видят.
7	Черви, извивающиеся на земле, сверхъестественно сформированные в грубые буквы: «СОЖГИТЕ ПЕНЬ». Они резко уворачиваются.
8	Процессия лягушек, прыгающих к реке.
9	Закрученный, фиолетовый вихрь проявляется в воздухе перед группой. Все (или кто-либо), кто входит в вихрь, телепортируются. Целью телепорта является случайно выбранная область подземелья. Вихрь исчезает через 1 ход.
10	Корень вырывается из пола, стены или потолка. Он указывает на ближайшую опасность пальцевидным придатком. Слышится отдалённое хихиканье.

- 11 1к3 **размокших гудей** (из [области 18](#)) ползают, обнюхивая землю в поисках свежей крови.
- 12 **Мутагенный огр** (из [области 25](#)) высматривает одиноких гномов, тихо поющих песню (на Обычном) о раскусывании костей.
- 13 1 веретенообразный **гигантский краб-паук** (см. [характеристики в области 14](#)), скрывается в углу, замаскированный и готовый укусить на проходящих мимо.
- 14 1к3+1 **гигантских огненных жуков** (см. [характеристики в области 39](#)) участвуют в брачном танце, их световые железы радостно пульсируют.
- 15 1к4 **еретических гномов** (из [областей 51–60](#)), несут пустые мешки и ранцы, они идут на поверхность, чтобы добыть грибы и корни.
- 16 1к4 одурманенных эликсиром **ящеров**, обмазанные синей краской, пробираются в священные пещеры за водопадом ([область 50](#)). **КБ** 5 [14], **КЗ** 2+1 (10 оз), **Атака** 1 × копьё (1к6+1), **ДПКБ0** 17 [+2], **Ход** 60' (20') / 120' (40') в воде, **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (2), **Боевой дух** 12, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 25.
- 17 Одетый в синюю мантию **маг по имени Хазрад Нечестивый** крадёт в темноте (у него есть амулет инфравидения), бормоча о том, что опаздывает. Он ищет банки в [области 37](#). **КБ** 8 [11], **КЗ** 4* (10 оз), **Атака** 1 × кинжал (1к4) или 1 × закливание, **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 120' (40'), **Спас** С13 В14 П13 Д16 315 (М4), **Боевой дух** 7, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 125. Заклинания *волшебная стрела, сон, невидимость, призрачная сила*.
- 18 **Овце-головый фавн Рамиус** (из [области 8](#)) тайком несёт постирать в реке пропитанные кровью тряпки.
- 19 1к3+1 хлюпающих розовых **троглодита** (см. [характеристики в области 16](#)), тащат кожаный мешок, полный крови, они ищут одного из своих по имени Старый Грегг. Они утверждают, что тот убил «босса трога» и намерены вернуть должок.
- 20 1к4+1 **еретических гнома** (из [областей 51–60](#)), несут бессознательного гнома с мешком на голове, чтобы принести его в жертву злову пню ([область 60](#)).

Описания областей

Вход в подземелье

Просторная лесная поляна (широкая и ясная). **Фантастическая атмосфера** (кажется, что время тянется очень медленно). **Древний, корявый дуб** (в центре поляны).

Нора под дубом

Среди корней (3' в ширину).

► **Если посмотреть в нору:** шахта ведет вниз на 20' к песчаному полу. Корни образуют естественную лестницу вниз.

► **Спуск без посторонней помощи:** персонажи без навыка лазания имеют шанс падения 1-из-10 (1-из-6, если носят тяжёлые доспехи). Персонажи с навыком скалолазания не имеют шансов на падение.

1. Дно шахты

Песчаный пол (беспорядочные отпечатки копыт и следы сапог). **Земляные стены** (пронизанные корнями всех размеров).

► **Если изучить корни:** на одном из больших корней рядом с полом вырезаны письмена: «КОРОЛЕВСТВО НОЛЛИ»

2. Распутье

Песчаный пол (беспорядочные отпечатки копыт и следы сапог). **Мшистые корневые стенки** (кишащие червями). **Низкий тоннель** (потолок высотой 6'). **Старая кожаная перчатка** (положенная поверх корня; на левую руку).

► **Север:** отдалённый шум, похожий на шум ветра или воды.

► **Восток:** слабое зелёное свечение, тепло.

3. Хватающие корни

Песчаный пол (беспорядочные отпечатки копыт и следы сапог). **Мшистые корневые стенки и потолок** (кишащие червями). **Низкий тоннель** (потолок высотой 6').

► **Восток:** слабое зелёное свечение, тепло.

Заблокировано корнями

► **Если прорубаться:** корни можно легко прорубить, но это вызывает жуткий грохот, сотрясающий тоннель.

► **Если пробираться:** корни оживают и хватают ПИ. Требуется проверка ЛОВ, при этом провал означает, что корни хватают и крадут случайный предмет ПИ. Украденные предметы втягиваются глубоко в земаю стен.

► **Попытаться вернуть украденный предмет:** у ПИ есть один шанс, прежде чем предмет исчезнет: сделать атаку ближнего боя против КБ 7 [12]. Это вызывает жуткий грохот, сотрясающий тоннель.

4. Лица из глубины

Песчаный пол (беспорядочные отпечатки копыт и следы сапог). **Арочный потолок** (высотой 8"). **Парная атмосфера** (тёплая и влажная).

► **Восток:** прохладный ветерок, аммиачная вонь.

Лица из глубины

Корне-рыла (покрывают стены и потолок). **Всех форм и размеров** (старпёры, молодые сморчки, лихие юнцы). **Святящийся зелёный мох** (покрывающий лица).

► **Реакция:** обращаются к ПИ в унисон, ворча на Обычном, грохочущими тонами. Рыла предлагают информацию о подземелье в обмен на оплату.

► **Плата:** ценности, помещённые среди корней, будут быстро втянуты в землю стен.

► **Информация:** за каждые отданные 5зм рыла предоставят подсказку о подземелье. Бросьте 1к10 и обратитесь к таблице ниже.

► **Если атакованы:** корне-рыла утасают, оставляя только нормальные корни и мох.

к10 Информация

1	Сокровища овце-головых охраняются в комнате ужасов.
2	Серебряный меч спрятан в каменной колонне.
3	Здесь давным-давно обитали поклонники рептилий. Они похоронили великого врага, охраняемого его королевами.
4	Не связывайтесь с охотником. Его присутствие всё ещё преследует эти пещеры.
5	Рогатый огр владеет сокровищем, ценность которого он не понимает.
6	Гномы — хранители тайного бога с большой силой.
7	Плоды подземного мира часто бывают волшебными, но могут исказить ум слабовольного.
8	Забытые сокровища лежат похороненные у реки.
9	Остерегайтесь предательства гномов!
10	Если вы найдёте чёрные джунгли, убедитесь, что вы принесли лопату.

5. Закутки

Грязный пол (отпечатки копыт). **Корневые стенки и потолок** (пронизанные сороконожками). **Низкий тоннель** (потолок высотой 6'). **Светящийся зелёный мох** (покрывающий корни).

► **Закуток 1:** уютные плащи и пальто свисают с корней. В кармане одного из них находится ключ от запертой двери в [области 28](#).

► **Закуток 2:** портрет гномо-подобного существа, висящий среди корней.

► **Закуток 3:** вешалка для шляп с 12 фетровыми шляпами (красными и фиолетовыми).

6. Комната ожидания

Бульжники (круглые и гладкие). **Корневые стены и потолок** (чистые; заплаты ручной работы). **Арочный потолок** (высотой 8').

Деревянный стол и табурет

Хорошее качество (чистые и ухоженные). **Изящный колокольчик** (на столе; полированная жёсть). **Медная табличка** (на столе; «Пожалуйста, позвоните»).

► **Если позвонить в колокольчик:** призывает Рамнуса из [области 8](#).

7. Изучение чепухи

Бульжники (круглые и гладкие). **Корневые стены и потолок** (чистые; заплаты ручной работы). **Арочный потолок** (высотой 8').

► **Юг:** запах чая и пышек. Тёплый свет. Тихое блеяние (слова?).

Книжные полки

Сформированы корнями (встроены в стены). **Беспорядочные книги** (всех форм и размеров).

► **Если почитать книги:** все они полны ребяческих бессмысленных рифм, на Обычном.

2 стула с мягкой обивкой

► **Если дотронуться до стульев:** заставляет их ожить и атаковать, а также поток книг вылетать с полок (все в комнате должны сделать сбросок против дыхания или получить 1к2 урона).

Стулья с мягкой обивкой

КБ 7 [12], **КЗ** 1 (оз 5, 6), **Атака** 2 × когтистые подлокотники (1к3), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 90' (30'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (1), **Боевой дух** 7, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 10

8. Кухня фавнов

Бульжники (круглые и гладкие). **Глазурованные кирпичные стены** (радужно-чёрные). **Земляной потолок** (высотой 8', свисающие корни). **Свет фонаря** (свисает с корня).

3 овце-головых фавна

Размером с человека (высотой 5'). **Пушистая шерсть** (торчит из-под одежды). **Мерцающие глаза** (чёрные как смоль). **Блеющая речь** (Обычный язык).

► **Рамиус:** главный. Коренастые спиральные рога. Одет в благонравный твидовый пиджак и короткие брюки. Относится к самкам как к своей «стае».

► **Эвили:** послушная самка. Маленькие рога. Платье в горошек. Бант на макушке.

► **Шорни:** подозрительная самка. Маленькие рога. Чёрное кружевное платье.

► **Реакция:** действуют приветливо и манерно, предлагая ПИ освежающую чашку чая и пышку. В чай что-то подсыпали.

► **Наркотический чай:** спасбросок против заклинаний или заснуть на 2к6 ходов.

► **Спящие жертвы:** будут раздеты, связаны в [области 9](#) и съедены в течение 1к4 дней.

Овце-головые фавны

КБ 6 [13], **КЗ** 2 (оз 8, 12, 13), **Атака** 1 × удар рогами (1к6), 1 × нож (1к4), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 120' (40'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 З16 (2), **Боевой дух** 9, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 20

► **Если в беде:** Рамиус призовет черепа из [области 9](#), чтобы те пришли на его защиту. В отчаянном положении он пойдёт за зельем невидимости (см. [Деревянные серванты](#)).

► **Предметы:** у Рамиуса есть ключ от сундука в [области 9](#).

Чугунная плита

Кипящий чайник (травяной чай). **Жарящиеся пышки** (масло наготове). **Кастрюли и сковородки** (сложенные и висащие на крючках).

Деревянные серванты

Причудливый деревенский дизайн (разных размеров). **Ручная роспись** (изящные цветы).

► **Внутри сервантов:** травы (в том числе банка сонных трав — 10 доз сонного чая). Продукты из леса (грибы, ягоды). Рога животных.

► **Скрытая ниша:** требуется поиск. Содержит книги рецептов блюд из человеческой плоти и зелье невидимости.

9. Каморка скелетов

Бульжники (круглые и гладкие). **Уютная кровать** (достаточно большая для троих). **Гуманоидные черепа и кости** (украшающие земляные стены). **Земляной потолок** (высотой 8', свисающие корни). **Деревянный сундук** (запертый).

► **Внутри сундука:** свежее человеческое мясо, аккуратно разделанное. Верёвки. Мешок с 487зм, 192см, 202мм. Кольцо из серебра и сапфиром (400зм). Овчинный гримуар тайных заклинаний: *очарование, обнаружение зла, призрачная сила*. Можно использовать как свиток.

4 зачарованных овечьих черепа

Резные руны (магический шрифт привязки). **Злые рога** (грузные спирали с шипами).

► **Реакция:** лежат неподвижно, пока не будет приказа Рамиуса ([область 8](#)).

Зачарованные овечьи черепа

КБ 8 [11], **КЗ** 1 (оз 2, 4, 4, 6), **Атака** 1 × удар рогами (1к6), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 120' (40') летающий, **Спас** С12 В13 П14 Д15 З16 (1), **Боевой дух** 12, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 10

10. Вызванная иллюзия

Песчаный пол (никаких явных отпечатков). **Песчаные стены** (свисающие корни). **Низкий тоннель** (потолок высотой 6').

► **Север:** отдалённый шум, похожий на шум ветра или воды.

► **Если пойти по туннелю:** призрачная фигура волшебника с белыми усами в пурпурном одеянии появляется у входа в [область 11](#). Он доброжелательно жестикულიрует и произносит следующую ломаную фразу: «Добро пожаловать в царство ... Нетленного. Пожалуйста, подождите ... в предоставленном ... Для вапшей же безопасности — не ...». Затем иллюзия исчезает.

11. Телепортационный круг

Булыжники (круглые и гладкие). **Кирпичные стены и потолок** (осыпающиеся; пятна проталкивающих корней). **Арочный потолок** (высотой 10').

► **Север:** отдалённый шум, похожий на шум ветра или воды.

Дверь на запад

Мотивы с деревьями (резное дерево).

Узорчатый ковёр

Тёмно-малиновый (кровоав красный?). **Тонкая шерсть** (хотя и несколько рваная). **Геометрические узоры** (в золотом и зелёном цвете).

► **Под ковром:** магический круг рун, вырезанных на булыжниках.

► **Если наступить на ковёр (или в круг):** любой, кто входит в круг, телепортируется в [область 35](#).

► **Случайно:** если игроки не говорят, что они избегают ходить по ковру, есть шанс 2-из-6, что случайный персонаж войдёт в круг.

12. Крошечные люди

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Декоративный стол** (деревянный, высотой 2'). **Десятки стеклянных банок** (на столе). **Зелёная бутылка** (на столе; закупорена).

► **В банках:** внутри каждой банки находится крошечный мертвец (высотой 1').

► **В бутылке:** наполовину заполнена старым вином (теперь это концентрированный уксус). Два свёрнутых свитка скрыты внутри горлышка: 1. Свиток уменьшения (уменьшает рост читающего до 6" на 6 ходов). 2. Страница из сказки о путешествии в мир микро-людей.

13. Охотник

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Статуя охотника и 2 гончих** (лук в руке, меч на поясе). **Висящие зеркала** (на северной и южной стенах).

► **Если посмотреть в зеркало:** вместо собственного лица ПИ видит лицо охотника с безумными глазами. Откуда-то издали доносятся звуки лая и охотничьего рога. Охотник пробудился!

► **Как только охотник пробудился:** с этого момента, если бросок к6 для случайного события показывает 1 или 2 (см. [Случайные события](#)), на группу нападает сумасшедшая тень охотника и его собак.

Призрачный охотник

КБ 6 [13], **КЗ** 2* (оз 10), **Атака** 1 × меч (1к8+1) или 1 × стрела (1к6), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 120' (40'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (2), **Боевой дух** 10, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 25

► **Бестелесная нежить:** можно навредить только магией или серебром. Не поддаётся очарованию и контролю разума.

► **Предметы:** мешочек с 300 старинными серебряными монетами (стоимостью до 150зм у коллекционера). Охотничий рог с выгравированной головой оленя с плющом, вплетённым в рога (50зм). Если звук издаст законопослушный персонаж, рог вызывает верную охотничью собаку на один час (используется один раз в неделю).

2 призрачных гончих

КБ 7 [12], **КЗ** 1* (оз 5, 7), **Атака** 1 × укусы (1к6), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 120' (40'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (1), **Боевой дух** 9, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 13

► **Бестелесная нежить:** можно навредить только магией или серебром. Не поддаётся очарованию и контролю разума.

14. Змеиная арка

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Арка** (высотой 6') **Змеиная резьба** (своды, образованные тремя переплетёнными змеями).

Гигантский краб-паук

Прячется (за вершиной арки). **Красные глаза** (блестят в темноте).

► **Реакция:** жаждет живой плоти.

► **Язык:** паук может говорить (но не понимает!) на Обычном. В бою он кричит о высасывании внутренностей.

Гигантский краб-паук

КБ 7 [12], **КЗ** 2* (оз 8), **Атака** 1 × укусы (1к8 + яд), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 120' (40'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (2), **Боевой дух** 7, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 25

► **Засада:** атакует набрасываясь на жертв сверху.

► **Застать врасплох:** на 1—4 (камуфляж).

► **Липкость:** может передвигаться по стенам и потолку.

► **Яд:** вызывает смерть через 1к4 ходов (спасбросок против яда с бонусом +2).

15. Сокровище и яма

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Зияющая яма** (шириной и глубиной 10'). **Куча золотых и серебряных чаш** (за ямой).

► **В яме:** вода глубиной 2'. Заплесневелый скелет в ржавой кольчуге.

► **Если дотронуться до воды:** спасбросок против паралича или впасть в кому на 1к6 ходов. (ПИ в коме утонет в воде, если не будет быстро спасен.)

► **Если дотронуться до сокровищ:** это иллюзорно скрытая высокая деревянная шахматная фигура высотой 1': чёрный король.

16. Троглодиты

Каменные блоки (стены, потолок высотой 12' и пол). **Вонь рыбьей падали** (вызывает рвоту). **Ржавые цепи свисают** (с потолка, чуть выше уровня головы). **Разлагающаяся рыба** (повешена на цепях). **Рыбьи кости** (сваленные на полу).

3 троглодита

Жрут тухлую рыбу (никогда не спят).

► **Старый Грегг:** задира. Самый большой. Одноглазый.

► **Бабы ручки:** тощий альбинос.

► **Дурень:** постоянное булькающее хихиканье.

► **Реакция:** хотят съесть ПИ, но будут вести переговоры, если тех будет больше, прикидываясь невинными рыбаками, способными держать себя в руках.

Троглодиты

КБ 5 [14], КЗ 2* (оз 7, 8, 12), Атака 2 × лапа с когтями (1к4), 1 × укус (1к4), ДПКБ0 18 [+1], Ход 120' (40'), Спас С12 В13 П14 Д15 С16 (2), Боевой дух 9, МЗ Хаотичное, Опыт 25

► **Ненавистные:** попытаются убить любых существ с кем столкнутся/встретятся.

► **Застать врасплох:** на 1–4, из-за способности изменять цвет для того, чтобы соответствовать окружению. Прячутся у каменных стен и ждут жертв.

► **Тошнотворная вонь:** масла на коже пахнут так, что людей и полулюдей тошнит: спасбросок против яда или получите штраф -2 на попадание, находясь в ближнем бою с троглодитами.

Зевающие лица

Вырезаны на стенах (здесь находятся потайные двери). **Гигантского размера** (высотой 6').

► **Если нажать на левый глаз:** открывает потайную дверь в стене.

17. Секретный тайник

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Вонь рыбьей падали** (вызывает рвоту). **Гигантская рыба** (длиной 4', свисает на крючьях с потолка). **Куча мусора** (рваная одежда, обрывки кожи, ржавые лезвия). **Склизкий деревянный сундук** (3' в ширину).

► **Если порыться в мусоре:** ПИ обнаруживают ключ к дверям в [области 16](#).

► **Если дотронуться до сундука:** слизь, покрывающая сундук, испускает пар. Спасбросок против яда или умереть за 1 ход (выблевать легкие). (Троглодиты невосприимчивы к парам).

► **Внутри сундука:** 492зм, 1,017см, 128мм, серебряный браслет с шипами из розового кварца (стоит 200зм).

18. Тела утопленников

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Вонь разлагающейся плоти** (с намёком на речную грязь).

7 размокших трупов

Спутанные речными водорослями (но в остальном голые). **Очевидные раны** (рваные).

► **Если пройти через коридор:** Трупы — это гули, надеющиеся обмануть приключенцев, пропуская их вперед, а затем напасть на них, когда те будут загнаны в угол в [области 19](#).

Гули

КБ 6 [13], **КЗ** 2* (оз 4, 7, 8, 9, 12, 12, 13), **Атака** 2 × лапа с когтями (1к3 + паралич), 1 × укус (1к3 + паралич), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 90' (30'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 З16 (2), **Боевой дух** 9, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 25

► **Паралич:** на 2к4 хода (спасбросок против паралича). Эльфы и существа больше огра невосприимчивы. После парализации своей цели, гуль будет атаковать остальных.

► **Нежить:** не производит шума, пока не атакуют. Невосприимчивы к эффектам, влияющим на живых существ (например яд). Невосприимчивы к заклинаниям, влияющим на сознание или чтение мыслей (например *очарование*, *удержание*, *сон*).

19. Залив гулей

Естественная пещера (высотой 8', скользко от тумана). **Стремительная река** (холодная и быстро бегущая). **Песчаный залив** (испещрённый кровью).

Наполовину съеденный труп

Довольно свежий (плоть ещё цела). **Частично расчленён** (без ног). **Разрушенные доспехи** (остатки разорванного латного доспеха).

► **Реакция:** Безногий труп будет ползти, чтобы атаковать ПИ. (Это недавно убитый приключенец на полпути к гуль-хулу).

Полу-гуль

КБ 8 [11], **КЗ** 1 (оз 5), **Атака** 1 × укус (1к3), 1 × лапа с когтями (1к3), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 30' (10'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 З16 (1), **Боевой дух** 10, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 10

Кости и коряги

Свалены вместе (в восточном конце залива).

► **Если порыться в куче:** мешок, содержащий 324зм, рубин (стоит 800зм) и хрустальный кинжал, твёрдый как сталь (+1 магический).

Гребная лодка с брошенным якорем

Дрейфует по течению (в 10' от берега). **Неповреждённая** (потрёпанная, но крепкая).

► **Если использовать лодку:** в лодке может поместиться до трёх ПИ. Персонажи в тяжёлых доспехах (или несущие другие тяжёлые грузы) должны сделать проверку ЛОВ, чтобы попасть в лодку. Если проверка провалена, персонаж падает в воду и его уносит прочь. См. [Подземную реку](#).

20. Рыбацкий залив

Естественная пещера (высотой 8', скользко от тумана). **Стремительная река** (холодная и быстро бегущая). **Песчаный залив** (испещрённый рыбьими кишками).

► **Место ловли у троглодитов:** существует шанс 2-из-6 шанса, что 1к3 троглодитов из [области 16](#) скрываются здесь у кромки воды, ловя рыбу крючками на цепях.

Каракули мелом

Вдоль стены прохода (буквы высотой 2').

► **Если прочитать текст:** «Кормите рыб...» плюс следы стёртого слова, по крайней мере ещё одного.

21. Ловушка с лезвием

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Арка** (высотой 8') **Резные черепа** (своды, вырезанные в виде сложенных черепов). **Скелет мёртвого воина** (лежит в арке в луже засохшей крови).

► **Юг:** аммиачная вонь.

► **Если проверить скелет:** она умерла от раны в правом боку.

► **Если обыскать тело:** сильно повреждённый кольчужный доспех, меч, рюкзак с заплесневевшей верёвкой и гнилым пайком, поясная сумка с 253м, ожерелье с латунным черепом (153м).

► **Если пройти через арку:** нажимная пластина инициирует косящее лезвие, которое вертикально проносится из восточного края арки. Любой в арке должен пройти спасбросок против волшебных палочек или получить 1к8 урона.

22. Зал королей

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Статуи древних королей** (изношенные и осыпающиеся).

► **Север:** звук несущейся воды. Рыбный запах падали.

► **Если изучить статуи:** ПИ обнаруживают старый кожаный сапог (на левую ногу) за самой северной статуей.

► **Если изучить двери:** дверь в [область 25](#): слабый свет с другой стороны. Дверь в [область 26](#): меловая стрелка на земле рядом с дверью, указывающая на неё.

► **Если послушать дверь:** дверь в [область 25](#): грохочущий хrap. Дверь в [область 38](#): слабые звуки битвы.

Затаившийся троглодит

Существует шанс 2-из-6, что троглодит из [области 16](#) скрывается в северном проходе, шпиюна за ПИ.

23. Плачущие статуи

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Плачущая статуя человека-рыбы** (в восточной нише; плачет молочными слезами). **Плачущая статуя человека-богомолы** (в западной нише; плачет молочными слезами). **Разбитый арбалет** (брошенный на пол между статуями).

24. Зал управления

Металлический пол (блестящий, безупречно чистый). **Каменные блоки** (стены, потолок высотой 12'). **Гигантский сферический валун** (диаметром 10', на полу в западном конце комнаты). **Шесть рычагов** (южная стена, пронумерованы от 1 до 6). **Латунная табличка** (южная стена, «Только уполномоченный персонал»).

► **Если потянуть рычаг 1:** пол комнаты внезапно накренился, и гигантский валун покатится в другой конец. Все персонажи в комнате должны сделать спасбросок против волшебных палочек или получить 2к6 урона.

► **Если потянуть рычаг 2:** все чёрные скелеты в подполье активируются. При встрече они будут атаковать (см. [характеристики ниже](#)).

► **Если потянуть рычаг 3:** статуи в [области 22](#) превращаются в чистое золото на 1 ход.

► **Если потянуть рычаг 4:** отключает золотой свет в [области 29](#).

► **Если потянуть рычаг 5:** персонаж, потянувший рычаг, меняется личностью с другим (случайно выбранным) ПИ навсегда.

► **Если потянуть рычаг 6:** открывает секретную дверь в [области 34](#).

Чёрные скелеты

КБ 7 [12], **КЗ** 2 (9 оз), **Атака** 1 × меч (1к8), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 120' (40'), **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (2), **Боевой дух** 12, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 20

25. Логово мутагенного огра

Зловоние большой плоти (омерзительное). **Каменные блоки** (стены, потолок высотой 12' и пол). **Грязная кровать** (овчины, мешковина). **Деревянный стол и стулья** (причудливая резьба). **Грязные тарелки и посуда** (сложены повсюду). **Скульптура птицы** (грубо вырезана из бревна). **Очаг для готовки** (угли, чугунный горшок, остатки тушёного гнома).

Мутагенный огр

Крепко спит (храпит, как бык). **Болезненная плоть** (мокнущие гнойники). **Вспухшие глаза** (один больше другого). **Ключи на цепочке** (на шее, открывает дверь в комнату лаюс клетки).

► **Если красться мимо огра:** если ПИ не умеют летать, им придется идти или ползти по кровати огра. Это требует успешной проверки ЛОВ. Персонажи, носящие тяжёлые доспехи, получают штраф -2. Персонажи, которые могут двигаться бесшумно, получают бонус +2. Если проверка провалена, огр просыпается.

► **Если красть ключи:** требуется успешная проверка ЛОВ с штрафом -2. Персонажи, которые могут обыскивать карманы, получают бонус +2 вместо штрафа. Если проверка провалена, огр просыпается.

► **Реакция:** взбешён ограблением, но в остальном не особо интересуется приключенцами. Любит есть полуросликов и гномов. Он заплатит 100зм за живого.

Мутагенный огр

КБ 5 [14], **КЗ** 6+1* (32 оз), **Атака** 1 × дубина (1к10), 1 × дыхание (мутация), **ДПКБ0** 15 [+4], **Ход** 90' (30°), **Спас** С10 В11 П12 Д13 З14 (4), **Боевой дух** 10, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 650

► **Мутагенное дыхание:** влияет на всех персонажей в области 10' перед огром. Слэбросок против дыхания или вытерпите мутагенное влияние (бросьте 1к8 и сверьтесь с таблицей выше).

► **Если в беде:** людоед будет разбивать клетки, освобождая мутантов.

к8 Мутагенный эффект (постоянный)

- | | |
|---|--|
| 1 | Текущие гнойники на коже |
| 2 | Случайная рука сморщивается и отмирает |
| 3 | Повреждение головного мозга (-1 ИНТ) |
| 4 | Густой мех прорастает из кожи |
| 5 | Появляется дополнительный глаз (он слепой) |
| 6 | Нос превращается в эластичное шупальце |
| 7 | Красные и розовые оспины на коже |
| 8 | Кожа шелушится, воняет |

4 запертых мутанта

Дегенеративные гуманоиды (неопределённые виды). **Низкорослый и обезьяноподобный** (высотой 4'). **Бормочущая речь** (очень базовый Обычный).

► **Реакция:** ленивые, безразличные. Кричат, если к ним приближаются.

► **Если освободить:** бунтят, атакуют всех в поле зрения. Успокаиваются, если их покормить.

Запертые мутанты

КБ 9 [10], **КЗ** 1 (оз 1, 3, 5, 6), **Атака** 1 × укус (1к4), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 120' (40°), **Спас** С12 В13 П14 Д15 З16 (1), **Боевой дух** 7, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 10

Альков (в восточном конце комнаты)

Груды сапог (размер огра). **Кучи плащей** (рваных и вонючих). **6 кожистых мешочков** (высушенные гуманоидные органы, совместно содержат 724зм). **Человеческий череп** (с вырезанными рунами).

► **Если дотронуться до черепа:** бестелесное сознание по имени Хуугал-Баратк пробуждается, если к нему прикасается нейтральный персонаж. Он может говорить на Обычном жутким шёпотом. Он стремится воссоединиться со своим телом (в скрытых склепах храма ящерниц в городе) и даёт +1 ИНТ и ХАР тому, кто помогает ему.

26. Древесная арка

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Арка** (высотой 6'). **Резьба по дереву** (своды, образованные переплетёнными ветвями).

Труп дварфа

Растянулся на полу (рядом с дверью в [область 22](#)). **Рыжая борода** (до колен).

► **Если проверить труп:** похоже, он умер от удушья. Верёвка из чёрной лозы туго обмотана вокруг его горла.

► **Если обыскать тело:** поцарапанный кожаный доспех. 20зм, 42см завёрнутые в носок его левого сапога. В кармане быстро написанная записка: «Речных гулей можно выманить от их кроковищ?»

Хватающий плющ

Чёрный колючий плющ (покрывает стены на 30' к востоку от арки).

► **Если пройти мимо плюща:** он набрасывается на любого, кто проходит мимо, атакуя как монстр с 1 КЗ (ДПКБ0 19 [0]) на 1к3 урона.

► **Если повредить плющ:** огонь не вредит ему, но его можно снять со стен (он будет отбиваться).

27. Чёрные фрукты

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Чёрный, колючий плющ** (покрывает стены, безвреден). **Чёрные как смоль плоды** (похожи на помидоры, восхитительно свисающие с плюща).

► **Если съесть чёрные фрукты:** каждый фрукт восстанавливает 1 оз и раскрашивает глаза персонажа в туманный чёрный цвет на 1к3 часов. Также есть шанс 1-из-10 стать зависимым.

28. Тень садовника

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10'). **Плодородный земляной пол** (чернозём). **Большие чёрные растения** (заполняющие комнату, некоторые достигают 6' в высоту). **Чёрный, колючий плющ** (покрывает стены, безвреден). **Чёрные как смоль плоды** (похожи на помидоры, восхитительно свисающие с плюща).

► **Север:** приглушённое шипение.

► **Если съесть чёрные фрукты:** см. [область 27](#).

► **Если поискать в растениях:** лейки привязаны на потрёпанные верёвки. Можно найти серебряную коробку с гравировкой (50зм). Она содержит мелкую пыль: при вдыхании она лечит 1к6 оз.

► **Если найти потайную дверь:** это обычная дверь, заросшая растениями. Она заперта.

Тень садовника

Гуманоидная форма (дрожит). **Ухаживает за растениями** (сохраняет своё наполовину живое состояние благодаря им).

► **Реакция:** ненавидит теплокровных существ и попытается убить любого, кто войдет.

Тень садовника

КБ 7 [12], КЗ 2+2* (11 оз), Атака 1 × прикосновение (1к4 + вытягивание силы), ДПКБ0 17 [+2], Ход 90' (30'), Спас С12 В13 П14 А15 316 (2), Боевой дух 12, МЗ Хаотичное, Опыт 35

► **Застать врасплох:** на 1–5.

► **Вытягивание силы:** жертва теряет 1 СИЛ за каждое попадание. Восстанавливается через 8 ходов. Если СИЛ уменьшится до 0, жертва становится тенью.

► **Иммунитет к обычному урону:** может быть ранен только магической атакой.

► **Иммунитет к заклинаниям:** невосприимчив к заклинаниям *очарование* и *сон*.

29. Подземные джунгли

Естественная пещера (высотой 40').
Плодородный земляной пол (чернозём).
Подземные джунгли (чёрные как смоль растения и деревья заполняют комнату, деревья высотой 30'). **Нежные щебечущие звуки** (иногда слышимые с деревьев).

► **Если обследовать деревья:** в ветвях можно разглядеть светящиеся жёлтые глаза (злые древесные младенцы).

► **Если покопаться в земле:** может найти сокровища. За каждый ход, который группа проводит в раскопках, есть шанс 1-из-6 раскопать что-то. Бросьте 1к6 и обратитесь к таблице ниже.

к6 Раскопанный предмет

- | |
|--|
| Гуль, погребённый с 229зм и пятью |
| 1 стрелами +1. (См. характеристики гулей в области 18). |
| 2 Цепь... на ее конце находится железная сфера диаметром 3'. |
| Сундук, содержащий 1,319мм, 810см, 194зм, |
| 3 18пм и карту сокровищ (написанную на языке дварфов) к «остальному». |
| 4 Деревянная шахматная фигура высотой 1': белый конь. |
| Маленькое ручное зеркальце. Оно имеет |
| 5 силу обращать нежить (как жрец 3-го уровня) один раз в день. |
| 6 Простое медное кольцо, проклятое: владелец может есть только свинину. |

Гигантская бронзовая статуя

Гигантский толстяк (25' высотой).
Доброжелательная поза (улыбается, скрестив ноги).

Чаша и постамент

Каменный постамент (4' высотой). **Залит золотым светом** (бассейн света диаметром 10' окружает постамент). **Платиновая чаша с сапфирами** (на постаменте, стоит 2,000зм, полная воды).

► **Если зайти в свет:** 2к6 злых древесных младенцев прыгают с деревьев и атакуют.

► **Если попить воды:** вода в чаше имеет одноразовую силу либо исцелить 2к8 оз или восстановить жизнь человеку, который умер в течение последних 24 часов.

24 злых древесных младенца

Милые (пухлые, счастливые). **Светящиеся глаза** (жёлтым). **Игольчатые клыки** (ужасные).

► **Реакция:** смотрят на ПИ с верхушек деревьев. Защищают чашу.

Злые древесные младенцы

КБ 7 [12], **КЗ** 1 (4 оз), **Атака** 1 × укус (1к4), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 120' (40') лазают, **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (1), **Боевой дух** 8, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 10

30. Мост через реку

Естественная пещера (высотой 20').
Стремительная река (прохладная дымка).
Арочный каменный мост (без перил, 10' до воды).

31. Зал королев

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Статуи древних королев** (высоких и стройных). **Слизистые водоросли** (покрывающие всё).

► **Чтобы открыть потайную дверь:** нужно нажать камень у основания статуи, стоящей напротив двери.

32. Скрытый склеп

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Затхлый воздух** (едва уловимый запах смерти). **Густая пыль** (вздывается, если её потревожить). **Ржавые подсвечники** (в виде змей).

Каменный саркофаг

Клыкастая змеиная морда (вырезана сверху).
Надпись (чужеземный шрифт, по краю).

► **Если прочесть надпись:** она написана на языке драконов и гласит: «ЙОРГ ОСКВЕРНИТЕЛЬ, ПРИ ЖИЗНИ ПЕРЕЧИЛ КЕЗЕКУ, ПОСЛЕ СМЕРТИ — СЛУЖИТ».

► **Если открыть саркофаг:** можно увидеть не упокоенное тело Йорга Осквернителя.

Йорг Осквернитель

Голова разбита (обнажена полость черепа без мозга). **Светящиеся голубые глаза** (злой взгляд). **Ржавая кольчуга** (почти распавшаяся).
Бледно-голубой меч (лежит поперёк туловища).
Колье из золота с рубином (в виде змеи).

► **Реакция:** встаёт, чтобы напасть на тех, кто нарушил его покой.

Йорг Осквернитель (умершие)

КБ 5 [14], **КЗ** 3* (13 оз), **Атака** 1 × меч (1к8+1 плюс вытягивание энергии), **ДПКБ0** 17 [+2], **Ход** 90° (30°), **Спас** C12 B13 П14 D15 316 (3), **Боевой дух** 12, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 50

► **Нежить:** не производит шума, пока не атакует. Невосприимчив к эффектам, влияющим на живых существ (например яд). Невосприимчив к заклинаниям, влияющим на сознание или чтение мыслей (например *очарование, удержание, сон*).

► **Иммунитет к обычному оружию:** можно попасть только серебряным или магическим оружием.

► **Вытягивание энергии:** успешное попадание по цели навсегда вытягивает из неё один уровень (или Кубик Здоровья). Это влечёт за собой потерю одного Кубика Здоровья в очках здоровья, а также всех других преимуществ из-за вытянутых уровней (например, заклинаний, спасбросков и т. д.). Опыт персонажа уменьшается до середины между изначальным и новым уровнем. Персона, из которой вытянули все уровни через 1к4 дней становится тварью под контролем твари, которая убила его или её.

► **Предметы:** бледно-голубой меч (см. [Лезвие лазурного змея](#)). Золотое кольцо с рубином в виде змеи (2,500зм). Колье зачаровано злой магией. Если его поместить на труп, оно захватывает душу умершего, заставляя тело стать умертвием.

Лезвие лазурного змея

Бледно-голубой металл (неестественно светлый). **Тонкое лезвие** (но прочнее стали). **Выгравированы змеи** (выющиеся вдоль лезвия).

► **Способности:** меч волшебный: бонус +1 на попадание и к урону. Даёт владельцу способность дышать под водой.

► **История:** лезвие лазурного змея — один из трёх змеиных клинков, выкованных Белой лигой для битвы против культов рептилий. См. [Обзор приключения](#).

33. Насест летучих мышей

Естественная пещера (высотой 30'). **Аммиачная вонь** (гуано). **Влажный пол** (с прожилками гуано). **Породные колонны** (до потолка).

- **Запад:** слабое зелёное свечение, тепло.
- **Если громко шуметь:** это потревожит летучих мышей, которые гнездятся на потолке пещеры, заставляя их летать в панике.
- **Если проверить колонны:** на самой западной колонне есть надпись: «СО ВРЕМЕНЕМ ЗДЕСЬ МНОГОЕ ВЫРОСЛО. СПУСКАЙТЕСЬ ГЛУБЖЕ, И ВЫ НАЙДЁТЕ БОГАТСТВО.»

100 обычных летучих мышей

КБ 6 [13], **КЗ** 1 оз, **Атака** 1 × рой (смятение), **ДПКБ0** 20 [-1], **Ход** 120' (40') летающий, **Спас** C14 B15 П16 Д17 318 (ОЧ), **Боевой дух** 6, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 5

- **Эхолокация:** невосприимчивы к эффектам, нарушающим зрение. Слепнут от магической тишины.
- **Рой:** 10 летучих мышей могут начать роиться вокруг головы цели, вызывая смятение: штраф -2 на попадание и спасброски; невозможность колдовать.
- **Атаки:** как обычный человек.
- **Пугливые:** проверка боевого духа каждый раунд.

34. Сторожевая колонна

Естественная пещера (высотой 30'). **Склизкая каменная колонна** (покрытая водорослями).

- **Запад:** аммиачная вонь.
- **Если найти потайную дверь:** смотровая щель и защёлка скрыты под водорослями.
- **За потайной дверью:** чёрный скелет стоит на страже (см. [Чёрные скелеты](#)). Он несёт серебряный меч стоимостью 750зм (250зм, если использовался в бою).

Гном часовой

Есть шанс 3-из-6, что гном из [области 51](#) прячется за колонной и шпионит.

35. Двери с ликами

Естественная пещера (высотой 30'). **Отвесная скала** (осыпающиеся камни). **Деревянные двери с ликами** (северная дверь: бык, средняя дверь: шут, южная дверь: лев).

- **Если послушать дверь:** северная дверь: бык фыркает; средняя дверь: прыжки и гогот; южная дверь: рёв льва.
- **Если заговорить:** если здесь заговорит какой-нибудь персонаж, с запада донесётся визгливый звук.

36. Груды песка

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Белый песок** (насыпанный вглубь на 4–6', покрывает пол).

- **Если найти потайную дверь:** дверь в [область 37](#) имеет высоту 3' и скрыта за кучей песка высотой 6'.
- **Односторонняя дверь:** дверь в [область 38](#) представляет собой задвигающуюся металлическую дверь. Ее можно открыть только с этой стороны.

2 чёрных скелета

Стоят на страже (неактивны, у двери в [область 38](#)). (См. [Чёрные скелеты](#)).

37. Скрытый гардероб

Кирпичный гардероб (стены, потолок высотой 3', и пол). **Стеклянные банки** (аккуратно расставлены, заполняют всё пространство).

- **Внутри банок:** зубы (человеческие, животных, чудовищ), выжимка из насекомых, нарезанные волосы.
- **Если поискать в банках:** через 1 ход поиска ПИ обнаруживают внутри одной из банок записку на клочке пергамента: «Для коллекции Хазрада Нечестивого».

38. Призрачная битва

Каменные блоки (стены, потолок высотой 10' и пол). **Пыльно** (вздымается, если потревожить). **Паутина** (свисает, как вуаль).

► **Восток:** запах бульона.

► **Односторонняя дверь:** дверь в [область 38](#) представляет собой задвигающуюся металлическую дверь. Её нельзя открыть с этой стороны.

Призрачная битва

Призрачный гигантский ящер (горбатый и бешеный). **Призрачный человеческий воин** (кожаный доспех, копьё, щит с эмблемой в виде головы оленя с плющом, выплётённым в рога). **Сцепились в бою** (оба ранены и истекают кровью). **Приглушённые звуки боя** (даже если приблизится).

► **Если присоединиться к битве:** обычное оружие может нанести вред призрачным бойцам.

► **Если ящер убит:** воин шепчет ПИ: «Они украли меч... Спасите Йорга... На той стороне реки», прежде чем исчезнуть навсегда.

► **Если воин убит:** ящер нападает на ПИ.

Гигантский призрачный ящер

КБ 4 [15], **КЗ** 6 (15 оз), **Атака** 2 × лапа с когтями (1к6), 1 × укусы (1к6), **ДПКБ0** 14 [+5], **Ход** 120' (40'), **Спас** C10 B11 П12 Д13 314 (6), **Боевой дух** 12, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 275

Призрачный воин

КБ 6 [13], **КЗ** 2 (10 оз), **Атака** 1 × копьё (1к6+1), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 120' (40'), **Спас** C12 B13 П14 Д15 316 (2), **Боевой дух** 12, **МЗ** Законопослушное, **Опыт** 20

2 чёрных скелета

Стоят на страже (неактивны, у двери в [область 36](#)). (См. [Чёрные скелеты](#)).

39. Пир огненных жуков

Естественная пещера (высотой 12'). **Неровный пол** (предательские, скалистые выступы). **Труп гигантской ящерицы** (длиной 10', покрыт слизью).

► **Если сражаться в этой комнате:** ПИ, у которых выпадает 1 при броске на попадание в ближнем бою, падают на 1к2 урона.

7 гигантских огненных жуков

Пожирают труп гигантской ящерицы (длиной 10', покрыт слизью).

Гигантские огненные жуки

КБ 4 [15], **КЗ** 1+2 (оз 3, 4, 5, 7, 8, 8, 8), **Атака** 1 × укусы (2к4), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 120' (40'), **Спас** C12 B13 П14 Д15 316 (1), **Боевой дух** 7, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 15

► **Светящиеся наросты:** три светящихся железы (две над глазами и одна на брюхе) излучают свет в радиусе 10'. Если снять их, они продолжают светиться в течение 1к6 дней.

40. Пещера молчания

Естественная пещера (высотой 12'). **Круг каменных сидений** (высотой 2'). **Скопление огарков красных свечей** (в середине круга из сидений).

► **Когда дверь закрыта:** пещера полностью звукоизолирована. Ни один звук не может пройти ни внутрь, ни наружу.

► **Если поискать в комнате:** маленький котелок находится в углу. На шелковой подкладке вышито: «собственность Генри Слишпумса».

41. Лаз

Естественная пещера (высотой 3'). **Слизистый пол** (скользящий от крови ящерицы).

42. Сочащийся грот

Естественная пещера (высотой 10³). Обилие сверкающих сталактитов (сочатся влагой, выросли почти до пола).

► Север: отдалённый шум, похожий на шум ветра или воды.

► Движение в этой комнате: скорость движения снижается на 75%, так как ПИ должны пригнуться и опигать сталактиты.

43. Отверстия и щели

Естественная пещера (высотой 10³). Неровные отверстия и щели (в стенах, достаточно большие, чтобы можно было залезть рукой).

► Север: звук несущейся воды. Навозная вонь.

► Если засунуть руку в отверстие: ПИ может схватить что-то: бросьте 1к20 и обратитесь к таблице ниже. (Каждый предмет может быть схвачен только один раз). Существует также вероятность того, что рука, которую засунут в отверстие, мутирует: бросьте 1к12 и обратитесь к таблице ниже.

к20 Хватаемый предмет

1–10	Ничего
	Медная статуэтка, изображающая
11	непристойное свидание между девицей и развратным единорогом (50зм)
12	Зазубренный кинжал
13	Ключ к области 25
14	Свиток невидимости
15	Злобная летучая мышь
16	Злая каменная пикси
17	Мумифицированная крыса
18	Изумруд (500зм)
19	Мешок латунных звезд (10зм)
20	Старая кожаная перчатка (на правую руку), подходит к той, что в области 2

к12 Мутация руки (постоянная)

1–6	Ничего
7	Становится зелёной и чешуйчатой
8	Становится волосатой и когтистой (удар лапой 1к4)
9	Становится как у зомби
10	Увеличивается вдвое
11	Вырастают когти как у птицы (удар когтями 1к4)
12	Начинает сочиться фиолетовая слизь

44. Логово ящериц

Каменные блоки (стены, куполообразный потолок высотой 6' и пол). **Гнездо ящерицы** (шириной 10', сделано из костей и речных водорослей). **7 яиц размером с голову** (гигантские ящерицы туатара).

► **Если порыться в гнезде:** можно найти следующие предметы: гнилой замшевый мешочек 92зм; гнущее серебряное кольцо в виде переплетённых пшеничных колосков на костяной фаланге гуманоида. Кольцо волшебное: владелец получает +1 ВЫИ и может, сконцентрировавшись, ускорить ферментацию дрожжей в 20 раз. Владелец также становится зависимым от хлеба и пива (спасбросок против заклинаний, чтобы противостоять безудержному желанию употребить что-либо из перечисленного).

Гигантские ящерицы

Существует шанс 2-из-6, что 1к2 гигантских ящериц туатара (из [области 46](#)), гнездятся здесь.

45. Слизистый вестибюль

Зелёная плитка (стены, куполообразный потолок высотой 10' и пол). **Скользко от водорослей** (пол и стены). **След от надписи** (высотой 2', на стенах, по периметру комнаты).

► **Если очистить надпись:** если водоросли очищены, можно прочесть текст (написано на Обычном языке): «МОЛИТЕСЬ О БЛАГОСЛОВЕНИИ КЕЗЕКА. БЛАГОСЛОВЕННЫЙ СМОЖЕТ ПРОЙТИ ПАДЕНИЕ И ПРИЙТИ К СВАТИЛИЩУ В ГЛУБИНЕ».

46. Сватилище ящериц

Каменные блоки (стены, куполообразный потолок высотой 6' и пол). **Вонь** (пол усеян навозом). **Грязь и водоросли** (пол и стены скользкие).

► **Запад:** шум разбивающейся воды.

► **Движение в этой комнате:** любой, кто бежит или у кого выпадает 1 при броске на попадание, подскользывается и падает (урон 1 оз, 1 раунд, чтобы встать).

4 гигантских ящериц туатара

Развалились (в кучах навоза). **Игуано-подобные** (длиной 8'). **Гипнотические глаза** (туманно-фиолетовые, странно заворачивающие).

► **Если посмотреть в глаза ящерицы:** ПИ посещают видения эротических ритуалов ящеров.

Гигантская ящерица туатара

КБ 4 [15], **КЗ** 6 (27 оз), **Атака** 2 × лапа с когтями (1к4), 1 × укус (2к6), **ДПКБ0** 14 [+5], **Ход** 90' (30'), **Спас** С10 В11 П12 Д13 314 (4), **Боевой дух** 6, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 275

► **Инфравидение:** 90'. Из-за втягивающейся глазной мембраны.

Алтарь ящерицы-бога

Гигантский хамелеон-бог (лапы вытянуты, высечен в песчанике, занимает восточную стену). **Украшен водорослями** (завален на 6" в толщину). **Статуи танцующих ящеров** (у алтаря).

► **Если проверить алтарь:** в левой руке бога, скрытая под грудами слизи и водорослей, находится золотая чаша с выправленными эмблемами гекконов (400зм). В чаше 42 диска из электрума с гравировкой глаза ящерицы (каждый стоит 2зм).

2 чёрных скелета

Стоят на страже (неактивны, в западных углах). (См. [Чёрные скелеты](#)).

47. Залив ящериц

Естественная пещера (высотой 12', скользко от тумана). **Стремительная река** (холодная и быстро бегущая). **Песчаный залив** (усеян рыбными костями и корягами).

► **Восток:** вонь от навоза (из [области 46](#)). Шум разбивающейся воды (из [области 50](#)).

► **Если поискать в обломках:** можно найти фрагменты костей гномов, 17см, и небольшой кинжал.

Рыбачащие ящерицы

Существует шанс 2-из-6, что 1к4 ящерицы туатара (из [области 46](#)), сидят у кромки воды в ожидании, когда рыба проплывет мимо.

48. Рыбацкий залив

Естественная пещера (высотой 8', скользко от тумана). **Стремительная река** (холодная и быстро бегущая). **Песчаные залив** (маленькие следы гуманоидов). **Рыболовные сети** (растянутые в реку).

Рыбачащий гном

Есть шанс 2-из-6, что гном (из [областей 51–60](#)), спокойно сидит здесь, следя за рыболовными сетями.

49. Скользкий речной маршрут

Естественная пещера (высотой 12', скользко от тумана). **Стремительная река** (холодная и быстро бегущая). **Опоры для рук и ног** (скользкие, извиваются вдоль южного берега реки в направлении [области 50](#)).

► **Восток:** рёв разбивающейся воды (из [области 50](#)).

► **Если следовать маршруту:** персонажи без навыка лазания имеют шанс соскальзывания в реку 1-из-12 (1-из-6, если носят тяжёлые доспехи). Персонажи с навыком скалолазания не имеют шансов на падение.

50. Водопад

Естественная пещера (высотой 12', скользко от тумана). **Бующий водопад** (каскады уходят вниз на 30'). **Опоры для рук и ног** (скользкие, спускаются по южному краю водопада вниз к реке).

Почитатели пня

Анкалав еретических гномов поселился в [областях 51–60](#) после того, как их древний дом-муравейник (в другом месте в Волшебном лесу) был захвачен злыми духами, которых они вызвали и над которыми потеряли контроль. Они поклоняются злому пню дерева, который они прячут в [области 60](#).

20 еретических гномов

Низкие полулюди (высотой 3'). **Длинные носы и бороды** (заплетённые). **Рыхлая кожа и колючие волосы** (всклокоченные). **Остроконечные красные фетровые шляпы** (хранят под ними предметы).

► **Реакция:** гномы могут быть дружелюбны к ПИ, но попытаются захватить их и принести в жертву своему злому богу-пню ([область 60](#)).

► **Лидеры:** гном по имени Гримм является лидером, вместе со своей женой Гриббл, жрицей пня. (См. [характеристики лидеров в области 58](#)).

Взрослые еретические гномы

КБ 5 [14], **КЗ** 1 (4 оз), **Атака** 1 × молоток (1к4) или 1 × арбалет (1к6), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 60' (20'), **Спас** С8 В9 П10 Д13 З12 (Д1), **Боевой дух** 8 (10 в поле зрения Гримма или Гриббл), **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 10

► **Инфравидение:** 90'.

► **Предметы:** каждый гном несет 2к10бм, 1к10см и определённые пожитки под своей шляпой (см. [таблицу ниже](#)).

Еретические гномы

к20	Имя	Пол/Возраст	Отличительная черта
1	Огболд	Взрослый М	Вонючий
2	Гримм	Взрослый М	Лидер
3	Локи	Старый М	Скрюченный
4	Дреблем	Взрослый М	Неопрятный
5	Дороболд	Взрослый М	Хохотун
6	Мигмир	Старый М	Пивовар
7	Фимир	Взрослый М	Мясник
8	Батабш	Взрослый М	Рыбные кости
9	Беб	Взрослая Ж	Подленькая
10	Моблим	Взрослая Ж	Тучная
11	Гриббл	Взрослая Ж	Жрица
12	Хериботт	Старая Ж	Широко улыбается
13	Лоб	Взрослая Ж	Ножи
14	Соб	Взрослая Ж	Безумная
15	Мериболл	Старая Ж	Ностальгирующая
16	Джэндли	Взрослая Ж	Предательница
17	Кроб	Ребёнок М	Отрывает
18	Гроб	Ребёнок М	Плаксивый
19	Хориддл	Ребёнок Ж	Злая
20	Саггау	Ребёнок Ж	Добрая

Что у гнома под шляпой?

к10	Предмет
1	Мешочек с 2к20см
2	Драгоценный камень стоимостью 2к100зм
3	Мяч из толстой красной шерсти
4	Фляжка виски
5	Румяное яблоко
6	Карта к древнему дому-муравейнику
7	Чёрная груша, лечит 1к3 оз
8	Булочка с корицей
9	Золотой самородок стоимостью 75зм
10	Ручная мышь

51. Пост охраны и гардероб

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Красочные плащи** (висят на крючках). **Деревянные табуреты** (с вырезанными животными). **Ключ на крючке** (открывает дверь между областями [22](#) и [38](#) и северную дверь в [области 52](#)).

► **Восток:** запах пекущегося хлеба.

1к4 гномов охранников

Прислушиваются (на юг, к [области 34](#)). **Игра в карты на полу** (азартные игры с медяками).

52. Дом гнома I

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Уютные двухъярусные кровати** (аккуратно застеленные). **Деревянный стол и стулья** (настольная игра и головоломки в процессе). **Мерцающие свечи** (на мебели). **Серванты для припасов** (спутанные банки с рыбой и грибами). **Медные статуэтки обезьян** (разбросаны вокруг, 12 × 10см).

► **Если порыться в сервантах:** в задней части одного из сервантов стоит банка, набитая шерстью и скрывающая 522см.

Спящие гномы

Существует шанс 2-из-6, что здесь спят 1к4 храпящих гномов.

53. Общая кухня

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Деревянный стол и табуретки** (ножи, мука, скалки). **Железная печь** (раскалённые красные камни дают тепло, но не дым). **Аромат выпечки** (грибной хлеб). **Серванты для припасов** (банки с мукой, изюмом, грибами, сушёными креветками).

1к4 готовящих гнома

Пение (весёлые детские стишки).

54. Зал с портретами

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Портреты гномов** (развешаны по стенам, картины маслом).

► **Юг:** запах пекущегося хлеба.

► **Если проверить картины:** они имеют разный возраст и качество, нарисованы разными художниками. Некоторые из нынешних жителей узнаваемы. На одной заметной картине изображена улыбающаяся старуха-гном, покрытая васильками.

55. Рыбный склад

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Вёдра** (с водой). **Корзины** (со свежей рыбой, сплетены из корней). **Железный распылитель** (висит на крючке).

► **Север:** звук несущейся воды.

► **Если проверить распылитель:** он содержит липкую, едкую жидкость, которая действует как репеллент от ящериц. Считайте атакой ближнего боя, которая заставляет выбранную ящерицу убегать. Распылитель способен сделать 30 прысков.

1к3 гномов охранников

Подглядывают (через северную дверь, высматривая ящериц).

56. Дом гнома II

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Уютные двухъярусные кровати** (заваленные одеялами). **Деревянный стол и табуретки** (незавершённая резьба по дереву). **Мерцающие свечи** (на мебели). **Серванты для припасов** (спутанные банки с рыбой и измельчёнными кореньями).

► **Если поискать в кроватях:** под матрасом находится плоская коробка, содержащая 300бм и цитрин стоимостью 50зм.

Спящие гномы

Существует шанс 2-из-6, что здесь спят 1к4 храпящих гномов.

57. Оперативный штаб

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Деревянный стол и табуреты** (коренастые). **Большая карта** (шириной 4'). **Мерцающие свечи** (вокруг карты). **Серванты для припасов** (банки с вяленой рыбой и варёными конфетами). **Книжные полки** (много небольших томов).

► **Если проверить карту:** он изображает Волшебный лес, с отмеченными странными местами.

► **Если проверить книги:** они написаны на гномьем языке и охватывают многие темы, в том числе некоторые жуткие книги обрядов, чтобы вызвать злых духов.

► **Если порыться на книжных полках:** одна из них имеет ложную стенку, скрывающую небольшой отсек, содержащий 499зм, сложенные вместе с сапфиром стоимостью 750зм.

Плетущие интриги гномы

Существует шанс 2-из-6, что Гримм (лидер гномов) плюс 1к3 других гномов, плетут интриги над картой, обсуждая планы захвата Волшебного леса, вовлекая в этот план корни всех деревьев.

58. Комната Гримма и Гриббл

Каменные блоки (стены, потолок высотой 5' и пол). **Уютная двуспальная кровать** (для гномов). **Гардероб** (набитый шерстяными джемперами и мантиями, сотканными из корней; сзади спрятан череп гнома).

Гримм и Гриббл

Существует шанс 2-из-6, что Гримм и Гриббл присутствуют в этой комнате, либо спят, либо ритуально украшают обнажённые тела друг друга ветками и грязью.

Лидер гномов: Гримм

КБ 3 [16], **КЗ** 2 (11 оз), **Атака** 1 × молоток (1к4) или 1 × арбалет (1к6), **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 60' (20'), **Спас** С8 В9 П10 Д13 312 (Δ2), **Боевой дух** 10, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 20

► **Обмундирование:** Гримм носит волшебную кольчугу +1 (чернее ночи) и щит +1 (усеянный зубами гигантских крыс).

Гномья жрица пня: Гриббл

КБ 7 [12], **КЗ** 2* (11 оз), **Атака** 1 × нож (1к4) или 1 × заклинание, **ДПКБ0** 18 [+1], **Ход** 90' (30'), **Спас** С8 В9 П10 Д13 312 (Δ2), **Боевой дух** 10, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 25

► **Заклинания:** Гриббл может произносить заклинание *очарование* и *защита против зла* раз в день каждое.

59. Столовая

Каменные блоки (стены, потолок высотой 8' и пол). **Деревянные столы и табуреты** (металлические тарелки и столовые приборы). **Мерцающие свечи** (на столах). **Свисающие холсты** (покрывают восточную стену, вышиты лесным пейзажем).

► Если найти дверь в **область 60**: отодвинув занавес в сторону, можно увидеть дверь.

► Если спросить гномов о **скрытой двери**: они скажут, что это просто кладовая.

Ручная гигантская крыса

Жирная и дружелюбная (её хорошо кормят рыбными обедками). **Прикована** (к ножке стола).

Ручная гигантская крыса

КБ 7 [12], **КЗ** ½ (2 оз), **Атака** 1 × укусы (1к3 + болезнь), **ДПКБ0** 19 [0], **Ход** 120' (40') / 60' (20') плавающий, **Спас** С12 В13 П14 Д15 316 (1), **Боевой дух** 8, **МЗ** Нейтральное, **Опыт** 5

► **Болезнь**: укусы имеют шанс 1-из-20 заразить цель (спас бросок против яда). Болезнь имеет шанс 1-из-4 быть смертельной (умереть через 1к6 дней). В противном случае жертва больна и прикована к постели в течение 1 месяца.

► **Боятся огня**: будет бежать от огня.

60. Алтарь пню

Каменные блоки (стены, потолок высотой 6' и пол). **Гуманоидные кости** (сваленные в углах). **Красные свечи** (поверх груды костей). **Кровавые полосы** (на полу). **Труп дварфа** (голый, синий, волосы и борода выбриты).

Злой пень

Грубый пень (3' в ширину). **Жуткое лицо** (как у плачущего ребёнка). **Путаница из корней** (покачивается и подёргивается). **Злобно смеётся** (про себя). **Ласкает мертвого дварфа** (корни засовываются в его отверстия).

► **Реакция**: пень — самоуверенный и страдающий манией величия, потребует, чтобы ПИ упали на колени в поклонении. Если они будут сопротивляться, он нападет и призвёт своих гномьих слуг. Если ПИ превосходят численностью гномов, пень будет говорить на Хаотичном языке, предлагая оккультную силу любому, кто поклянётся в этом своей душой.

► **Овладение пнем**: тот, кто поклянётся своей душой пню, получит выгоду от магической силы, которую он даёт. Это включает в себя возможность использовать **очарование** один раз в день. (Ведущий может добавить дополнительные силы, которые обнаруживаются с течением времени). В свою очередь, пень требует защиты, поклонения и кровавых жертвоприношений.

Злой пень

КБ 6 [13], **КЗ** 6* (32 оз), **Атака** 3 × корни (1к4), 1 × голос (очарование), **ДПКБ0** 13 [+6], **Ход** 3' (1), **Спас** С10 В11 П12 Д13 314 (6), **Боевой дух** 9, **МЗ** Хаотичное, **Опыт** 500

► **Зловещее очарование**: один раз за раунд пень может нацелиться в живое существо своим голосом, отдавая команду, которой нужно повиноваться. Жертва может пройти **спасбросок против заклинаний** чтобы сопротивляться. Как правило, пень будет командовать жертвами, чтобы те нападали на своих товарищей.

Расширение подземелья

Эта книга описывает первый уровень подземелья под старым дубом. Если ведущий хочет продолжить приключения в этой местности, то можно легко расширить подземелье, добавив дополнительные уровни. Вот несколько предложений:

► **За водопадом:** тропа в [области 49](#) проходит мимо водопада в [области 50](#) и ведёт вниз, к более глубокому храму культа рептилий. Это хорошее место для вставки второго уровня подземелья, заполненного ящерами и гигантскими рептилиями.

► **Уровни склепа:** склеп в [области 32](#) может быть только началом более крупного комплекса. Второй уровень подземелья можно было бы вставить, добавив лестницу, которая ведёт вниз к мавзолею культа рептилий. Он может быть населён нежитью, включая реанимированных змей и мумифицированных рептилий.

► **Вверх по течению:** путешествие вверх по течению (на запад) вдоль реки может привести к другому уровню. Ведущий может захотеть намекнуть на эту область, показав ПИ интересные предметы (или тела?) плывущие вниз по реке.

Нора в старом дубе ведёт персонажей вниз к лабиринту извилистых пронизанных корнями проходов, комнатам древнего комплекса волшебника и берегам подземной реки, где когда-то культ рептилий построил свои храмы.

Классическое приключение в подземелье для персонажей с 1-го по 2-й уровень