

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

# Sons of Gruumsh

A 4th-Level Adventure



## Сыновья Груумша

Christopher Perkins

Перевод - LE\_Ranger

## От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных – доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:

spell — заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast — накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster — колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer — колдун

outsider — аутсайдер (для существ-аутсайдеров ☺ ) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

beast — тварь

fiend — изверг

Благодарю Hallatan'а за предоставленные транскрипции и Йомера – за наработки по переводу названий.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE\_Ranger'а и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.0 (11.11.2012 — 20.11.2012).

LE\_Ranger, [le\\_ranger@mail.ru](mailto:le_ranger@mail.ru), [http://le\\_ranger.livejournal.com](http://le_ranger.livejournal.com)

# Вступление

Это приключение проходит имеет место в регионе Лунного Моря Фазруна - неприветливой земле, отмеченной мореплавательскими городами-государствами. Лунное Море предлагает многое любому, кто желает заработать репутацию или благосостояние. В этом регионе живут почти все типы существ, чудовищных и гуманоидных. Махинации Жентил Кипа и других городов многочисленны и смертельны. Единственное, чего не знают в городах-государствах - что оркская орда сосредотачивается на землях Тара к северу от города Мелвонт. Должным образом ведомая и организованная, эта армия может превратить весь регион в пожарище.

Тем временем в городе Мелвонт свой кризис. Несколько отпрысков великих семейств исчезли, и персонажей наняли, чтобы найти и спасти их. Их исследования уводят в глубь бурных диких мест Тара, где, конечно же, они обнаруживают ужасную оркскую угрозу.

*Сыновья Груумша* - приключение системы Поземелья и Драконы, предназначенное для четырех персонажей 4-го уровня. Игровые персонажи должны в ходе приключения продвинуться по крайней мере на один уровень и, возможно, на два в соответствии с его завершением.

## ПОДГОТОВКА

Вам, как Ведущему, для проведения этого приключения понадобятся четыре книги: *Руководство Игрока*, *Руководство Ведущего*, *Руководство Монстров* и *Установка Кампании Забытых Царств*. *Руководство Монстров III*, *Монстры Фазруна* и *Расы Фазруна* также могут оказаться полезными.

Если Вы планируете провести это приключение в регионе Лунного Моря, ознакомьтесь с информацией, представленной на стр. 159-165 *Установки Кампании Забытых Царств*. В ином случае не стесняйтесь изменить приключение, адаптируя его к другим местам.

Столкновения в *Сыновьях Груумша* разработаны для использования с миниатюрами Поземелий и Драконов. В некоторых случаях миниатюра представляет конкретного персонажа или существо; в других случаях в приключении предлагается подходящая миниатюра, если точное соответствие невозможно. Эта информация представлена в блоках статистики существ.

Параграфы *курсивом* должны в соответствующее время быть громко прочитаны или пересказаны игрокам. Врезки содержат дополнительную информацию для ДМа.

## ИСТОКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Глубоко в пустошах Тара орк-адепт по имени Юуррг получила сон от своего божества, великого одноглазого Груумша: вскоре из Подземья появится лидер и поведет ее народ в великолепную битву против людей, сметая их города в море. Ее сон велел ей ждать в руинах некогда могучего оркского бастиона Ксул-Джарак, Серой Цитадели. Юуррг и ее брат Рулгар поселились в руинах, и через месяцы ожидания услышали что-то помимо воя тарских ветров: три мощных орога появились из глубин под цитаделью и приблизились к ним.

Юуррг склонилась перед орогами. Для нее эти огромные орки, с их светящимися глазами, вытянутыми ушами и массивными телами представляли воплощение оркского рода. Она попросила Трулла, лидера этих "сыновей Груумша", командовать ей. Он послал родных братьев в дикую местность - собирать других достойных последователей. С того рокового события прошло пять лет, и много орков собралось в Ксул-Джарак. Они начали восстанавливать цитадель и, что гораздо важнее, большой подземный комплекс, который цитадель должна была защищать.

Оркскую угрозу усугубило то, что несколько месяцев назад Рулгар в предгорьях Гор Галена нашел легендарный *Молот Груумша*, великую кувалду тарских королей орков. Юуррг и ороги сочли его нахождение знаком покровительства Груумша и продолжили свои усилия по объединению различных оркских племен Тара и расширению своей армии в подготовке марша на человеческие города.

Народ, живущий в Мелвонте, отвлеченный делами Жентил Кипа и других злых сил, не обращал на орков Тара особого внимания. Ореал Нантер, отпрыск влиятельного дворянского семейства Мелвонта и при этом относительно неопытный авантюрист, с детства забил себе голову историями о великих битвах в Таре и о том, что там до сих пор лежат великие артефакты, ожидая, чтобы их обнаружили в гробницах павших королей. Он поделился этими мечтами с несколькими компаньонами, включая других благородных юнцов. В течение нескольких месяцев компаньоны тайно отправлялись на приключения в Тар. Но произошла трагедия - с их последней "прогулки" никто не вернулся. Немногие в Мелвонте знают, что случилось с отпрысками, и их исчезновение грозит кровавой гражданской войной.

## **ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

Приключение начинается, когда РС прибывают в город Мелвонт (предполагается, что они посетители; если они аборигены, откорректируйте текст в соответствующих местах). РС направляются к золотому и политически беспристрастному Воарстену Нантеру, патриарху Дома Нантер и отцу Ореала, который позвал их в город, чтобы найти его непутевого сына сына и доставить его домой. Дело РС - обнаружить и выследить Ореала, по возможности не касаясь загруженной интригами политики города.

Поиск благородных наследников в конечном счете приводит персонажей в дикие места Тара. Там они противостоят предательскому ландшафту и диким жителям. Они обнаруживают место засады и одного из мертвых компаньонов. Явно видны признаки орков, и тропа ведет к цитадели Ксул-Джарак.

Лидер-орог Трулл объявил себя военачальником Тара. Чтобы отметить это важное событие, Юуррг изобрела ритуал, способный дать Труллу благословение самого Груумша. Представители различных племен, еще не поклявшихся в верности орогам, прибыли в качестве свидетелей, дабы понять, достоин ли Трулл командовать ими. Гораздо важнее для РС то, что ритуальная казнь захваченных отпрысков - неотъемлемая часть церемонии Юуррг. РС должны пройти цитадель Ксул-Джарак и комплекс подземелий под ней, чтобы добраться до отпрысков и вырвать пленников из хватки Трулла. Если им это удастся, они предотвратят гражданскую войну в Мелвонте и подорвут, если вообще не уничтожат, завоевательские планы Трулла.

Даже после возвращения в Мелвонт РС не в безопасности. Банда орков-головорезов успешно проникла в Мелвонт! Груумш жаждет крови героев, и орки хотят угодить своему богу.

### **ОБ ОРОГАХ**

Ороги (также известные как глубинные орки) - лучшее и самые яркие среди оркского рода. Они - потомки большого оркского племени, сбежавшего в Подземье тысячи лет назад. Не такие рослые, как их кузены - горные орки, ороги намного сильнее, умнее и демонстрируют большую инициативу.

Оружие орогов способно поспорить с dwarфским. Ни один боец-орог не носит доспехов или оружия качеством ниже мастерского.

Ороги, с отдельными исключениями, поклоняются одному Груумшу, игнорируя остальных божеств оркского пантеона.

# Пропавшие отпрыски

В первой части *Сыновей Груумии* показано, как РС лавируют в безжалостной политике Мелвонта, чтобы найти след пропавшего отпрыска Дома Нантер и его компаньонов по приключениям.

## ПРИБЫТИЕ В МЕЛВОНТ

Прочитайте или перефразируйте игрокам следующий текст:

*Вы прибыли в город Мелвонт, стоящий на северо-западном берегу Лунного моря. У Мелвонта репутация места, изобилующего опасностями и интригами, и готового потенциала для приключений, богатства и известности. У Вас есть печать Воарстена Нантера, патриарха мощного и влиятельного дворянского семейства Мелвонта. Печать дала Вам свободный проход в город, хотя и не без полного досмотра со стороны городской стражи (они выглядят особенно подозрительными). Оказавшись внутри, Вы видите, что Мелвонт - грязный город с лабиринтообразными улицами, задымленным воздухом и сварливыми местными жителями. Лучшие всего позаботиться об охране!*

РС могут делать проверки Сбора Информации, Знания (местное) или бардского знания, чтобы больше узнать о Мелвонте - либо по мере того, как идут по городским улицам, либо уже достигнув таверны. Аборигены города получают +10 бонус обстоятельств по этой проверке.

**ДС 5:** Мелвонт часто называют торговой столицей Лунного моря. Ожесточенная конкуренция поражает торговые семейства города, самыми мощными из которых являются дома Бруил, Нантер и Леирагон.

**ДС 10:** Хотя сам город грязен и неприветлив, гостиницы и таверны обычно чисты и относительно безопасны - что неудивительно, ибо немалая часть городского бизнеса проходит в их удобных стенах. В таверне Воронье Гнездо лучшая еда и самые удобные кровати в городе.

**ДС 12:** Город обычно груб и опасен для одиноких или невооруженных путешественников. В настоящее время он выглядит подчиненным и охраняемым. Народ плотно присматривает друг за другом, спеша по своим делам.

**ДС 15:** Отпрыски великих домов Мелвонта пропали. Оплаченные головорезы блуждают по улицам, ища их, но в основном лишь причиняют неприятности.

**ДС 18:** Орки нападали на отдаленные фермы и торговые дороги, иногда похищая людей перед тем, как удалиться в туманные глубины Тара.

**ДС 20:** Недавно в Мулмастере при загадочных обстоятельствах умерли два мелвонтских дипломата. Это может быть признаком того, что Мулмастер готовит флот для нападения на Мелвонт.

## ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО

Самая большая и видная таверна в Мелвонте - Воронье Гнездо. РС могут сразу проследовать туда или остановиться в любой другой гостинице. С небольшими уточнениями детали, представленные здесь, могут описывать любую таверну, которую они выберут.

Гнездо нравится торговцам и морякам и всегда изобилует слухами и пересудами. Здание выглядит очень старым; несколько местных ученых рассуждают, а не предшествует ли эта круглая каменно-деревянная башня фактическому основанию Мелвонта.

Первые два этажа - бесшовный камень 5 футов толщиной. Следующие три этажа сделаны из более новой древесины и размещают комнаты для встреч и спальни различных размеров и роскошности. Все они доступны за плату (2 sp за ночь за дешевую спальню, 5 sp за ночь за скромную спальню и 1 gr за ночь за роскошную спальню). На первом этаже размещается главная столовая и пивная, отделенная коридором от "приемной", где гостей приветствует вышибала Онгом (NG мужчина человек воин 6). Позади него идут лестницы на верхние этажи и размещается огромная кухня. На втором этаже размещаются давние жители и особые гости, также тут есть отдельная комната отдыха. Доступ к этому этажу - через запертую дверь (Открытие Замка ДС 30) при входе на второй этаж.

Плуартий Ворон (NG мужчина человек бард 6) - последний из долгой череды Воронов, управляющих этим местом. У него смешанное наследие, и он знает народ всех социальных кругов. Он обращается с каждым одинаково - от просоленного моряка до шикарно одетого дворянина, и старается не впутываться в головорезную политику Мелвонта. Он готов рассказать о городе любым визитерам, но если РС не задают вопросов, он остается строго нейтральным. Его любимое времяпрепровождение - рассказывать страшные байки про пиратов детям у костра на заднем дворе Гнезда.

## ВСТРЕЧА С ЛОРДОМ НАНТЕРОМ

Останавливаются ли РС в гостинице или идут целенаправленно, им стоит посетить поместье Лорда Нантера как можно скорее. Когда они приходят, их печать тщательно осматривают, но затем они могут наслаждаться всем гостеприимством, которое может обеспечить персонал. Вскоре появляется и сам Воарстен Нантер.

*Воарстен Нантер входит в комнату, тяжело опираясь на отделанную золотом трость из слоновой кости с ручкой в форме головы ибиса. У него слегка растрепанный вид человека, не спавшего несколько дней, хотя он хорошо одет и даже улыбается. Отказавшись от вступлений, он опускается на большой мягкий стул и устремляет на вас свой стальной взгляд.*

*"Я хочу заплатить Вам 1,000 платиновых монет, чтобы найти моего сына, Ореала. Он взрослый человек, я не слежу за его делами, он пять дней отсутствия - это слишком много. Хуже того, ходят слухи, что пропали и другие дворянские отпрыски. Я исследовал все, что возможно, но в последнее время растет активность орков, из-за отсутствия детей растет напряженность, и мне нечего вам рассказать. Я уверен, что Вы, действуя с нейтральных позиций, добьетесь большего. Должен предупредить Вас, что я лорд этого великого дома, и у меня много врагов - и в городе, и за его пределами. Кое-кто, без сомнения, постарается воспользоваться ситуацией, чтобы подорвать мою власть. Может прийти и до полного уничтожения Дома Нантер. Такова политика этого поганого города.*

*Пожалуйста, верните мне сына, если надо - силой, но безопасно и спокойно. Если найдете других отпрысков - пожалуйста, верните и их: уверен, что другие великие дома обвинят Дом Нантер в любой смерти или вреде их семьям. Но, для ясности: я плачу платиной лишь за безопасное возвращение одного Ореала."*

Если РС торгуются, он без особой суеты соглашается покрыть их основные расходы в Мелвонте. Однако, требуется успешная DC 30 проверка Дипломатии, чтобы убедить его увеличить награду, и он в любом случае не заплатит более 1,500 рр. Воарстен может дать рисованный портрет своего сына Ореала. Он знает следующую дополнительную информацию:

- Другие пропавшие юнцы - Аргенс Бруил, Калман Леирагон, Элайнт Марск и Кара Калаудра.

- У Ореала есть некоторый опыт рейнджера, но он беззаботен, испорчен и опрометчив. Также он слишком доверчив. Насколько доверчив, что доказывал, будто меж великими домами возможен мир - хотя бы и среди молодого поколения.

Воарстен запретил ему от поддерживать любые связи, способные подорвать безопасность или положение Дома Нантер.

- Величайшие враги Дома Нантер - Лорд Дорниг Леиирагон, "гнилой человек с порочным характером", и Лорд Ключей, Халмут Бруил. Неудивительно, что Лорд Леиирагон отказался встречаться с Воарстеном или отвечать на его официальные письма. Лорд Бруил предположительно проводил расследование, но не послал никаких сообщений Дому Нантер.

- Бруилы и меньшие дома Мелвонта не посмели бы и пальцем пошевелить против Дома Нантер. Очень маловероятно, что они приложили руку к исчезновению Ореала.

- Убийцы из Жентил Кипа или Мулмастера всегда причиняют беспокойство, но они, вероятнее всего, не причастны к исчезновениям.

- В последнее время набеги орков на несчастные караваны в северное поселение Глистер и на отдаленные фермы стали намного более явными. Однако городу их налеты не грозят, и ни один орк не посмел бы напасть на благородное семейство.

## ИССЛЕДОВАНИЕ МЕЛВОНТА

Согласившись помочь Дому Нантер, РС могут провести время в Мелвонте, раскапывая информацию о ситуации. Следующая информация может быть обнаружена через отыгрыш роли или с DC 20 проверкой Сбора Информации, Знания (местное), Знания (знать и королевская семья) или бардского знания.

**Совет Железа:** Мелвонтом управляют семь Членов Совета: лорды из трех Великих Домов (Воарстен Нантер, Дорниг Леирагон и Вант Бруил), три меняющихся лидера гильдий (в настоящее время Мастер Гильдии Оружейников, Мастер Гильдии Ткачей и Мастер Гильдии Кузнецов) и избранный Деспот, Пьютер Марск.

**Дом Бруил:** Жестокий Вант Бруил в настоящее время возглавляет Дом Бруил, даже при том, что уже давно разменял шестой десяток. У него есть неприятная размолвка с его сыном Халмутом, нынешним Лордом Ключей, и они лишь на людях ведут себя друг с другом прилично. Отчаянно нуждаясь в новом наследнике, но ни за что не желая ставить на это место сына, Вант объявил наследником своего незаконнорожденного внука Аргенса. Вант встретится с РС, но кроме того, что он обвиняет Халмута за отсутствие какой-либо деятельности, он знает об исчезновении не больше, чем Лорд Нантер. Аргенс спокойно прошел паладинское обучение в маленьком храме Тира и провел дни перед своим исчезновением, помогая восстанавливать местную гостиницу, потрёпанную пожаром несколько месяцев назад. Он был последним, кого видели в его палатах. С DC 15 проверкой Блефа, Дипломатии или Запугивания пожилая горничная Аргенса Бруила расска-

жет, что по крайней мере раз в месяц в течение последних нескольких месяцев отпрыск по три дня не ночевал дома. Не раз после его возвращения на его одежде были странные пятна и потеки, а иногда и засохшая кровь. Горничная предполагает, что это были просто побочные эффекты юношеских забав.

**Дом Леирагон:** У этого великого семейства темная репутация. Леирагон был меньшим домом, который достиг высокого статуса, сбив с позиций семейства Марск и Натали и сломав мертвую точку, что начало в городе гражданские волнения. Едва обеспечив себе статус великого дома и почти достигнув доминирования над городом, Дорниг Леирагон укрепил положение своего семейства, поддерживая идею избранного правителя, Деспота Мелвонта. Каждый деспот возглавлял бы городской Совет Железа в течение двух лет и затем уходил. Этот великодушный жест помог умерить Дорнига и в остальном сомнительную репутацию его семейства. Бремен Леирагон - наследник Леирагонов, принявший большую ответственность за дом. Это лихая, сугубо деловая фигура, явно предназначенная для будущего величия. Калман Леирагон, младший брат Бремена - прожигатель жизни, проводящий больше времени в городских тавернах, чем дома, немало огорчая свое семейство. Леирагоны отказываются говорить с РС, подозревая в них предательство Нантера.

**Дом Марск:** Дом Марск, похоже, пытается получить поддержку в городе, завоеванием сердец и умов народа. Управляемый Пьютером Марском, дом в настоящее время наблюдает за многими из муниципальных инноваций города, включая важный проект канализационного коллектора. Тот факт, что почти все контракты идут союзникам Дома Марск, не прошел незамеченным и ограничивает производимый эффект доброй воли. Пьютер - нынешний Деспот Мелвонта, что добавляет престижа его семейству. Как раз перед своим исчезновением Элайнт энергично обучался в местном храме Огме и подобрал себе новый комплект полного платинчатого доспеха мастерской работы. Также его видели в компании Кары Калаудры. Пьютер предупредил его об интригах Дома Калаудра, но Элайнт не хочет об этом слышать. Если бы все так и шло, Пьютер был бы вынужден действовать, чтобы "гарантировать безопасность своего Дома".

**Дом Калаудра:** Возглавляемый Андросом Калаудрой, этот дом лунных полуэльфов устойчиво рос, тщательно контролируя свои амбиции. Его долгосрочная стратегия хорошо послужила Калаудрам, но они не понимают, что теперь будут всего лишь меньшим домом. Предубеждения, порожденные их смешанным наследием, гарантируют это. Андрос знает о безумном увлечении своей дочери Элайнтом Марском и не стал бы возражать против брачного союза с Домом Марск. Однако он предупредил Кару, что людям обычно нельзя доверять и что она должна быть готова к разочарованиям. Кара поддержала приключенческую партию последней и забрала сравнительно маленькую сумму денег из казны семейства для покупки лошадей, припасов и на другие расходы. Пока что она не особо демонстрировала свои вложения, но пока суммы незначительны, Дом Калаудра может и потерпеть. Все члены семейства Калаудра обучаются в качестве волшебников, и Кара - не исключение. У нее есть фамильяр-ворон по имени Эсселиос.

**Дом Натали:** Вагр Натали председательствует в самом большом из меньших домов. Хотя его владения заметно уменьшились после переворота Леирагона, он продолжает искать способы отомстить своим врагам. Недавно унаследовавший лидерство в своем семействе, Вагр публично конкурирует с великими домами и громко обвинял Дорнига Леирагона в смерти его отца. Дворянин соглашается встретиться с РС, но лишь для того, чтобы пояснить, что не имеет никакого отношения к пропавшим отпрыскам. Его собственный сын Брин благополучно находится дома, но имеет слабый интеллект и большую ногу. Вагр предлагает РС 500 gr за доказательство того, что он не при чем. С небольшими поправками, РС встретят подобный прием (хоть и без предложения награды) в любом из других меньших домов Мелвонта.

**Лорд Ключей:** Халмут Бруил был истинным наследником Дома Бруил, но не смог противостоять своему отцу и уступил свое неотъемлемое право. С тех пор он защищает пост Лорда Ключей, командуя армией и городской стражей Мелвонта. Его безжалостное зверство приводит многих к недооценке его хитрости и навыков как в стратегии, так и в тактике. Халмут не может не волноваться о благородных "щенках", особенно о таковом Нантера и о своем собственном. Однако, он обеспокоен тем, что их исчезновение отвлекает от иных проблем, особенно от усиления набегов орков за городскими стенами. Он встречается с РС, но поначалу ничего особенного не предлагает, оценивая их характер. Под конец он сообщает им, что капитан охраны северных ворот сообщил о том, что партия из шести закутанных в плащи авантюристов покинула город через эти ворота поздно вечером пять дней назад. Судя их припасам, они планировали долгое путешествие. Офицер говорил лишь с относительно известным авантюристом-дварфом по имени Дорн Коронный Щит и не увидел никаких причин воспрепятствовать их проходу (с тех пор он научился не быть столь... гибким). Если РС решат направиться на север, Халмут предлагает, чтобы они потом рассказали о деятельности тамошних орков, хоть и не предлагает за это никакой награды.

**Северные Ворота:** Дорога через эти ворота ведет в городок Глистер в пяти днях пути. Капитан охраны назначен недавно (предыдущего не видели несколько дней). Опасаясь Лорда Ключей, охранники говорят не особо много. DC 20 проверка Блефа или Дипломатии (и взятка по крайней мере в 50 gr) заставит одного из них сказать, что приключенческая партия в плащах с Дорном Коронным Щитом в главе выезжала через эти ворота поздними вечерами примерно раз в месяц в течение нескольких месяцев.

**Храм Огмы:** Это место охраняется лучше, чем любая воровская гильдия. За определенную цену (информация более желательна, чем деньги) клерики сообщают персонажам, что Элайнт Марск предопределился как клерик и что он за последние месяцы пожертвовал архиву несколько не особо значимых оркских артефактов. При своем последнем посещении храма Марск упомянул, что знает о скрытой оркской палате в руинах в двух днях пути к северу от города и что скоро сможет поделиться реально ценными изделиями.

**Храм Тира:** Этому очень маленькому храму всего около года. Клерик Дженс Галт - как медведь среди людей, громкий и несколько опрометчивый (строительство подобного храма в месте типа Мелвонта - в лучшем случае опасное предприятие). Он любит говорить об Аргенсе, о периодических приключениях "мальчика" в Таре, и боевые раны Дженса говорят и о нем, и о его компаньонах. Аргенс недавно просил кое-какие предсказания об оркских руинах в двух днях езды к северу от города, но Дженс не смог дать ему много полезной информации.

**Таверны:** Обход городских таверн показывает, что Калман Леирагон в то или иное время посетил их все. Его нынешний фаворит - Ржавый Ковш, не особо приятное место. Бармен Ковша подтверждает, что у Калмана были комнаты в задней части таверны, и он держал нескольких лошадей в близлежащих конюшнях. Калман часто развлекался на пару с Дорном Коронным Щитом, весьма ценным дварфом-наемником. В гулянках участвовали и другие, но на людях они не снимали плотных плащей. При взятке по крайней мере в 50 гр бармен говорит, что последний раз, когда он видел Калмана (примерно пять дней назад), отпрыск хвастался покупкой карты к секретной палате, захороненной под оркскими руинами в двух днях пути к северу от города. Без сомнения, Старый Том (см. ниже) опять продал фальшивую карту сокровищ.

**Конюшни:** Лишь несколько лошадей содержатся в этом захудалом, но вполне практичном месте близ Ржавого Ковша. Владелец конюшни - жирный человек, которого легко подкупить за 50 гр. Он быстро сообщает РС, что женщина-полуэльф с ручным вороном заплатила за пять лошадей и пони несколько месяцев назад, уводя их примерно раз в месяц, но в остальном они стояли здесь, и тут же хранились готовые припасы для авантюристов. Леди забрала скакунов примерно пять дней назад, и с тех пор ее не видели.

**Старый Том:** Этот магазин с дурной репутацией был покинут в течение нескольких дней. Соседи утверждают, что Старый Том совершил убийство, продав недавно карту сокровищ, и покинул городок.

**Дорн Коронный Щит:** Вопросы о Дорне быстро приводят к Пенистой Бороде, нейтральному месту сбора наемников-дварфов, работающих на различные враждующие семейства Мелвонта. Дорна видели примерно пять дней назад, он хвастался, что взял "своих сопляков" на их первое "реальное" приключение в Таре. Дорн - известный убийца орков; он тот, кого хотелось бы иметь рядом диких землях Тара.

## О ТАРЕ

Информацию о землях Тара можно узнать у Лорда Нантера или у других мелвонтцев. Успешная проверка Сбора Информации, Знания (география) или бардского знания открывает одну или несколько деталей касательно Великой Серой Земли:

**ДС 5:** Тар - бурная, пустынная земля с трясинами, пустошами, болотами и холмами, в которой могут жить лишь орки, гоблиноиды и огры.

**ДС 10:** Одинокая дорога пересекает эту опасную землю, ведя в торговый городок Глистер - единственное человеческое поселение в Таре. Глистерская Дорога не очень хороша для путешествий и по сути не охраняется. Мелвонт патрулирует ее максимум на несколько миль от города.

**ДС 12:** Злые гуманоидные расы Тара расколоты на маленькие племена и совершенно неорганизованны. Участвовавшие в последнее время набеги некоторых племен орков, которых тут обычно не видели, указывает на то, что что-то их раздражает.

**ДС 15:** По слухам, в различных руинах, скрытых в пустошах, болотах и холмах Тара, покоятся останки и реликвии некоего древнего оркского королевства, цивилизации или силы. Ближайшие руины - в двух днях езды на севере.

**ДС 20:** Величайшей из цитаделей Тара был Ксул-Джарак, Серая Цитадель. Многие оркские короли правили и умерли там.





## УЛИЧНЫЙ БОЙ (EL 6)

Как и приличествует темной репутации его семейства, Бремен Леирагон недавно заключил союз с Даазлагом, одним из орогов Ксул-Джарака. Бремен обнаружил секретные встречи и приключения отпрысков и принял меры, чтобы они нашли "карту сокровищ". Ороги получили жертвы, которые были нужны им для церемонии; Бремен получил обещание лордства в Мелвонтк, как только орки завоюют город. Бремен не особо волнуется насчет РС, но ничего не предпринимает. Как только они собрали информацию о приключениях отпрысков и об их путешествии в оркские руины, он решает, они узнали слишком много и посылает уличных убийц разобраться с проблемой.

Это столкновение вероятнее всего произойдет на темной городской улице, поскольку уличные убийцы Леирагона избегают поединков рядом с общественными зданиями. Прочитайте или перефразируйте игрокам следующий текст:

*Когда вы идете по грязным улочкам города, навстречу вам из дымки выходит зловеющая фигура, одетая в подбитый кожаный доспех с легким деревянным щитом в руке. Небранный человек недовольно смотрит на вас, в его руке - дубинка. "Так это вас нанял Лорд Нантер, да? Старик кидает деньги на ветер". Быстро становится очевидно, что человек не один. Немногочисленные пешеходы быстро убегают, и из дымки появляется еще четыре мордоворота со стиснутыми зубами.*

У уличных убийц Леирагона нет никаких опознавательных знаков, и они с удовольствием лишат РС ценных изделий, если победят и получат такую возможность. Уличные убийцы не должны убить персонажей; Бремена вполне устроит публичное их оскорбление. К счастью, за спинами РС кто-то наблюдает.

**Тактика:** Уличные убийцы - одни из самых крутых жуликов, нанимаемых Бременом. Они оснащены микстурами силы быка, кошачьей грации и выносливости медведя. Они используют тактику замыкания для использования атак крадучись, полагаясь на Увертливость и Мобильность и свою способность уклонения для избежания неуместного вреда. Уличных убийц зовут Роутар (номинальный лидер), Алег, Халагор (младший брат Алега), Нетан и Тайн (тот, что с повязкой на глазу).

**Уличные убийцы Леирагона (5):** Мужчина человек воин 2/жулик 2; CR 3; Средний гуманоид; HD 2d8+4\* плюс 2d6+4\*; hp 24 каждый; Инициатива +3; Скорость 30 фт; AC 17\*, касание 13\*, застигнутый врасплох 14; Базовая Атака +3; Захватывание +7; Атака или Полная Атака +8 рукопашная (1d6+4, дубинка); SA атака крадучись +1d6; SQ уклонение, нахождение ловушек; AL NE; Спасброски: Стойкость +5\*, Рефлексы +6\*, Воля -1; Сила 18\*, Ловкость 16\*, Телосложение 15\*, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8. Подходящая фигурка: Человек-головорез (*Предвестник* 47/80).

**Навыки и умения:** Приручение Животного +3, Скрытность +5\*, Запугивание +4, Знание (местное) +3, Слушание +2, Бесшумное Движение +5\*, Открывание Замка +6\*, Поездка +9\*, Обнаружение +2; Увертливость, Мобильность, Фокус Оружия (дубинка).

**Язык:** Общий.

**Имущество:** Подбитый кожаный доспех, легкий деревянный щит, дубинка, 2d6 gp в мешочке, три пустых пузырька от микстур.

\*Включая бонусы от микстур силы быка, кошачьей грации и выносливости медведя.

Если у героев начинаются серьезные неприятности, к ним на помощь приходит пара золотых дварфов - наемников, лояльных Дому Натали. Дварфы распознают уличных убийц Леирагон и знают, кто им платит, и вмешиваются, несмотря на свои планы. Своевременное прибытие дварфов перевешивает силы не в пользу мордоворотов Леирагона, которые быстро убегают. Наемники, которых зовут Глинт Кулак-Топор и Гвендар Хранитель Дольменов, также не позволяют уличным убийцам ограбить лежащих без сознания РС и охраняют их, пока не прибудет городская стража или пока РС не уйдут в безопасное место.

**Наемники Натали (2):** Мужчина дварф боец 3; CR 3; Средний гуманоид; HD 3d10+9; hp 30 каждый; Инициатива -1; Скорость 20 фт; AC 17, касание 9, застигнутый врасплох 17; Базовая Атака +3; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d10+2/x3, мастерской работы дварфский военный топор); SQ темновидение 60 фт, черты дварфов; AL LN; Спасброски: Стойкость +6\* (+8 против яда), Рефлексы +0\*, Воля +3\*; Сила 14, Ловкость 8, Телосложение 17, Интеллект 13, Мудрость 10, Харизма 10. Подходящая фигурка: Дварф-топорник (*Предвестник* 03/80).

\*Дварфы получают +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

**Навыки и умения:** Ремесло (каменная кладка) +7, Ремесло (ковка оружия) +7, Запугивание +6; Раскол, Железная Воля, Силовая Атака, Фокус Оружия (дварфский военный топор).

**Языки:** Общий, Дварфский, Оркский.

**Черты дварфов:** +2 бонус на проверки Поиска, чтобы заметить необычную каменную кладку; +4 бонус по проверкам способностей для сопротивления натиску быка или подсечке при нахождении на земле; +1 расовый бонус на броски атаки против орков и гоблиноидов; +4 бонус увертливости к AC против гигантов; +2 расовый бонус на проверки Оценки и Ремесла, связанные с каменными или металлическими изделиями.

*Имущество:* Сборная кольчуга, тяжелый стальной щит, мастерской работы dwarфский военный топор, микстура лечения легких ран, 5d6 gr в мешочке.

**Развитие:** Глинт и Гвендар распознают в уличных убийцах работников Дома Леирагон и предлагают РС поскорее покинуть городок. Они не навязываются к РС, но и не отвергают предложений бесплатно выпить или перекусить. Они - типичные молчаливые dwarфы, и у них нет интереса сопровождать РС в их приключениях. Они хорошо отзываются о Дорне Коронном Щите и знают, что он регулярно бывает в Пенистой Бороде.

Если уличные убийцы побеждены, это в конечном счете приводит к Бремену Леирагону. Он категорически отрицает любую свою причастность к нападению, и никто в городе не собирается помогать персонажам обвинять Дом Леирагон. Бремена вполне устраивает оставить РС на усмотрение орков Тара. Он начинает готовить "несчастный случай" для наемников Натали.

# Пересечение Тара

Тар - бурная, рискованная, неприветливая дикая местность. Резкий ландшафт замедляет ее пересечение, и здесь живет весь спектр чудовищных существ.

## СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ В ТАРЕ

Проверяйте случайные столкновения в дикой местности каждые 6 часов (утро, полдень, вечер и поздняя ночь). Шанс столкновения - 1 из 6.

Следующая таблица может использоваться во время первого набега РС в Тар и их быстрого ухода из оркской цитадели Ксул-Джарак. Не стесняйтесь изменять и адаптировать столкновения для нужд своей кампании.

d%	Столкновение	Источник	Предлагаемая миниатюра
01-20	Ужасный волк (EL 3)	PM 65	Ужасный волк ( <i>Гиганты Легенд</i> 25/72)
21-30	Огр-зомби (EL 3)	PM 267	Огр-зомби ( <i>Аберрации</i> 56/60)
31-60	2 горных орка (EL 4)	Приложение	Горный орк ( <i>Аберрации</i> 55/60)
61-80	4 орка-громилы (EL 4)	Приложение	Орк-громила ( <i>Гиганты Легенд</i> 56/72)
81-90	Тролль (EL 5)	PM 247	Тролль ( <i>Предвестник</i> 77/80) или тролль-резун ( <i>Ангельский Огонь</i> 59/60)
91-100	2 вервольфа (EL 5)	PM 175	Волк ( <i>Предвестник</i> 37/80), вервольф ( <i>Гиганты Легенд</i> 60/72) или древесный волк ( <i>Похоронный Звон</i> 27/60)

## ЛАНДШАФТ И ПОГОДА

Великая Серая Земля - мрачная область с холодными, скрытыми туманом пустошами и душными, кишасими насекомыми трясиными, которых разделяют бесплодные бесформенные холмы. Неблагоприятная погода и ландшафт Тара препятствуют и противостоят РС.

**Возможность заблудиться:** Персонажи, покинувшие Глистерскую Дорогу, чтобы исследовать пустоши, болота или холмы Тара, должны преуспеть в проверке Выживания или заблудиться в тумане или сложном ландшафте. См. *Возможность заблудиться* (стр. 86-87 *Руководства Ведущего*) для деталей.

**Сложный ландшафт:** Тар имеет болотный и холмистый ландшафт. Болота включают и сухие пустоши, и водянистые трясины. Холмы включают и ровные холмы, и разбитые холмы. См. *Болотный ландшафт* и *Холмистый ландшафт*, стр. 88-89 *Руководства Ведущего*, для деталей.

**Погода:** В это время года в Таре весьма холодно. Температура колеблется между 0 и 40 градусами по Фаренгейту (от 0 до 4.5 по Цельсию) в течение дня и на 10-20 градусов холоднее ночью. Раз в 12 часов сделайте бросок по следующей диаграмме для определения погодных условий на этот временной период.

d%	Погода	Условия
01-70	Нормальная погода	Туман (шанс 20%)
71-80	Ненормальная погода	Волна жара (01-30) или хватка холода (31-100)
81-90	Ненастная погода	Дождь, туман (шанс 50%)
91-100	Мрачная погода	Ливень

**Туман:** Туман затеняет всю видимость, включая темновидение, за пределами 5 футов; существа на расстоянии 5 футов имеют укрывательство (атаки их или против них имеют 20% шанс промаха).

**Волна жара:** Поднимает температуру на 10 градусов Фаренгейта. Раздражающие тучи обычных насекомых окружают незащищенных персонажей, но аномально теплая погода не оказывает никаких неблагоприятных игровых эффектов.

**Хватка холода:** Понижает температуру на 10 градусов Фаренгейта. См. *Опасности холода* на стр. 302 *Руководства Ведущего* для возможных эффектов.

**Дождь:** Дождь уменьшает диапазон видимости наполовину и налагает -4 штраф на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения. Он налагает -4 штраф на дальнбойные атаки, гасит незащищенное пламя и имеет шанс 50% погасить защищенное пламя (типа такового фонарей).

**Ливень:** Плотный ливень оказывает тот же эффект, что дождь и туман вместе (см. выше) и продолжается 2d4 часов. Он также смывает следы, оставленные в течение предыдущих 12 часов.

## ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Следующая линия времени обеспечивает примерное руководство для движения РС по Тару. Она предполагает, что герои едут верхом и движутся с устойчивым темпом. Если они остановятся или где-то срежут угол - соответственно подправьте линию времени.

### **ДЕНЬ 1: ПО ГЛИСТЕРСКОЙ ДОРОГЕ**

Разбитая дорога от Мелвонта до Глистера всего лишь числится караванным маршрутом и выглядит совершенно неохраняемой. Однако, первый день путешествия по Глистерской Дороге проходит утомительно и без происшествий. В сумерках пусть РС разобьют лагерь и выставят стражу.

### **ДЕНЬ 2: УХОД С ГЛИСТЕРСКОЙ ДОРОГИ**

Через два дня езды по Глистерской Дороге разбитая тропа уводит с дороги на север. Хотя это всего лишь череда проплешин, ведущих в сторону пустоши, это единственный отчетливый путь в сторону от дороги, который РС видели до настоящего времени. Если РС изучили в Мелвонте оркские руины, они распознают это как путь к ним.

Если сильный ливень не смыл все свидетельства прохода отпрысков, РС с умением Прослеживания могут сделать DC 15 проверку Выживания, чтобы решить, что все шесть лошадей покинули дорогу и ушли на север именно этим путем.

Когда персонажи уходят с дороги и углубляются в пустошь, случайные обнажения скал встречаются все чаще. Некоторые из них - естественные столбы твердой скалы, выпирающие из земли, другие - груды массивных валунов, окруженные плотной землей, покрытой галькой. Некоторые из этих формирований поднимаются на 30 футов. Все они покрыты болотным лишайником болота и чахлыми деревцами. Воздух наполнен зловонием гниющей растительности и слабым сернистым запахом.

#### **Заход в Глистер**

Если РС продолжают путь по дороге, они достигают большого городка Глистера через три дня, прерываемые лишь случайными столкновениями. Отпрыски Мелвонта не заходили в Глистер, так что ни у кого в городке нет никакой полезной информации о них. Однако, РС вполне могут посетить местную гостиницу, пообщаться с местными жителями и сделать проверки Сбора Информации, чтобы узнать следующее:

**DC 15:** Орки Тара - мародеры, обычно путешествующие маленькими бандами. В типичной банде может быть даже огр. В последнее время таких банд подозрительно мало.

**DC 18:** Самые большие и мощные племена орков - таковые Сломанного Клыка и Бродячего Глаза.

**DC 21:** Мощный военачальник претендует на объединение капризных оркских племен Тара. Рейнджер-полуорк Харавак, заходивший недавно, предупреждал о деятельности в старых оркских руинах в Ксул-Джараке.

### **ДЕНЬ 3: МЕСТО ЗАСАДЫ (EL 4)**

В самом начале третьего дня после выхода из городка РС по грубой тропе выходят к оркским руинам.

*Мгла рассеивается, обнажая поле битвы среди каменных обломков, похожих на древний поселок. Хотя все тут полностью разрушено, это место идеально для засады. Все, что осталось от битвы - трупы и пиршество голодных ворон. Тела, похоже, в основном оркские. Мертвая лошадь, полускрытая мглой, лежит среди мертвых орков, а рядом с ней шевелится что-то большое и лохматое.*

Здесь на отпрысков устроили засаду орки, лояльные орогу-военачальнику Труллу. Вороны, клюющие трупы, в основном безопасны и осторожно наблюдают за приближением РС, взвиваясь в воздух, если персонаж подойдет на 20 футов.

**Существо:** Совиный медведь учуял зловоние смерти и сейчас деловито пожирает останки лошади. Острый нос твари обнаруживает присутствие РС, если они приближаются на 30 футов. Не желая делиться с другими, совиный медведь мчит в атаку.

**Совиный медведь:** hp 52; PM 206.



Если РС обыскивают область, они находят шесть орков, убитыми мечами, стрелами и заклинаниями. С трупов сняты любые полезные вещи. Наполовину под одним из оркских тел лежит тело дварфа. Дорн Коронный Щит жил и умер как убийца орков.

Другие пять компаньонов были в конечном счете побеждены и взяты в цитадель Ксул-Джарак оставшимися орками. Следование по тропе, оставленной орками и их пленниками, требует DC 10 проверки Выживания (опять же, запрещаемую ливнем). Случайные трупы лошадей встречаются на тропе по мере того, как орки потрещают свежее мясо на долгом пути обратно в цитадель.

#### ДЕНЬ 4: ЛАГЕРЬ ОРКОВ-РАЗВЕДЧИКОВ (EL 6)

Независимо от того, чем занимаются РС - идут по следу, отдыхают в руинах или бесцельно блуждают по болоту - на четвертый день происходит столкновение с патрулем орков. Тарские орки-воины обычно патрулируют парами, в конечном счете возвращаясь в обозначенную точку через день, чтобы отчитаться о результатах. РС могут проследить за патрулем орков до их лагеря или могут издали увидеть поднимающийся дым от оркских костров и решить выяснить, в чем дело.

Лагерь орков состоит из трех грубых навесов, поставленных вокруг центрального "дворика". В деревянной клетке сидит ужасный кабан.

**Существа:** В любой момент в лагере есть восемь орков-воинов и один орк-сержант. Так как орки не ожидают внезапной атаки, бдительность их вялая, что позволяет РС сравнительно спокойно прокрасться за навесами. Персонаж, понимающий Оркский, может прокрасться в лагерь и подслушать обрывки беседы (Слушание DC 15). Орки говорят немного, в основном о реконструкции Ксул-Джарака и о грядущих завоеваниях Военачальника Трулла. Если их допросить, они также расскажут, что группа людей (сопровождаемая полужельфом и дварфом) попала в засаду несколько дней назад, а выживших увели в цитадель.

**Орк-сержант:** hp 30; См. Приложение.

**Орки-воины (8):** hp 5 каждый; См. Приложение.

**Ужасный кабан:** hp 52; PM 63.

**Тактика:** Если РС обнаружены орками или если они нападают на лагерь, орки отвечают силой. Половина орков в лагере хватают арбалеты и пытаются окружить РС, в то время как остальные выхватывают фалчионы и рвутся в бой. Орк-сержант мчится к загону ужасного кабана, чтобы выпустить животное, и, улучив момент, применяет к своему фалчиону *масло магического оружия*, а затем с боевым кличем присоединяется к битве.

**Сокровище:** *Амулет естественного доспеха* +1 орка-сержанта вырезан из слоновой кости в форме кабаньей головы. У него также есть 18 gp. Каждый орк-воин несет 1d8 gp и 1d10 sp.

#### ДЕНЬ 5: ХАРАВАК И ГРУНХАВР (EL 4)

Харавак, бесстрашный рейнджер-полуорк, бродит по пустошам Тара со своим компаньоном - волком Грунхавром. В последнее время он видел беспокойство оркских племен и кипучую деятельность вокруг Ксул-Джарака. Такая информация может быть весьма ценна, и он надеется продать информацию тому, кто способен за нее заплатить, будь это лорды Мелвонта, Жентарима, или и те, и другие. Это столкновение можно переместить на более раннее время, если РС потеряли след отпрысков. Харавака можно также использовать в качестве замены РС, если один из членов компании погибнет во время этого приключения.

**Существа:** Харавак желает знать, чем занимаются РС. Он не склонен сойтись лицом к лицу в честном бою, а хочет поговорить с ними, чтобы узнать их мотивы. Он следует за РС, поджидает их в лагере, скрывается за невысокими деревьями и в подлеске, находясь в пределах слышимости.

**Харавак:** Мужчина полуорк рейнджер 4; CR 4; Средний гуманоид (орк); HD 4d8; hp 21; Инициатива +6; Скорость 30 фт; AC 16, касание 12, застигнутый врасплох 14; Базовая Атака +4; Захватывание +7; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d6+3/x3, ручной топор мастерской работы) и +7 рукопашная (1d6+1/x3, ручной топор мастерской работы) или +6 дальнбойная (1d8+3/x3, композитный длинный лук); SA одобренный враг (орки +2); SQ темновидение 60 фт, связь, дикое сочувствие (+2, -2 магические твари); AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля +2; Сила 17, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 6. Подходящая фигурка: Боец-полуорк (*Предвестник* 43/80).

**Навыки и умения:** Приручение животного +2, Скрытность +6, Знание (география) +5, Знание (природа) +7, Слушание +6, Бесшумное Движение +6, Поиск +6, Обнаружение +6, Выживание +6 (+8 при прослеживании, +8, чтобы избежать опасностей или не заблудиться, +8 в наземной естественной окружающей среде); Выносливость<sup>B</sup>, Улучшенная Инициатива, Прослеживание<sup>B</sup>, Борьба Двумя Оружиями<sup>B</sup>, Фокус Оружия (ручной топор).

**Языки:** Общий, Оркский.

**Связь (Ex):** Харавак может общаться со своим животным-компаньоном как свободное действие или перемещать его как действие движения. Он получает +4 бонус на всем проверкам дикого сочувствия и Приручения Животного, сделанным в котношении его животного-компаньона.

*Имущество:* Цепная рубаша мастерской работы, 2 ручных топора мастерской работы ("Надрез" и "Кусок"), композитный длинный лук (+3 бонус Силы), 20 стрел, *плащ эльфаподобных*, 37 gr в мешочке, карта Тара (с отметками).

**Грунхавр:** Животное-компаньон волк; CR -; hp 13; PM 283. Подходящая фигурка: Волк (*Предвестник* 37/80). Грунхавр знает следующие команды: атаковать, ко мне, лежать, принести, следовать, искать и оставаться на месте.

**Тактика:** Если PC обнаруживают Харавака и приближаются к его местоположению, он приветствует их и спрашивает их имена и причины путешествия по Тару.

Начальное отношение Харавака безразлично. Если PC способны улучшить его отношение до дружественного (Дипломатия DC 15), он становится более болтливым. Он считает странным захват орками людей, но полагает, что их увели бы в Ксул-Джарак, где заметна недавняя деятельность орков. До цитадели примерно четыре дня конной езды (если с Хараваком сталкиваются на 5-й день). Он также сообщает, что проникнуть туда можно через пролом в западной стене. Харавак полагает, что персонажи, замаскированные под орков, могут получить доступ в цитадель, поскольку он слышал, что представители различных оркских племен сходятся в Ксул-Джарак, чтобы воздать должное новому военачальнику. Если он станет полезным (Дипломатия DC 30 или *зачарование персоны*), его можно убедить отвести PC к Серой Цитадели, но отказывается приближаться к ней ближе чем на выстрел стрелы. PC получают +1 бонус по проверкам Дипломатии на каждые 10 gr, которые они предложат в качестве взятки.

Если персонажи нападают на Харавака, он защищается по максимуму своих способностей, отходя в подлесок, чтобы уйти с линии видимости стрелков или заклинателей. Его волк не знает, как замыкать противников, но делает попытку подсечки тех, кого кусает. Харавак пытается сбежать как можно скорее; от боя с PC он ничего не получит.

## ДЕНЬ 6: НАПАДЕНИЕ МАНТИКОРЫ (EL 4)

Усиление деятельности орков в регионе привлекла хищника - того, что предпочитает двуногую еду.

**Существо:** Мантикора лениво кружит над пустошами, высматривая отблески металла, указывающие на потенциальную пищу, или слушая звуки бронированных существ, идущих сквозь туман. Мантикора попирила парой орков несколько часов назад, и на ее шкуре все еще торчат три стрелы после этого столкновения.

**Мантикора:** hp 48 (57 всего); PM 179.

**Тактика:** Мантикора набрасывается на PC, когда они появляются из полосы тумана или из-за живой изгороди, делая один-два залпа шипами с воздуха перед тем, как сблизиться для их убийства в разрушительном пикировании (пикирующая атака наносит двойной урон, если поражает цель; см. Способы движения на странице 311 *Руководства Монстров*). Она не готова погибнуть за еду, отступая в туман, если уменьшена до 20 или менее очков жизни.

## ДЕНЬ 7: БЕЗМОЛВНЫЕ ПУСТОШИ

Персонажи пересекают особенно пустынную часть пустошей, не сталкиваясь ни с какими опасными существами. В этот день не делайте бросок для случайных столкновений.

## ДЕНЬ 8: СЕРАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Персонажи достигают Серой Цитадели к вечеру восьмого дня.

*Льет дождь, и густая пелена тумана укрывает землю. Впереди, за серой завесой, на вершине черной скалы вырисовывается суровая цитадель. В здании не мелькает ни лучика света. Где-то к северу и к востоку от цитадели, в нескольких сотнях ярдов, слышны орки - много орков.*

Банды орков из племен Сломанного Клыка и Бродячего Глаза, а также и из многих других племен, собрались к северу и к востоку от Серой Цитадели, ожидая, когда их возглавит Военачальник Трулл. Каждое из племен разбило лагерь, состоящий из нескольких палаток и навесов вокруг маленького костра, вспыхивающего и шипящего от дождя. PC стоит уклониться от оркских лагерных стоянок, ибо орки значительно превосходят их численностью (около Ксул-Джарака собралось несколько сотен орков, и большинство их разозлены и рутся в бой). К счастью авантюристов, оркские лагеря достаточно далеки от цитадели, так что PC могут приблизиться к Ксул-Джараку, не рискуя быть замеченными или услышанными.

# Ксул-Джарак

Герои достигают Ксул-Джарака, Серой Цитадели, надеясь спасти выживших отпрысков Мелвонта. Тем временем орог-военачальник Трулл готовится пожертвовать отпрысков Груумшу и получить покровительство оркского бога, что даст ему силу для объединения оркских племен Тара под своим черным знаменем. Эмиссары некоторых из оркских племен прибыли сюда, чтобы стать свидетелями этого события и рассказать о нем своим вождям. Орк-чемпион по имени Вхазрор возглавляет защиту цитадели. Сам Трулл остается глубоко в подземелье, готовясь к ритуалу.

## ОСОБЕННОСТИ КСУЛ-ДЖАРАКА

Ксул-Джарак состоит из собственно двухэтажной цитадели и четырех уровней подземелья под ней. Он стоит на вершине 20-футовой бесплодной иззубренной скалы, возвышающейся над пустошью. Пепельные серые стены поднимаются еще на 20 футов, поддержанные громадными каменными опорами, и увенчаны 3-футовыми каменными зубцами. Каменный скат ведет из туманных пустошей к караулке, где стоят двое тяжелых дверей.

Цитадель пережила многочисленные атаки и пострадала от времени; часть внешней стены и самой цитадели лежит в руинах. Хотя и был начат ремонт, работы еще много.

### СТЕНЫ

Внешние стены сделаны из обработанного камня 5-футовой толщины. Внутренние стены - обработанный камень 1-футовой толщины.

**Внешняя стена (секция 10 на 10 фт):** 5 фт толщиной; твердость 8; hp 450; DC поломки 35; DC Подъема 20 (25 в дождливых условиях).

**Внутренняя стена (секция 10 на 10 фт):** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 90; DC поломки 35; DC Подъема 15 (20 в дождливых условиях).

### ДВЕРИ

После древних битв внешние двери цитадели были разрушены, но Трулл приказал восстановить их. Новые внешние двери (которых два комплекта) сделаны из укрепленного железом дуба. Их отпирают и открывают, проворачивая механизмы лебедок в областях 3А и 3В. Меньшие внутренние двери цитадели сделаны из прочного дерева с железными петлями и оковкой. Секретные двери разработаны так, чтобы сливаться с окружающей их каменной кладкой. Открываются они легко.

**Внешняя дверь (6 фт шириной, 15 фт высотой, укрепленное железом дерево):** 1 фт толщиной; твердость 5; hp 120; DC поломки 25 (запертые).

**Внутренняя дверь (3 фт шириной, 7 фт высотой, крепкое дерево):** 2 дм толщиной; твердость 5; hp 20; DC поломки 25 (запертые).

**Секретная дверь (3 фт шириной, 6 фт высотой, камень):** 1 фт толщиной; твердость 8; hp 180; DC поломки 28; DC Поиска 20.

### БИТЫЙ КАМЕНЬ

Определенные секции цитадели разбиты в щебень, некоторые кучи его достигают высоты в 10 футов. Перемещение по битому камню вдвое затратнее нормального (каждый квадрат считается как 2 квадрата движения), и любой перемещающийся персонаж должен преуспеть в DC 15 проверке Баланса. Если проверка Баланса проваливается, персонаж должен сделать DC 15 сбросок Рефлексов или упасть, получив 1d4 пунктов урона. Кроме того, близлежащие существа могут делать проверку Слушания (DC 10 +1 на 10 футов расстояния), чтобы услышать звук падающего персонажа и осыпающегося щебня. Щебень можно нейтрализовать, карабкаясь по нему (DC 0), но проверка Слушания срабатывает автоматически.

### ОСВЕЩЕНИЕ

Орки полагаются на темновидение и обычно не носят и не используют факелы или фонари. Однако, они используют огонь для кухни, нагревания иковки. Освещенные области явно отмечены в тексте.

### ПОГОДА

Погода в этой части приключения все время туманна и дождлива (см. Ландшафт и Погоду, выше). Это облегчает приближение персонажей к цитадели и, возможно, дает шанс войти в нее незамеченными.

Туман поднимается на высоту 20 футов (прямо до основания внешней стены цитадели); однако, внутри самой цитадели тумана нет. Хотя на вершине внешней стены (см. область 18) есть орки-стражники, они не

могут видеть того, что происходит на пустошах, и должны полагаться на проверки Слушания (измененные дождем), чтобы обнаружить приближающихся вторгшихся.

## **ВХОД В КСУЛ-ДЖАРАК**

Персонажи могут войти в цитадель несколькими способами.

**Взлом передних дверей:** Это самый прямой и опасный способ войти. Орки со стен начинают стрелять в персонажей, когда те пытаются колотить в двери. Если персонажи не разбили самые дальние двери в течение 5 раундов, орки из барбакана (область 19) выливают на них кипяток, нанося 2d6 пунктов урона от огня всем персонажам на четырех квадратах непосредственно перед дверьми.

Лобовое нападение приводит в готовность всю цитадель. Орки из караулки (область 3) стреляют в персонажей через бойницы, выходящие в область 2. Тем временем орки из областей 7 и 14 собираются во внутреннем дворе. Наконец орки, наблюдающие за внутренним двором (область 22) и на внешней стене (область 18) целятся во вторгшихся из луков.

Каждая из четырех внешних дверей - 90 квадратных футов. Заклинание *стук* может открыть одну из дверей, если заклинатель - по крайней мере 9-го уровня.

**Использование разрушенной стены:** Персонажи могут преодолеть 20-футовую сглаженную дождем скалу (Подъем DC 20) и войти в цитадель через разрушенную секцию внешней стены. Правила для подъема по битому камню описаны выше. Два ока-стрелка на стене поблизости получают проверки Слушания в случае произведенного шума. Помимо -4 штрафа из-за дождя, помните, что существа берут -1 штраф по проверкам Слушания на каждые 10 футов расстояния между ними и источником шума.

**Использование маскировки:** Персонажи могут использовать хитрость и обман, чтобы войти в цитадель. Например, они могут замаскироваться под орков или устроить засаду на оркский патруль и надеть их доспехи и одежду, или наложить заклинания типа *маскировки себя* (помните, что орки берут -4 штраф на свои проверки Обнаружения из-за ненастной погоды). Трулл ожидает эмиссаров от различных оркских племен, и охрана цитадели предполагает, что любые орки, которых они не знают, пришли в Ксул-Джарак, чтобы воздать должное их военачальнику. Соответственно замаскированные РС могут проложить путь внутрь хорошей ложью или подобострастными жестами (Блеф или Дипломатия DC 15), учитывая, что они должны говорить на Орском. Однако, об их прибытии докладывают Вхазрору (см. область 14), который встречается во внутреннем дворе (область 4). Лишь самая лучшая маскировка одурачит Вхазрора, но если персонажи смогут поддержать свою легенду перед лицом чемпиона орков, он позволит им ходить по сей цитадели (области 3-27). Когда подходит время ритуала Трулла, Вхазрор лично сопровождает персонажей и других делегатов (в настоящее время находящихся в областях 11, 12 и 13) к ритуальной палате (область 47).

**Отвлечение:** Если РС смогут изобрести достаточно значимое и устойчивое отвлечение за пределами стен, орк-чемпион Вхазрор пошлет орков из таверны (область 7) выяснить, что происходит. Еще три группы по шесть воинов-орков в каждой сопровождают их от безделья. Все они рвутся в бой. Если команда не возвращается, Вхазрор приводит в готовность орогов внизу, войска группируются вокруг него (см. область 14), он садится на своего любимого виверна (см. область 4) и собирается разобраться лично. Любое из этих событий взводит цитадель в состояние усиленной настороженности.

**Использование скрытности и магии:** Персонажи могут полагаться на проверки Подъема, Скрытности и Бесшумного Движения, чтобы украдкой пробраться внутрь цитадели. Несколько хорошо подобранных заклинаний также улучшат возможность героев войти в цитадель необнаруженными. Полезные заклинания включают *звук привидения* (для отвлечения сторожей-орков), *сон* и *глубокую дремоту* (для спокойного снятия сторожей), *невидимость* (проскользнуть мимо орков незримо), *тишину* (смягчить шаги и звуки от бронированных персонажей), *затеняющую мглу* и *облако тумана* (учитывая условия на пустошах, внезапная мгла вряд ли возбудит мгновенное подозрение), *удержание персоны* (для подавления орков, угрожающих поднять тревогу), *быстрое отступление* и *длинный шаг* (позволяют ускорить подъем), *подъем паука* (облегчает подъем), *темновидение* (устраняет потребность в источниках света), *сообщение* и *шепчущий ветер* (позволяют персонажам спокойно связываться на расстоянии), *полет* (позволяет быстро пройти мимо внешней защиты) и *газообразную форму* (позволяет просочиться в цитадель).

## **ВОРОН ГОВОРИТ!**

У персонажей в Ксул-Джараке есть один союзник: фамилляр-ворон Кары Калаудры, Эсселиос. После того, как орки напали на отпрысков и Кара упала без сознания, Эсселиос взлетел и последовал за победителями в Ксул-Джарак. Он покрутился вокруг цитадели, садясь на крыши, скрываясь под карнизами и оставаясь вне поля зрения орков и других жителей. Когда приходят герои, Эсселиос некоторое время наблюдает за ними с зубчатых стен. Убедившись, что они действуют против орков, он при первой же возможности садится на плечо персонажа с самым высоким показателем Харизмы. Если РС замаскированы под орков, Эсселиос избегает их, если не может распознать обман.

Эсселиос говорит на ломаном Общем и может передать следующую информацию, если его спросят:

- "Кару захватили! Привели сюда! В ловушке внизу!"
- "Кара в темной пещере! Все прикованы! Голодные! Опасность близко!"
- "Дорн умер! Пятеро живы!" (Эсселиос говорит о пятерых выживших при засаде).



- "Жертва! Оркам нужна жертва!"

- "Дракон во внутреннем дворе!" (Эсселиос говорит о виверне в области 4).

Ворон будет сопровождать РС в закрытом помещении, только если они преуспеют в DC 20 проверке Дипломатии. Статистика ворона дана в Приложении.

## НАЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (ОБЛАСТИ 1-17)

Карта этого уровня дана в конце модуля.

Потолки на этом уровне одинаковы, высотой 15 футов. Полы представляют собой плохо пригнанные каменные плиты, многие из которых разбиты дождем и обрамлены черной плесенью.

### 1. СКАТ

Каменный скат 20-футовой ширины, 100-футовой длины поднимается от туманных пустошей Тара к воротам Ксул-Джарака. Вдоль каждой из сторон ската идет 2-футовый каменный выступ. Густой туман окутывает скат, и идущие по нему персонажи не появляются из тумана, пока не достигнут его вершины.

**Развитие:** Орк-сторож на вершине стены цитадели (область 18) старается наблюдать за скатом, но не может видеть далее чем на 5 футов в туман, так что ему приходится больше полагаться на уши, чем на глаза. Если орки чувствуют, что приближаются не приглашенные посетители, а кто-то еще, они поднимают тревогу и начинают стрелять из-за зубчатых стен (+4 бонус покрытия к АС). Их крики пробуждают виверна в области 4 и приводят в готовность остальную часть гарнизона.

### 2. ВРАТА ГРУУМША

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи придут туда, откуда видны первые двери:

*Перед вами высятся две огромных, 15-футовых дубовых двери. Укрепленные полосами черного железа, они словно бросают вызов любому, кто хочет их проломить. На их темной поверхности вырезан огромный и сердитый Всевидящий Глаз.*

Две двойные двери перекрывают вход в Ксул-Джарак. Когда двери закрыты, деревянные "зубы" глубоко уходят в квадратные отверстия, вырезанные в каменном потолке наверху и в полу внизу, давая им дополнительное укрепление. Тяжелые лебедки в области 3 открывают и закрывают двери.

За дверьми идет невыразительная каменная прихожая. В стенах есть четыре узкие бойницы, по две с каждой стороны. Орки, работающие с лебедками, также носят луки и используют их для стрельбы в тех, кто проник в цитадель. Бойницы обеспечивают покрытие, предоставляя оркам +8 бонус покрытия к АС и +4 бонус покрытия на сброски Рефлексов.

**Развитие:** Персонажи, бьющие в дальнюю дверь, приводят в готовность орков-сторожей на ближайшей опоре (см. область 18), которые в свою очередь выкрикивают предупреждение охранникам в сторожке, подготавливая их к потенциальным посетителям или захватчикам. Путем перекрикиваний орки на внешней стене способны привести в готовность весь гарнизон цитадели в пределах 3 раундов, хотя оркам из областей 7 и 14 требуется 1 минута для того, чтобы организовать, собрать оснащение и построиться во внутреннем дворе (область 4).

### 3. КАРАУЛКА (EL 3 НА КОМНАТУ)

Области 3А и 3В в основном идентичны. В каждой из комнат есть лестница, ведущая к области 19, пара больших деревянных лебедок, связанных тяжелыми железными цепями с дверями ворот (область 2), и три деревянные кровати с грязными матрацами. Вращение лебедки требует DC 15 проверки Силы.

**Тяжелая деревянная лебедка:** Твердость 5; hp 75; DC поломки 30.

**Существа:** Три орка-стрелка охраняют каждую из комнат. Их задача - вращение лебедок и стрельба во вторгшихся через бойницы.

**Орки-стрелки (3 на комнату, всего 6):** hp 11 каждый; см. Приложение.

## ГОТОВЫЕ ОРКСКИЕ ИМЕНА

Нужны оркские имена? Далее перечислены некоторые (мужские/женские).

Бруллок/Брулликс  
Наск/Нска  
Драксор/Драксорда  
Нулт/Нултора  
Фрег/Фрегва  
Прук/Прил  
Гракк/Гракка  
Реклаг/Реклагва  
Грит/Гритора  
Скангар/Скангарна  
Ирук/Ирука  
Смирдук/Смирдил  
Джаат/Джаатора  
Сварклор/Сварклорда  
Джараг/Джарагва  
Тарг/Таргва  
Калуток/Калутокс  
Ултик/Ултик  
Карн/Карна  
Ургвар/Ургварна  
Кримлар/Кримларна  
Ваат/Ваатора  
Лиркар/Лиркарна  
Веклар/Векларна  
Лурткор/Лурткорда  
Вулок/Вуликс  
Мог/Могва  
Иратк/Иратка  
Миррк/Миррка  
Зраг/Зрагва

**Развитие:** Орки из области 19 прибегают узнать, что случилось, если слышат здесь звуки боя. Половина из них прибывает за 1 раунд, остальное - в следующем раунде.

#### 4. Внутренний двор (EL 6)

Верховой виверн Вхазрора спит во внутреннем дворе на 10-футовой груде щебня (область 4С). Не читайте игрокам последний абзац следующего текст, если виверн пробужден или если с ним столкнулись в другом месте.



*Внутренний двор цитадели в основном расчищен от битого камня. Дождь льёт и льёт, оставляя лужи там, где провалились каменные плиты. Серые 20-футовые стены окружают внутренний двор, северо-западный угол которого превратился в 10-футовую насыпь битого камня от разрушенной части цитадели. Там, где разрушилась западная стена, видна столь же объемистая груда каменного щебня. Грубый дощатый помост перекрывает пролом во внешней стене в 10 футах над грудой битого камня. Помимо этого, во внутреннем дворе есть каменный колодец и деревянная платформа подъемника, висящая на веревках большого деревянного подъемного крана, возвышающегося над внешней стеной.*

*Из внутреннего двора ведут несколько дверей. Двойные двери в восточной стене полностью сорваны с петель и лежат неподалеку во внутреннем дворе. Северные двойные двери*

*ведущие собственно в цитадель, еле держатся на ржавых петлях. За обоими дверьми вы видите мерцающие отсветы огня.*

*Большое ящероподобное существо спит на невысокой насыпи из битого камня в середине внутреннего двора, его крылья, похожие на таковые летучей мыши, свернуты вдоль гладкого тела. Длинный хвост существа вьется вокруг щебенчатого ложа и оканчивается устрашающим жалом. К спине ящера приторочено седло. Иногда существо дергается, словно ему снится нечто пострашнее, чем оно само.*

Стойкий шум дождя глушит все шумы, кроме самых громких. Персонажи, преуспевающие в проверке Слушания (DC 10 +1 на 10 фт расстояния) слышат хриплые крики и гортанный смех, идущие из областей 7 и 14.

Деревянная платформа (область 4А) - 8 на 8 футов и присоединена к деревянному подъемному крану на верхнем уровне (область 21). Вокруг платформы сложено несколько блоков отесанного камня, ожидающих подъема на вершину стены.

Колодец (область 4В) - 50 футов глубиной, большую часть времени он закрыт полусгнившей деревянной крышкой; рядом лежит разбитый деревянный ковш, к которому привязана 100-футовая веревка.

"Кровать" виверна - насыпь битого камня 4-футовой высоты (область 4С). В щебне закопаны кости животных и гуманоидов, а также помёт виверна. Персонажи, обыскивающие кучу и преуспевшие в DC 20 проверки Поиска, также находят **Сокровище**.

Восточные двери к области 7 и северные двери к области 14 давно сорваны с петель, и орки пока что не видят смысла их восстанавливать.

**Существо:** У Вхазрора есть прирученный виверн по имени Дрегтауг. Виверн спит под звуки проливного дождя. Скрытные персонажи могут попытаться прокрасться мимо него; во сне результат проверки Слушания виверна - 13.

Его способность нюха хороша настолько, что он автоматически пробуждается, если существо подходит к нему на 10 футов. Если РС замаскировались и носят пахнущее орками одеяние, виверн снова засыпает.

**Дрегтауг (виверн):** hp 59; РМ 259. Подходящая фигурка: Виверн (*Аберрации* 25/60).

**Сокровище:** В битом камне и помете ложа Дрегтауга закопан *амулет естественного доспеха +1* в форме зеленой ящерицы и обработанный дварфами набор из четырех драгоценных камней (стоимостью 100 gp каждый).

**Развитие:** Если орки были приведены в готовность вторгшимся, Дрегтауг пробуждается и нетерпеливо ждет, пока Вхазрор соберет свои войска во внутреннем дворе. Отдав оркам приказы, Вхазрор садается виверна и направляется туда, где, как он считает, он нужнее всего.

## 5. УБОРНЫЕ

Орки грубы, но не нецивилизованны. В этой комнате есть две кабинки, каждая из которых оборудована деревянной скамьей с вырезанным отверстием, ведущим к цистерне 10-футовой глубины, вырезанной под каждой из кабинок. Комнату заполняет вполне логичная вонь.

## 6. ХРАНИЛИЩЕ БОЧЕК

Этот склад 5-футовой ширины, 10-футовой глубины содержит три бочки, все с крепким элем. Бочки с элем вкатывают сюда через западную дверь, и они хранятся тут, пока не будут перетащены в таверну (область 7) и там вскрыты.

Персонажи, осматривающие бочки, замечают, что на них стоит клеймо - гребень. Успешная ДС 20 проверка Знания (местное) показывает, что гребень - и, таким образом, и эль - принадлежат Дому Леирагон из Мелвонта.

## 7. ТАВЕРНА (EL 6)

Свет от огня освещает эту палату. Теплый огонь потрескивает в камине, распространяя по комнате оранжевое свечение. Поленья и средства для розжига сложены на очаге. Комнату загромождает несколько разбитых деревянных столов и табуретов, открытая бочка с крепким элем (на три четверти пустая) стоит в самом южном углу. Промоченная дождем лестница на восточной стене поднимается вверх, на крышу (область 18).

**Существа:** Здесь находится десять орков - сержант, три берсерка и шесть воинов; они пьют, кричат и борются на руках. Их доспехи надеты, а оружие рядом на случай, если вспыхнет борьба или будет поднята тревога. Все орки весьма пьяны и берут -1 штраф на свои броски атаки.

**Орк-сержант:** hp 30; см. Приложение.

**Орки-берсерки (3):** hp 14 каждый; см. Приложение.

**Орки-воины (6):** hp 5 каждый; см. Приложение.

## 8. РАЗРУШЕННЫЕ КОНЮШНИ

Часть цитадели обрушилась внутрь конюшен, уничтожив большую их часть. Орки еще не расчистили битый камень. Большие деревянные двери конюшен лежат в под развалинами. В конюшнях нет ничего ценного.

## 9. ПРОЛОМЛЕННАЯ СЕНА

Промоченная дождем лестница в западном конце этого коридора ведет к области 18. Южная стена этого зала частично разрушилась, обнажая область 10 за ней.

## 10. СТАРЫЕ КАЗАРМЫ (EL 1)

В этой комнате стоят три полуразвалившиеся деревянных двухэтажных кровати, но нет ничего ценного.

**Существа:** Персонажи, обыскивающие комнату в поисках сокровищ, тревожат четырех Маленьких чудовищных многоножек, скрывающихся в хламе. Бой в этой области пробуждает виверна в области 4.

**Маленькие чудовищные многоножки (4):** hp 2 каждая; РМ 286.

## 11. ЭМИССАРЫ СЛОМАННОГО КЛЫКА (EL 4)

В этой комнате стоят три двухэтажных деревянных кровати с подгнившими соломенными матрацами. Ранее использовавшаяся как казарма для защитников цитадели, теперь эта комната служит квартирой для двух орков-варваров, представляющих племя Сломанного Клыка. Тзаркот Поедатель Червей, вождь племени Сломанного Клыка, всерьез рассматривает союз с Труллом, но у него есть предчувствия касательно ненависти племени Бродячего Глаза. Он дал своим эмиссарам строгий приказ избегать конфликтов с делегацией Бродячего Глаза, но это может быть легче сказать, чем сделать.

**Существа:** Два горных орка охраняют дары своего вождя. Они стремятся встретиться с Труллом, но были проинструктированы ждать здесь, пока военачальник-орог не будет готов принять их. Горные орки ростом более 7 футов, со звериными головами на массивных плечах. Их глаза красны и налиты кровью, у них свиные морды и большие клыки. В их косматые волосы вплетены крошечные кости, и они носят грубые кожаные доспехи, окрашенные красным и горчично-желтым. У них много шрамов.

**Горные орки (2):** hp 22 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Если звучит сигнал общей тревоги, горные орки выскакивают из своих квартир, стремясь в битву. Они бьются на стороне защитников цитадели, но когда разгневаны, могут ударить любого, кто им подвернется. Вынужденные биться рядом с эмиссарами племени Бродячего Глаза (см. область 13), они имеют

шанс 10% в раунд наброситься на них. Оба горных орка впадают в ярость, едва вступив в битву, и достаточно сообразительны, чтобы использовать тактику замыкания при любой возможности.

**Сокровище:** Два больших мешка с дарами для Трулла спрятаны под одной из кроватей вместе с меньшими мешками с продовольствием. В первом мешке с сокровищами - ассортимент монет: 2,000 sp, 800 sp и 400 gr. Второй мешок с сокровищами содержит различное оружие и доспехи: два нагрудника мастерской работы, полупластинчатый доспех мастерской работы, оркский двойной топор мастерской работы, тяжелый цеп мастерской работы, фалчион мастерской работы, шипастая перчатка мастерской работы и +1 *полуторный меч* с наложенным на него постоянным заклинанием *магическая аура Нистула*.

## 12. ЭМИССАРЫ ЖЕНТАРИМА (EL 6 и 4)

В этой комнате стоит двухэтажная деревянная кровать с соломенными матрацами, запертый деревянный сундук и голая деревянная полка, выдавшая лучшие дни. Успешная DC 30 проверка Открывания Замка открывает сундук, но активирует **Ловушку**.

Эта комната размещает пару низкоранговых агентов Жентарима, посланных исследовать Трулла и отдать почести новому военачальнику. Если Трулл станет реальной силой в Таре, Жентил Кип сможет использовать его в будущем, особенно если ему удастся объединить капризные племена орков.

**Существа:** Ливикус Артантар - клерик Бэйна наряду со своим телохранителем Кселдаром Орсалином полностью поддерживает цель Жентил Кипа контролировать Север. Ливикус прибывает с дарами для Трулла, но его реальная цель - определить, есть ли у этого орога возможность объединить племена орков Тара и присоединиться к силам Жентил Кипа для сокрушения Мелвонта.

**Ливикус Артантар:** hp 31; см. Приложение.

**Кселдар Орсалин:** hp 19; см. Приложение.

**Тактика:** Перед вступлением в бой Ливикус накладывает *божественное покровительство* и *щит веры* (на себя). Тем временем Кселдар покрывает свой клинок *маслом магического оружия* и выпивает свою *микстуру пятна*. Затем Кселдар охраняет Ливикус, пока клерик вызывает адскую гончую (PM 151), используя свое заклинание *вызов монстра III*. В битве Ливикус держится позади и использует заклинания *губитель* и *рок* для ослабления противников. Однако, он не боится при необходимости врезать врагам своим шестопером.

**Ловушка:** Запертая сундук обработан *глифом оберега*, наложенным Ливикусом. Глиф взрывается, если сундук открыт без надлежащего ключа, нанося 2d8 пунктов урона холодом всем существам под воздействием.

**Глиф оберега (взрыв):** CR 4; заклинание; срабатывание заклинания; без перезвона; эффект заклинания (*глиф оберега [взрыв]*, клерик 5-го уровня, 2d8 холод, Рефлексы DC 16 - вполтину); многократные цели (все цели в пределах 5 футов); DC Поиска 28; DC Поломки Устройства 28.

**Сокровище:** Запертый сундук содержит шесть мешков. Четыре мешка содержат по 500 gr каждый (всего 2,000 gr). В пятом мешке - 12 различных драгоценностей (золотые браслеты, ожерелья и кольца) общей стоимостью 4,000 gr. В шестом мешке - 500 pp.

**Развитие:** Если орки поднимают общую тревогу, Ливикус и Кселдар выходят из своих квартир, чтобы посмотреть, как орки будут защищать цитадель. Они не против вмешаться в дела любой из сторон, если это их заинтересует, но делают это очень осторожно. Под давлением защитников они помогают им, но неохотно. Если они увидят некое преимущество для себя или для Жентил Кипа, они могут ненадолго объединиться с РС, но вряд ли им стоит доверять. Если дела для орков идут ужасно, а РС не предлагают им награду, агенты Твердины уходят в эту палату, хватают сундук и стараются сбежать в туман и дождь.

## 13. ЭМИССАРЫ БРОДЯЧЕГО ГЛАЗА (EL 5)

В этой комнате стоят три двухэтажных деревянных кровати с подгнившими соломенными матрацами. Ранее использовавшаяся как казарма для защитников цитадели, теперь эта комната служит квартирой двух жуликов/варваров орков, представляющих племя Бродячего Глаза. Урлун Рассекатель Дварфов, вождь племени Бродячего Глаза, уважает силу Трулла, но не чувствует, чтобы орога заботило восстановление великой оркской империи древности. Урлун полагает, что *Молот Груумша* может объединить орков Тара, но лишь в руках истинного орка, подобно ему самому. Он дал своим эмиссарам проклятый магический подарок для Трулла (см. **Сокровище**, ниже), а также задачу выкрасть *Молот Груумша*, если будет такая возможность.

**Существа:** С учетом того, что эмиссары ненавистного племени Сломанного Клыка близко (см. область 11), один из орков спит, другой в это время стоит на страже.

**Орки-налетчики (2):** hp 19 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Орки-налетчики ожидают аудиенцию у Трулла, как только военачальник-орог закончит свои приготовления к ритуалу. Они стремятся лишь исполнить задание своего вождя и украсть магический молот до, во время или после ритуала. Любую атаку против Трулла они будут рассматривать как возможность выполнить свою миссию. Если звучит сигнал общей тревоги, они уточняют, что произошло, но не присоеди-

няются к битве. Вместо этого они отходят и наблюдают. Если защитники цитадели находятся на грани поражения, орки Бродячего Глаза пытаются скрыться, надеясь последовать за героями в подземелья цитадели, где их ждет *Молот Груумша*. Они используют тактику замыкания при любой возможности, полагаясь на свои навыки кувьрка для избежания атак возможности. Они берегут свою ярость для неизбежной битвы, в которой они попытаются забрать молот для своего вожака.

**Сокровище:** Один из орков-налетчиков носит маленькую золотую коробку (стоящую 25 gp) с проклятым *кольцом уклонения*. Кольцо, сработанное эльфами - подарок Бродячего Глаза Труллу. Любое существо помимо эльфа или полуэльфа, надевающее кольцо, берет -4 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей и проверки навыков, пока носит кольцо. Заклинание *сломать зачарование* не оказывает никакого эффекта, но заклинания *удаление проклятия*, *ограниченное желание*, *чудо* или *желание* навсегда снимают проклятие. Носящий кольцо не узнает о проклятии, пока его эффекты не начнут действовать, но даже тогда источник проклятия не очевиден. Проклятие снижает рыночную цену кольца наполовину.

#### 14. Зал Короля Орков (EL 9)

Огненный свет освещает эту палату, выбиваясь из расколотых дверей в южной стене и разрушенной стены в юго-восточном углу. Если еще не звучала общая тревога, этот зал наполнен голосами орков.

*Два больших камина освещают этот некогда великий зал, заполняя палату дымом и отгоняя влажный холод улицы. Юго-восточный угол зала лежит в руинах - там обрушилась стена внутреннего двора. Дождь льется сквозь дыру. Большой кусок потолка наверху также разрушен, оставив дыру, через которую виден верхний этаж. Большая часть остатков упавшего потолка громоздится в этой комнате. Восемь столбов когда-то поддерживали потолок, но два из них свалились и лежат среди битого камня.*

*Напротив северной стены, на квадратном возвышении, стоит массивный каменный трон, встроенный в подножие великой статуи. Статуя изображает пугающего воина-орка 12-футового роста, его левая глазница пуста. По обе стороны от трона - два открытых дверных проема и пара украшенных каменных купелей.*

*Комнату заполняет вонь немых тел и влажного разложения.*

Короли орков древности правили из этого великого зала. Теперь он стал приютом для разношерстных защитников цитадели. Орк-чемпион Вхазрор обязался служить Труллу до смерти, и он нахохлился на королевском троне, держа полупустую пивную кружку с черным вином. Вхазрор и другие обитатели зала наслаждаются некоторой "передышкой", поскольку они ждут, когда Юуррг и Трулл закончат свои приготовления к ритуалу.

Трон вырезан у основания статуи, изображающей одноглазого оркского бога Груумша. Руны на Оркском, высеченные на стене позади трона, гласят: "Тот-Кто-Наблюдает" и "Тот-Кто-Никогда-Не-Спит". В одном из глаз статуи установлен большой красный драгоценный камень (см. **Сокровище**, ниже), другой - пуст.

Каменные купели в северо-западном и северо-восточном углах комнаты излучают умеренную магию призывания при исследовании заклинанием *обнаружение магии*. Будучи наполненной, каждая из купелей содержит 10 порций черного вина, называемого "Кровью Груумша" (в настоящее время в каждой есть 1d4 порций). Черное вино ядовито для всех существ, кроме орков и полуорков (Стойкость DC 14 - отменяет; первичный и вторичный 1d4 Силы). Любой орк или полуорк, выпивающий из купели, получает +1 бонус понимания на броски атаки в течение 1 часа. Вино монотранспортировать, но оно потеряет свои свойства 1d4+1 часов спустя после удаления из купели, превращаясь в помои. Купели магически вновь наполняются вином ежесуточно в полночь.

**Существа:** Вхазрор осуществляет контроль над недалеким огром по имени Круг, четырьмя орками-громилами и шестью оками-воинами. Их пирушки часто граничат с насилием, хотя Вхазрор держит кровавые стычки на минимуме. Помимо войск в зале, орки-воины из области 24 могут стрелять из арбалетов в захватчиков через большую дыру в потолке.

**Вхазрор:** hp 66; см. Приложение.

**Круг (огр):** hp 29; РМ 199. Подходящая фигурка: Огр (*Предвестник* 71/80).

**Орки-громилы (4):** hp 14 каждый; см. Приложение.

**Орки-воины (6):** hp 5 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Вхазрор и другие орки в этой области впитали кровь Груумша, что дает им +1 бонус понимания на броски атаки. Огр - нет.

Перед тем, как ступить в бой, Вхазрор выпивает свою *микстуру кожи-коры* (что улучшает его базовый АС и АС застигнутого врасплох на 3 каждый). Он назначает двух орков из кухни (см. область 16) охранять двери, ведущие к областям 15 и 16. Тем временем еще два орка-воина наблюдают за залом сверху (см. область 24). Затем орк-чемпион сопровождает свои силы (включая орков-копейщиков из области 24) во внутренний двор (область 4). Все это занимает 1 минуту.

**Сокровище:** Красный драгоценный камень в глазу статуи стоит 5,000 gp. Наложение *обнаружения магии* на драгоценный камень показывает сильную ауру некромантии, которая исчезает, как только драгоценный

камень извлечен. Кто бы ни вынул драгоценный камень, это вызывает проклятие (согласно заклинанию *дарение проклятия*), хотя успешный DC 16 спасбросок Воли отменяет эффект. Существа с оркской кровью (типа орков, полуорков и танарукков) получают +4 бонус обстоятельств на броски атаки, сделанные против проклятого персонажа.

**Развитие:** Если Вхазрор по сути пойман в этом зале, он зовет на помощь. Раунд спустя в открытом на юг дверном проеме появляется виверн из области 4. Виверн без проблем проходит через дверной проем.

### 15. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Длинный деревянный стол тянется по всей длине этого темного зала. Вокруг стола - две тяжелых деревянных скамьи и два массивных стула. Вся обстановка повреждена и заляпана. Куски битой глиняной посуды и грязные пивные кружки валяются и на столе, и на полу. Гобелен, висающий на южной стене, изображает легион орков, который поджигает эльфийскую поляну и тащит эльфов-пленников, закованных в цепи. Гобелен порван в нескольких местах и не имеет никакой ценности.

Лестница в южной стене ведет к области 23В. Секретная дверь в юго-восточном углу скрывает еще одну лестницу, которая спускается к области 28.

### 16. КУХНЯ (EL 1)

В кухне есть зажженный камин, поленница дров, разбитый деревянный стол и табурет и полки, уставленные глиняными блюдами и кувшинами с приправами. В тяжелом железном горшке, висащем над огнем, есть 3 галлона свежей горячей каши.

Лестница в юго-западном углу ведет к области 23А. Секретная дверь поблизости скрывает еще одну лестницу, которая спускается к области 28.

**Существа:** Два орка-воина были наказаны дежурством на кухне, готовя еду для других орков. Когда поднята тревога, они нетерпеливо хватают свое оружие и идут в главный зал (область 14), где Вхазрор поручает им охранять двери, ведущие в эту кухню и обеденный зал (область 15).

**Орки-воины (2):** hp 5 каждый; см. Приложение.

### 17. КЛАДОВКА/СКЛАД

Орки хранят здесь свое продовольствие. На каменных полках вдоль стен лежат буханки хлеба, круги сыра, полосы сушеного мяса и ворованные бочонки с простым вином. Мешки с мукой лежат на полу рядом с двумя бочками питьевой воды (одна из которых открыта и полупуста). Освеженные туши животных свисают с крюков в середине комнаты.

## ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ (ОБЛАСТИ 18-27)

Карта этого этажа дана в конце книги.

Потолки на этом уровне унифицированы на высоте 15 футов. Полы сделаны из гладкого камня.

### 18. ПАРАПЕТЫ ВНЕШНИХ СТЕН (EL 8)

Зубчатые стены трехфутовой высоты укрывают парапеты внешней стены, поднимающейся на 20 футов над внутренним двором и на 40 футов - над мглистыми пустошами. Кое-где парапеты и зубчатые стены разрушились, но внешняя стена остается в основном неповрежденной. Проливной дождь тут и там формирует мелкие лужи, но парапеты разработаны так, чтобы вода уходила через отверстия у основания зубчатых стен и вниз по внешней стене. Зубчатые стены обеспечивают покрытие (+4 бонус покрытия к АС, +2 бонус покрытия на спасброски Рефлексов).

Пропитанная дождем лестница на западном парапете ведет к области 9, подобная лестница на восточном парапете спускается к области 7.

**Существа:** Десять орков-стрелков охраняют внешнюю стену, расположенные в местах, отмеченных на карте G. Они стоят по краям каждой из опор, что дает им хороши й обзор окрестного ландшафта (хотя ненастная погода препятствует их видению).

**Орки-стрелки (10):** hp 11 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Стрелки главным образом заинтересованы наблюдением за захватчиками, приближающимися к цитадели. Если захватчикам удалось проникнуть в цитадель, они обращают свое внимание внутрь, стреляя во врагов во внутреннем дворе (область 4). Они не боятся менять местоположение в случае необходимости и, если понадобится, могут вызвать подкрепление из областей 7 и 19.

### 19. БАРБАКАН (EL 4)

Эта большая область довольно жарка и освещена двумя зажженными каминами. Между очагами стоят два 10-галлонных железных чана. Чаны стоят прямо под железными трубами, собирающими дождевую воду с крыши здания. Чаны собирают воду, которую орки нагревают на огне. Мелкая выемка, высеченная в полу,

содержит ошпаривающе-горячую воду, а каналы позволяют горячей воде литься через отверстия в южной стене прямо на врагов, стоящих между главными воротами (см. область 2).

В комнате есть четыре двухэтажных кровати с соломенными матрацами и два отпертых сундука. В сундуках содержатся еда и питье для размещенных здесь орков. Две лестницы на противоположных сторонах комнаты спускаются к областям 3А и 3В соответственно.

**Существа:** Здесь топят костры и стоят на страже восемь орков-воинов, ожидая возможности спустить кияток на нападавших в воротах или среагировать на тревожные крики в области 18.

**Орки-воины (8):** hp 5 каждый; см. Приложение.

## 20. ДОЩАТЫЙ ПОМОСТ

Дощатый помост 5-футовой ширины перекрывает 20-футовую трещину во внешней стене. Помост весит около 500 фунтов и может поддерживать до 500 фунтов на любой 5-футовой секции. На каждые 5 пунктов урона, нанесенных помосту, его несомый груз уменьшается на 50 фунтов.

Пересечение помоста не требует специальной проверки. Однако существо, раненое при нахождении на помосте, должно сделать DC 10 проверку Баланса; если проверка проваливается, существо должно преуспеть в DC 13 спасброске Рефлексов или упасть. Помост находится в 10 футах над насыпью из битого камня, но любой, кто падает с помоста, получает 1d6+2 пунктов урона от приземления на иззубренные камни.

**Дощатый деревянный помост:** Твердость 5; hp 50; DC поломки 25.

## 21. ДЕРЕВЯННЫЙ ПОДЪЕМНЫЙ КРАН

Орки построили этот подъемный кран, чтобы перемещать каменные блоки с земли на верхушку стен. Ремонт уже был начат, но приостановлен до тех пор, пока Трулл не завершит свой ритуал. Подъемный кран имеет две встроенные лебедки, одна для подъема и спуска деревянной перевозочной платформы (область 4А), другая для поворота стрелы подъемного крана по часовой стрелке и против часовой стрелки.

Подъемный кран и его деревянная платформа могут перемещать до 1,200 фунтов, хотя требуется 4 раунда, чтобы поднять или опустить платформу (норма 5 футов в раунд) с использованием лебедок.

**Тяжелый деревянный подъемный кран:** Твердость 5; hp 150; DC поломки 36.

## 22. ЗАНАВЕС ЦИТАДЕЛИ (EL 2)

Когда цитадель была построена, эта стена-занавеса была добавлена для того, чтобы стрелки могли стрелять во вторгшихся во внутреннем дворе и на парапетах внешних стен. Восточная секция стены-занавеса разрушилась вместе с частью цитадели во время предыдущей осады, оставив с одной стороны насыпь 20-футовой высоты.

Окна стены-занавеса обеспечивают +8 бонус покрытия к АС и +4 бонус покрытия на спасброски Рефлексов, обеспечивая чуть более широкий угол обзора, чем обычные бойницы для стрел.

**Существа:** Здесь размещены два орка-стрелка, на местах, отмеченных на карте G. Они стреляют во врагов во внутреннем дворе (область 4) и на парапетах внешних стен (область 18).

**Орки-стрелки (2):** hp 11 каждый; см. Приложение.

## 23. ПУСТАЯ КОМНАТА

Обе этих комнаты (области 23А и 23В) пусты и лишены обстановки. Две двери, ведущие к парапету, могут быть заблокированы изнутри, хотя в настоящее время двери не заперты. Лестница идет к обеденному залу (область 15) и кухне (область 16).

### ГОТОВЫЕ БОЕВЫЕ КЛИЧИ ОРКОВ

Нужны боевые кличи, чтобы дать вашим оркам некоторую индивидуальность? Есть несколько уже готовых.

d10	Боевой клич	На Оркском
1	"Отведайте стали, червяки!"	<i>Драакх туу, маутауг!</i>
2	"Скормите их личинкам!"	<i>Краавак маутауг-вах!</i>
3	"Пади перед глазом Груумша!"	<i>Шаа тур-ин бах-хак суу Грууми!</i>
4	"Я пушу тебе кровь!"	<i>Илл кхар нуугаиш-бек!</i>
5	"Расколи их черепа, выдери их сердца!"	<i>Рак туу ваакаррн бех вак туу груутор!</i>
6	"Почувствуйте карающий кулак Груумша!"	<i>Сех-ваак шируук суу Грууми!</i>
7	"Пошёл ты в Абисс!"	<i>Праагх отхаар вах-муут ур!</i>
8	"Убейте слабаков!"	<i>Бах-хакх крехл-баа!</i>
9	"Смерть врагу!"	<i>Нуртааг вах-раак!</i>
10	"За Трулла!"	<i>Трулл крех!</i>

## 24. Зал Воинов (EL 4)

Области 24-27 когда-то были отдельными комнатами, но большая секция верхнего уровня разрушилась, оставив огромную дыру в полу и создав большую открытую область между этими четырьмя помещениями. Эти комнаты также выходят к области 14 внизу. К настоящему времени потолок над этими комнатами остался неповрежденным и не пропускает дождь.

*Этот зал понес немалый урон. Большая часть южной стены разрушилась и провалилась в зияющую дыру в полу. Через глубокий пролом в стене и в полу Вы можете увидеть другие комнаты этого этажа, в том же большой зал с колоннами внизу. Потолок, о чудо, остался неповрежденным, не позволяя попасть сюда дождю. Два пыльных изодранных гобелена висят на северной стене. На каждом из них изображена бродячая стая орков, идущих по серой пустоши Тара. Другая обстановка - ветхий деревянный стол, усыпанный грудой монет и окружил четырьмя грубыми табуретами.*

За гобеленами не ухаживали, и они ничего не стоят. Быстрый осмотр комнаты показывает **Сокровище**.

**Существа:** Этот зал охраняет четверо орков - два копейщика и два воина. Они сидят за столом, играя в кости на деньги.

**Орки-копейщики (2):** hp 17 каждый; см. Приложение.

**Орки-воины (2):** hp 5 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Когда звучит тревога, два копейщика бегут вниз, к области 14, где присоединяются к силам Вхазрора и других. Два воина остаются здесь и стреляют из арбалетов по вторгшимся в области 14 внизу. Если неприятности застанут их здесь, копейщики сдерживают врагов своими длинными копьями, а воины в это время стреляют в противников из арбалетов.

**Сокровище:** На хрупком столе есть пара костей (ничего не стоящих), четыре пустых пивных кружки и несколько груд монет (общее количество - 300 gp и 150 sp).

## 25. РАЗРУШЕННАЯ СПАЛЬНЯ

В этой комнате есть две деревянных двухъярусных кровати (используемые орками из области 24), почерневший камин, в котором капает дождевая вода, и отпертый деревянный сундук с запасами еды орков (буханки хлеба, круги сыра и полосы сушеного мяса).

## 26. СПАЛЬНЯ ВХАЗРОРА

Вхазрор заявил, что эта комната принадлежит ему. Тут есть деревянная кровать с соломенным матрацем, запертый деревянный сундук (ДС Открывания Замка 20), стол с тремя табуретами и небольшая поленица дров у почерневшего камина. На южной стене висит тяжелый стальной щит, несущий символ Груумша и пересеченный двумя кроваво-красными копьями.

**Сокровище:** Вхазрор носит ключ к запертому сундуку, в котором находится 1,800 gp, микстура лечения умеренных ран и микстура меньшего восстановления.

## 27. РАЗРУШЕННАЯ ГАЛЕРЕЯ

На этой галерее когда-то хранились трофеи, собранные великими королями орков, но они были разграблены. Комната в настоящее время пуста, через дыры в потолке стекает дождевая вода, собираясь в лужи на полу.

**Ловушка:** Область 10 на 5 фт, отмеченная на карте - ослабленная секция пола, разрушающаяся под весом 200 фунтов или больше. Персонажи, вызывающие падение пола, падают на 20 футов на груды иззубренного щебня в области 14 и получают 2d6+4 пунктов урона. Персонажи, осматривающие пол, замечают ослабленный участок с успешной ДС 20 проверкой Поиска. Дварфы со знанием камня, оказывающиеся в пределах 5 футов от ослабленного пола, автоматически делают проверку Поиска, чтобы заметить его.

## ПОДЗЕМЕЛЬЕ, УРОВЕНЬ 1 (ОБЛАСТИ 28-29)

Высота потолков на этом этаже варьируется. Стены представляют собой грубую каменную кладку, полы сделаны из обтесанных каменных плит.





## 28. Зал Бьющих Барабанов (EL 4)

Если персонажи не предпримут предосторожностей при спуске по лестнице, орки-охранники в этой области, вероятнее всего, услышат их приближение или увидят свет.

*Лестница спускается в восьмиугольную палату 50-футовой ширины с куполообразным потолком высотой 20 футов. Стены украшены рисованными фресками, изображающими отвратительных оркских богов, созидающих оркскую расу, рождая орков прямо из земли. Фрески также демонстрируют орков, кующих оружие. В четырех неглубоких альковах стоят статуи орков-воинов в натуральную величину, бьющих в барабаны, хотя статуя в северо-восточном углу разбита в щепень. На севере Вы видите двери с рунами на Орском, высечеными над ними. На юге узкая лестница спускается вниз.*

*Восьмиугольная яма 20-футового диаметра в середине пола погружена во тьму. Снизу слышен звук падающей воды.*

Центральная шахта связывает весь комплекс подземелья, и персонажи, способные левитировать, летать или использовать подъем паука, способны быстро достичь нижних уровней подземелья. Шахта идет на 130 футов вниз, к поверхности пруда 5 футов глубиной в области 38. Она спускается на 20 футов, прежде чем открыться в потолке области 30. Стены шахты весьма гладки, по ним трудно взобраться (Подъем DC 25).

Фрески изображают мифическое создание оркской расы и то, как орки вооружаются для войны. Статуи орков-барабанщиков высечены красиво, но непримечательно. Руны на Орском над северными дверьми гласят: "Всевидящий глаз Того-Кто-Никогда-Не-Спит охраняет наших павших королей".

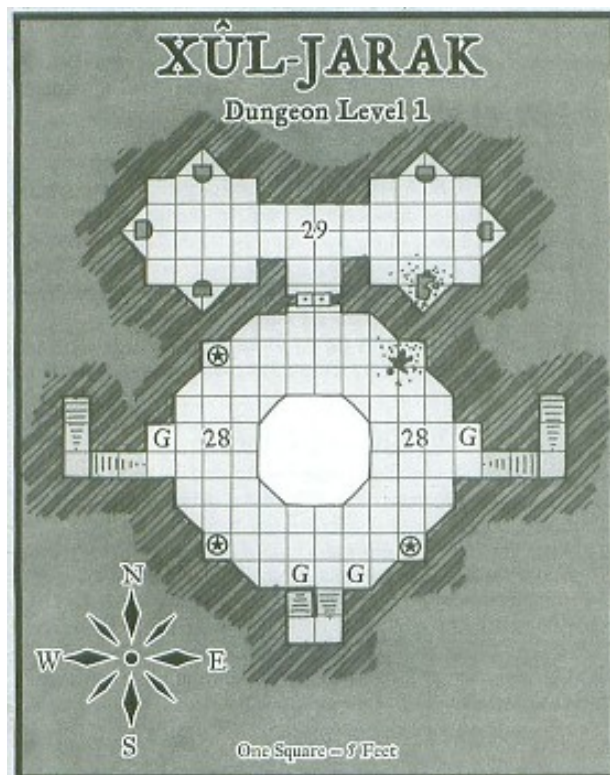
**Существа:** Четыре орка охраняют эту комнату, стоя в местах, отмеченных на карте G. Два копейщика стоят по краям от лестницы, спускающейся к области 30, а воины стоят на ступенях лестницы, ведущей к цитадели.

**Орки-копейщики (2):** hp 17 каждый; см. Приложение.

**Орки-воины (2):** hp 5 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Орки чувствуют гордость за то, что охраняют этот зал для Трулла. Они бьются насмерть и не отступают. Если представится возможность, орк постарается натиском быка сбросить врага в шахту.

**Развитие:** Водопады в области 30 глушат звуки боя, так что персонажи могут расправиться с орками в этой области, не волнуясь о возможном подкреплении. Однако, орки в областях 33 и 38 заметят существо, упавшее в шахту, и будут на чеку.



## 29. Могила Королей (EL 5)

На двери к этой гробнице наложено заклинание *тайный замок* (уровень заклинателя 5-ый), что дает им DC поломки 35. С открытием дверей выходит зловоние плесени, смешанной с разложением.

Гробница состоит из двух палат-склепов, соединенных коридором 20-футовой длине, 10 фт шириной. В каждой палате-склепе есть три алькова, в пяти из шести альковок вертикально стоят каменные саркофаги. Шестой саркофаг свалился, обломки его лежат на полу, и среди битого камня лежат кости и имущество захороненного оркского короля по имени Трагвор (см. **Сокровище** ниже). На полу перед каждым из саркофагов высечено имя (на Орском). Начиная с самого западного алькова и двигаясь по часовой стрелке, имена следующие: Крулл Грешный, Вкорн Ломатель Клинков, Мурмгар Несчастный, Броакус Мертвый Глаз, Трагвор Зверский и Скалагар Приручитель Огня.

Крышки пяти неповрежденных саркофагов высечены в виде оркских военачальников, которые находятся внутри, хотя и достаточно стилизованно, их черты преднамеренно преувеличены, чтобы сделать их более устрашающими. Саркофаги замурованы; PC могут либо взломать их крышки, либо свалить саркофаг, чтобы разбить его (любое усилие требует проверки Силы против DC поломки).

**Каменный саркофаг (8 фт высотой, 3 1/2 фт шириной, 3 фт глубиной):** 2 дм толщиной; твердость 8; hp 30; DC поломки 24.

**Существо:** Персонажи, осматривающие самый западный саркофаг (принадлежащий к Круллу грешному), могут сделать DC 20 проверку Поиска. Успешная проверка показывает 1-дюймовую трещину около вершины саркофага, в задней его части. Охряное желе, попавшее в гробницу, вошло в саркофаг через трещину и теперь ждет внутри, чтобы напасть, если саркофаг будет разбит или взломан. Охряное желе растворило органические ткани внутри саркофага, но похоронное снаряжение короля осталось (см. **Сокровище**, ниже).

**Охряное желе:** hp 69; PM 202. Подходящая фигурка: Охряное желе (*Архиизверги* 42/60).

**Сокровище:** Каждый из оркских королей погребался со скромным снаряжением. Помимо костей, пять из шести военачальников украшены цепной рубахой мастерской работы, оркским двойным топором мастерской работы и золотыми церемониальными драгоценностями (включая корону), стоящими 500 гр. Король в неповрежденном южном саркофаге (Скалагар Приручитель Огня) был волшебником, и в его саркофаге содержится изодранная роба, церемониальные драгоценности на 500 гр и *метамагическая палочка меньшего усиления*.

### Подземелье, уровень 2 (области 30-32)

Высота потолков на этом этаже варьируется. Стены - грубая каменная кладка, полы сделаны из обтесанных каменных плит.

### 30. ЗАЛ ВОЕННОГО РАЗВЕРТЫВАНИЯ

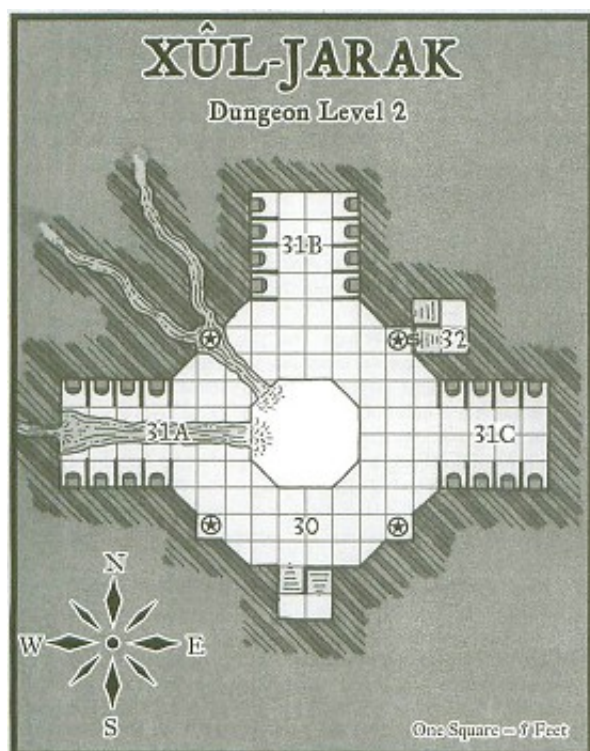
*Спускаясь в другую восьмиугольную комнату 50-футового диаметра, Вы замечаете, что купол поднимается на 20 футов, а стены разрисованы фресками, изображающими армии орков, идущие в битву. В неглубоких альковах стоят четыре статуи гордых воинов-орков, дующих в рога. Три 20-футовых коридора уходят на запад, север и восток, в глубине их видны альковы со стоячими саркофагами.*

*Вода течет из естественных трещин за западным коридором и северо-западным альковом со статуей. Вода течет к центральной шахте 20-футового диаметра, где превращается в два водопада, падающих в темную пропасть. Снизу доносится звук воды, разбивающейся о камни или о воду.*

Здесь нет никакой охраны. За прошедшие годы грунтовые воды пробились в подземелье, выдолбив неглубокие пруды в каменном полу. На этом уровне шахта опускается на 90 футов до пруда в области 38 и на 20 футов - до потолка области 33. Стены шахты весьма гладки, по ним трудно взобраться (Подъем DC 25).

Каждая статуя аккуратно высечена и поставлена на квадратный каменный постамент 1-футовой высоты. Секретная дверь, скрытая за северо-восточной статуей, отказывается открываться, пока статуя не будет так или иначе перемещена в сторону. Внимательный осмотр статуи (Поиск DC 20) показывает, что рог в руках орка можно нагнуть, и это заставит статую вместе с постаментом откатиться в квадрат в 5 футах к западу от ее нормального местоположения. После этого появляется свободный доступ к секретной двери в глубине алькова. Статуя остается в выдвинутом положении, пока секретная дверь не закрыта, после чего устройство переводится. За секретной дверью - спускающаяся лестница (область 32).

Потоки не особо быстры, и персонажи могут пересечь их без страха быть смытыми в центральную шахту. Грохот водопадов приглушает все шумы в этой комнате, кроме самых громких.



### 31. СКЛЕПЫ ПАВШИХ ЧЕМПИОНОВ

Каждая из этих трех комнат (области 31A, 31B и 31C) содержит восемь вертикальных каменных саркофагов (со статистикой, подобной саркофагу в области 29). Крышки саркофагов высечены в виде стилизованных воинов-орков, и в них лежат кости великих чемпионов орков, погибших в служении своим королям. Персонажи, разбившие или взломавшие саркофаги, найдут гнилые и ржавые части доспехов, разъеденные ржавчиной алебарды и оркские двойные топоры и изодранные траурные саваны, но никаких сокровищ.

### 32. СЕКРЕТНАЯ ЛЕСТНИЦА

Эта влажная, покрытая мхом лестница соединяет области 30 и 33. Каменный рычаг на вершине лестницы заставляет северо-восточную статую в области 30 откатиться в сторону, открыв секретную дверь в эту комнату. Точно так же каменный рычаг на дне лестницы за-



ставляет северо-восточную статую в области 33 откатиться в сторону и открывает секретную дверь, ведущую к этой комнате. Рычаги и откатывающиеся статуи перевозводятся, когда двери закрывают вручную.

### ПОДЗЕМЕЛЬЕ, УРОВЕНЬ 3 (ОБЛАСТИ 33-37)

Высота потолков на этом этаже варьируется. Стены повсюду - грубая каменная кладка, кроме области 37, где они грубо обтесаны. Полы сделаны из обтесанных каменных плит, кроме области 37, где пол - необработанный камень.

#### 33. Зал Бушующей Битвы (EL 5)

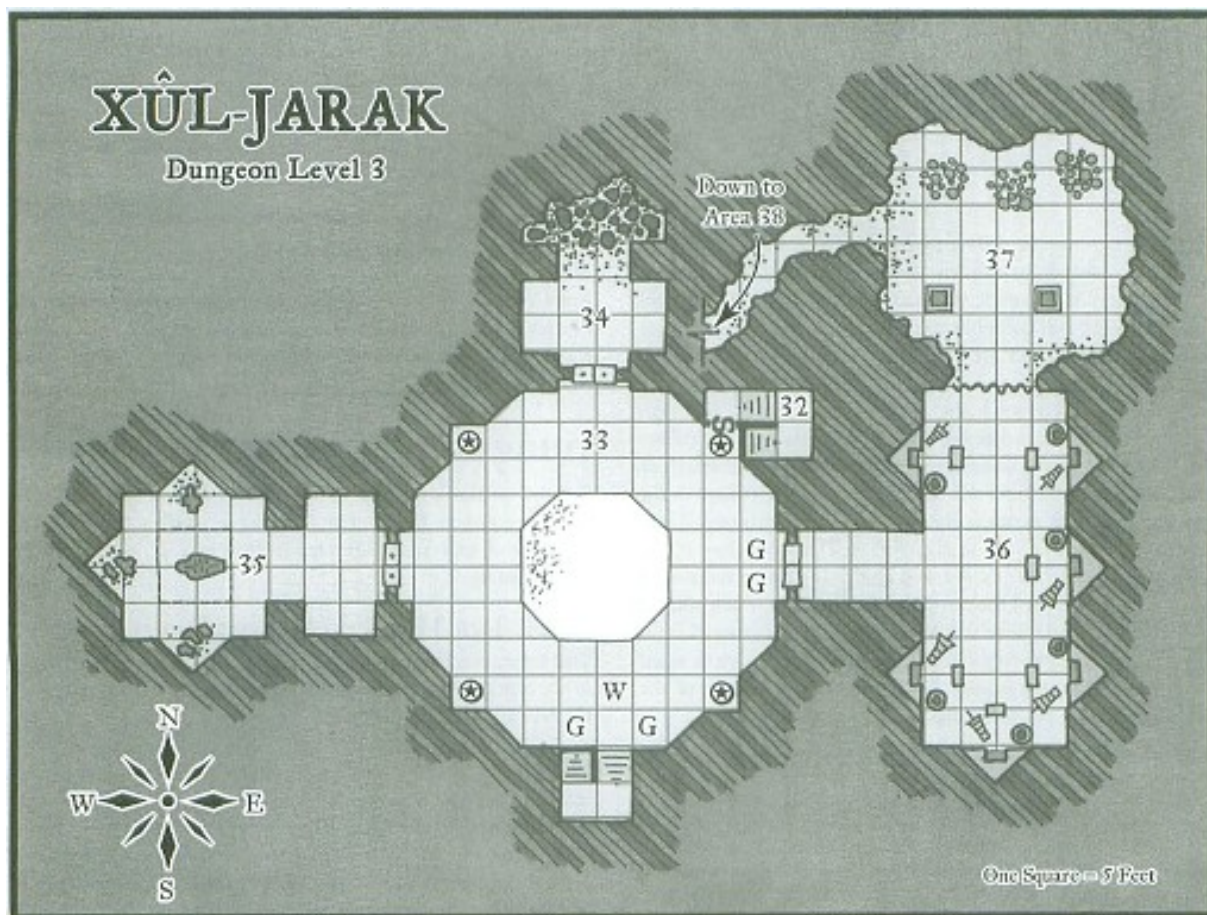
Персонажи могут попасть в эту палату по секретной лестнице (область 32) или через центральную шахту. В любом случае, им сложно застать врасплох размещенных здесь орков-охранников.

*Еще одна восьмиугольная палата 50-футового диаметра приветствует Вас, ее куполообразный потолок поднимается на 20 футов. Два водопада льются из шахты 20-футовой ширины в потолке и падают в подобную же шахту в полу, разбиваясь где-то далеко внизу. Стены здесь украшены рисованными фресками, изображающими легионы орков, вырезающие людей, эльфов и dwarфы на полях сражений и жгущие различные замки и поселения. В неглубоких альковах стоят четыре статуи кричащих воинов-орков, сжимающих в руках двойные топоры.*

*Двойные двери есть в середине западной, северной и восточной стен, а с южной стороны вниз идет узкая лестница. На западных дверях высечены оркские руны.*

Центральная шахта уходит на 50 футов вниз до пола самого нижнего уровня подземелья, через 30 футов оканчиваясь дырой в потолке области 38. Стены шахты весьма гладки, по ним трудно взобраться (Подъем DC 20).

Фрески изображают различные оркские легионы, побеждающие своих врагов в великолепной битве. Каждая из статуй кричащих орков установлена на квадратный каменный постамент 1-футовой высоты. Секретная дверь, скрытая позади северо-восточной статуи, отказывается открываться, пока статуя не будет смещена в сторону. Это можно сделать, потянув каменный рычаг в области 32. Иначе, внимательный осмотр статуи (Поиск DC 20) показывает, что ее двойной топор можно повернуть в руках орка, при этом статуя и ее постамент откатятся на квадрат в 5 футах к западу от ее нормального местоположения, открывая доступ к секретной двери в задней части алькова. Статуя остается в выдвинутом положении, пока секретная дверь не закрыта, после чего устройство перевозводится.



Руны на Орском, высеченные на западных дверях, гласят: "Курск Одноклыкий Беспощадный, наш могучий король, лояльный служитель и порочная рука Того-Кто-Наблюдает".

Персонажи, прислушивающиеся у восточных дверей, могут сделать DC 15 проверку Слушания; если проверка преуспевает, они слышат лязг металл на некотором расстоянии за дверью (см. область 36 для деталей).

**Существа:** Этот зал охраняют четыре орка-громилы. Двое стоят перед восточными дверьми, двое - с двух сторон от южной лестницы (в местах, отмеченных на карте G). Кроме того, у одного из орков есть любимчик-ворг (отмечен на карте W).

**Орки-громилы (4):** hp 14 каждый; см. Приложение.

**Ворг:** hp 30; PM 256. Подходящая фигурка: Ворг (*Предвестник* 80/80).

**Тактика:** Орки-громилы впадают в ярость, увидев вторгшихся без сопровождения, бьются насмерть и не отступают. Ворг, аналогично, бьется до смерти. Если представляется возможность, орки натиском быка пытаются сбросить врага в шахту.

**Развитие:** Водопады глушат звуки боя, так что персонажи могут расправиться с орками в этой области, не волнуясь о возможном подкреплении. Однако, орки в области 38 заметят существо, упавшее в шахту, и будут начеку.

### 34. РАЗРУШЕННАЯ МОГИЛА

На двери к этой гробнице наложено заклидание *тайный замок* (уровень заклинателя 5-ый), что дает им DC поломки 35.

В этой могиле некогда размещались саркофаги трех влиятельных клериков-орков, но землетрясение обрушило палату и уничтожило ее содержимое, не оставив ничего, чем можно было бы поживиться. Потолок здесь - высотой 15 футов.

### 35. ГРОБНИЦА КУРСКА ОДНОКЛЫКОГО (EL 5)

На двери к этой гробнице наложено заклидание *тайный замок* (уровень заклинателя 5-ый), что дает им DC поломки 35. С открытием дверей выходит ужасное зловоние плесени.

*Бледный колдовской свет падает на тяжелый каменный саркофаг, покоящийся в середине этой гробницы. Каменная крышка саркофага похожа на мощного орка в короне, одетого в полный пластинчатый доспех. Он держит каменный двойной топор и щит, на щите высечены руны на Орском. В трех альковах когда-то были стоячие саркофаги, но они от чего-то упали и сейчас лежат разбитые. В битом камне можно заметить кости. Грунтовые воды сочатся из потолка, оставляя темные лужицы вокруг основания центрального саркофага. Черная плесень облепляет плитку пола и стены.*



Потолок здесь - высотой 15 футов. "Бледный колдовской свет", освещающий центральный саркофаг, был создан вариантом заклинания *непрерывное пламя*. Руны на Орском, высеченные на щите на крышке, гласят: "Со всех, кто нарушит дремоту короля, будет содрана кожа". Неудивительно, что в саркофаге есть **Ловушка**. Также тут есть и **Сокровище**. Внимательный осмотр саркофага показывает не только ловушку, но и крошечную заглушку в "ногах" саркофага (Поиск DC 16). Удаление заглушки выливает черный рассол, заполняющий саркофаг (см. **Развитие**, ниже). Саркофаг полностью осушается за 10 раундов.

**Саркофаг Короля (8 фт длиной, 3 1/2 фт шириной, 4 фт глубиной):** 4 дм толщиной; твердость 8; hp 60; DC поломки 28.

Три разрушенных саркофага когда-то содержали останки трех жен Короля Курска. Поискав под битым камнем, можно обнаружить оркские руны, высеченные на полу. Руны гласят: "Скабра, Первая Жена Курска Одноклыкого", "Крелеб, Вторая Жена Курска Одноклыкого" и "Зарун, Третья Жена Курска Одноклыкого". Каждая из жен погребена с личными ценностями, которые можно отыскать среди костей (см. **Сокровище**, ниже).

**Ловушка:** Открытие саркофага короля заставляет ядовитые косоподобные клинки выскочить из скрытых ячеек в его сторонах и крышке, поражая всех существ, стоящих в области 10-фт квадрата, обозначенной на карте.

**Ловушка отравленных клинков-кос:** CR 5; механическая; срабатывание от касания; без перезвона; Атака +10 рукопашная (2d4+2/x4 плюс яд); многократные цели (1d4 клинков на цель в области 10 на 10 фт);

яд (масло зеленой крови, Стойкость DC 13 для сопротивления [на клинок], начальный 1 Телосложение, вторичный 1d2 Телосложение); DC Поиска 21; DC Поломки Устройства 25.

**Сокровище:** Персонажи, обыскивающие разбитый саркофаг трех жен Курска Одноклыкого, найдут золотые церемониальные драгоценности (кольца, браслеты, ожерелья, и серьги) общей стоимостью в 1,800 gr. Они также обнаружат, что Скабра погребена вместе со своим любимым удавом: его кости лежат среди ее костей.

**Развитие:** Саркофаг заполнен до краев с непрозрачным черным рассолом. Потоптавшись вокруг, персонажи понимают, что в саркофаге нет костей или каких-либо иных останков; по коже, Король Курск Одноклыкий не нашел здесь своего последнего приюта. Рассол можно слить, вынув каменную пробку в ногах саркофага. Как только саркофаг осушен, персонажи могут увидеть разукрашенную карту, высеченную на его дне. Карта показывает часть Тара, два места на ней тщательно отмечены орскими рунами: Ксул-Джарак и истинная Гробница Курска Одноклыкого. Персонажи, разбирающиеся в картах, могут использовать ее для нахождения реальной гробницы Короля Курска Одноклыкого, которая находится в другом месте Тара. Используйте эту зацепку, чтобы сподвигнуть персонажей на дальнейшее исследование региона.

### 36. Кузница (EL 7)

Густой дым и громкий лязг заполняют эту палату 15-футовой высоты. Следовательно, работающие здесь орки (см. **Существа**, ниже) берут -4 штраф на проверки Слушания и Обнаружения, чтобы заметить вторгшихся.

Первоначально построенная как гробница, эта комната позже была перестроена одним из древних орских королей в кузницу дляковки доспехов и оружия. Трулл проинструктировал своего товарища-орога Наазлога использовать помещение именно так. Руда, добытая в Подземье, запасается в области 37, пока не будет обработана и перекована. Шесть каменных очагов установлены в альковах вдоль стен, перед каждым из очагов - большая черная наковальня. Также здесь есть железные кочерги для растапливания пламени, железные клещи для захвата металла, мехи, сделанные дерева и кожи (для поддержания жара) и бочки с солоноватой водой для охлаждения металла.

**Существа:** Один из трех орогов, Наазлог, контролирует изготовление оружия и доспехов. Он стоит в середине комнаты, отдавая приказы. По два раба (орки-воины) у каждой наковальни заливают металл в формы (всего двенадцать воинов). Они держат свое оружие поблизости.

**Наазлог:** hp 29; см. Приложение.

**Орки-воины (12):** hp 5 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Орки-воины помогают атакам Наазлога, если у них есть проблемы с пробиванием доспеха врага или своего собственного. Наазлог впадает в ярость, едва увидев вторгшихся, и бьется насмерть, приказывая оркам замыкать цель при малейшей возможности. Орог сначала атакует самого сильного на вид персонажа, позволяя оркам разобраться с более слабыми противниками. Если Наазлог падет, выжившие орки отступают в область 37 и оттуда спускаются в туннель к области 38.

**Развитие:** Орки в пределах слышимости от кузницы (включая области 33 и 38) ошибочно принимают звуки битвы за обычный кузнечный лязг, и не волнуются.

### 37. Арсенал

Эта грубо высеченная пещера имеет потолок 12-футовой высоты. Три груды металлической руды лежат в северной половине комнаты. В пещере также есть две каменных бадьи, одна с доспехами, другая - с оружием (см. **Сокровище**, ниже).

Издоранный занавес отделяет эту пещеру от области 36 на юге. Грубо высеченный туннель спускается к области 38.

**Сокровище:** В одной из каменных бадей лежит 9 цепных рубак мастерской работы, 4 нагрудника мастерской работы и 8 тяжелых стальных щитов. В другой - 15 фалчионов, 12 ручных топоров, 10 длинных копий, 8 орских двойных топоров, 4 великих топора и 3 алебарды мастерской работы.

#### Подземелье, уровень 4 (области 38-48)

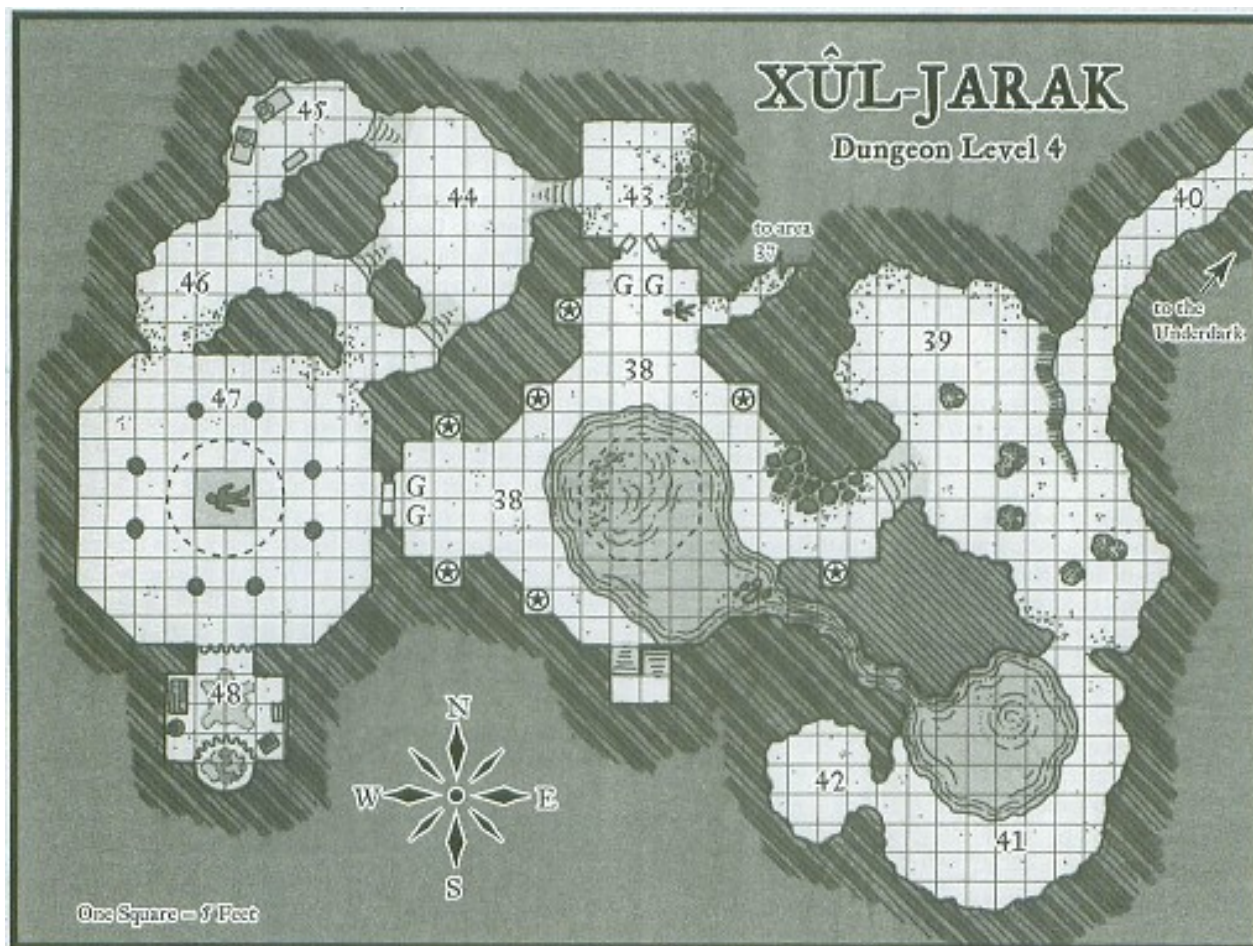
Потолки на этом уровне имеют разную высоту. Стены - грубая каменная кладка, но в областях 39-42 и 44-46 они грубо обтесаны. Полы сделаны из обтесанных каменных плит, кроме разбитых областей, где пол - необработанный камень.

### 38. Зал Триумфа (EL 6)

Персонажи могут достичь этой палаты через центральную шахту, по лестнице из области 33 или по грубо высеченному туннелю, ведущему к области 37.

*Вода льется из центральной шахты на пол этой просторной пещеры с 20-футовым куполом, формируя большой пруд, уходящий в трещину в юго-восточной стене. Восточный конец комнаты частично разрушен, хотя за обломками Вы видите грубо высеченную лестницу, ведущую вниз, во тьму. Стены палаты*





разрисованы фресками, показывающими, как орки представляют военные трофеи, включая рабов, своему королю. Они также изображают мощных оркских богов и их союзников-демонов, рыскающих по полям битвы, на которых побеждены королевства людей, dwarфов и эльфов. Во многочисленных альковах стоят статуи оркских военных священников. Двери на севере болтаются открытыми на ржавых петлях. Двери в западной стене закрыты.

Центральная шахта прорывается в куполообразной крыше на 20-футовой высоте. Водопады бьют в пруд, глубина которого в центре около 5 футов. Существа движутся в воде с половинной скоростью. Туннель, через который течет вода, спускается под углом в 20 градусов и полузатоплен; он выходит в область 41.

Две статуи повалены и разрушены; та, что на севере, была преднамеренно опрокинута, чтобы расчистить путь к туннелю, ведущему к области 37, а таковая в юго-восточном углу была изъедена водой. Семь статуй остались неповрежденными.

Фрески изображают победы ород орков и различных оркских божеств. При успешной DC 15 проверке Знания (религия) персонажи могут сопоставить описания оркских божеств Бахтру (Сын Груумша), Груумша (Одноглазый Бог), Илневала (Делающий Войны), Лутик (Мать Пещер), Шаргааса (Следящий Снизу) и Юртруса (Гниющий). Орки и полурки получают +2 бонус обстоятельств по проверке.

**Существа:** Эту палату охраняют четыре танарукка (на местах, отмеченных G на карте). Двое стоят перед открытыми дверями, ведущими к области 43, и два - перед закрытыми дверями к области 47. Танарукки прибыли в Ксул-Джарак с орогами, привлеченные под знамя Трулла обещаниями богатства и славы.

**Танарукки (4):** CR 2; Средний аутсайдер (абориген); HD 5d8; hp 22; Инициатива +1; Скорость 20 фт; AC 15, касание 11, застигнутый врасплох 14; Базовая Атака +5; Захватывание +7; Атака +8 рукопашная (1d13+3/x3, великий топор) или +7 рукопашная (1d6+3, укус); Полная Атака +8 рукопашная (1d12+3/x3, великий топор) и +2 рукопашная (1d6+1, укус); SQ контроль пламени 1/день, темновидение 60 фт, сопротивление огню 10, SR 14; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +5, Воля +3; Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 11, Интеллект 11, Мудрость 8, Харизма 6. Подходящая фигурка: Танарукк (*Гиганты Легенд* 59/72)

**Навыки и умения:** Подъем +10, Скрытность +9, Запугивание +6, Прыжок +4, Слушание +9, Бесшумное Движение +9, Поиск +8, Обнаружение +9. Кувырок +3; Настороженность, Фокус Оружия (великий топор).

**Языки:** Абиссал, Оркский.

**Контроль пламени (Su):** Раз в день танарукки могут заставить любое немагическое пламя в пределах 10-футового радиуса либо уменьшиться до углей, либо вспыхнуть до яркости дневного света и удвоить свой нормальный радиус освещения. Способность продолжается в течение 5 минут.

**Имущество:** Великий топор, микстура лечения умеренных ран, микстура прыжка.

**Тактика:** У извергских танаруков нет особой тонкости, они рубят и рвут своих врагов. Если два танарука побеждены, один из оставшихся пытается сбежать в область 44 и предупредить находящихся там орков.

**Развитие:** Звук водопадов не позволяет оркам на этом этаже услышать звуки боя в этой палате. Однако, у засадных селезней в области 39 острый слух, и они могут распознать шум боевого столкновения (если оно произойдет), сделав DC 25 проверку Слушания. Они присоединяются к драке 2 раунда спустя, входя в палату украдкой и используя свои навыки Скрытности и Бесшумного Движения, чтобы застать нарушителей врасплох.

### 39. ЗАСАДНАЯ ПЕЩЕРА (EL 6)

Грубо высеченные ступени спускаются на 10 футов в эту пещеру 20-футовой высоты. Пол неровен и ненадежен, движение по всей пещере делится на два. Сталактиты свисают с потолка, подобно каменным клыкам, а несколько сталагмитов возвышаются с пола, который также усеян обглоданными костями.

Выступ 5-футовой высоты идет вдоль северо-восточной стены, где можно заметить устье туннеля (область 40). Другой туннель на юге ведет к области 41.

**Существа:** По пещере бродят два незрелых засадных селезня, используя свою каменную окраску, чтобы не выделяться на фоне окрестных скал. Они заключили своеобразный союз с орками, которые иногда приносят им еду. Засадные селезни используют свои крылья, чтобы перемещаться по пещере без штрафа движения. Свое сокровище они спрятали в области 42.

**Незрелые засадные селезни (2):** CR 4; Средний дракон; HD 5d12+20; hp 53 каждый; Инициатива +6; Скорость 40 фт, полет 30 фт (плохо); AC 18, касание 12, застигнутый врасплох 16; Базовая Атака +5; Захватывание +8; Атака +8 рукопашная (1d8+3 плюс яд, укус); Полная Атака +8 рукопашная (1d8+3 плюс яд, укус) и +3 рукопашная (1d6+1, 2 когтя); SA дыхательное оружие, яд; SQ темновидение 60 фт, иммунитет к эффектам магического сна и параличу, видение при слабом освещении, нюх, SR 16, телепатическая связь 30 фт; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +6, Воля +4; Сила 16, Ловкость 15, Телосложение 18, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 9. Подходящая фигурка: Засадный селезень (*Похоронный Звон* 30/60).

**Навыки и умения:** Скрытность +14, Слушание +10, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +10; Настоянность, Улучшенная Инициатива.

**Языки:** Общий, Драконий.

**Дыхательное оружие (Su):** 30-футовый конус, раз в 1d4 раундов, *замедление* (продолжительность 5 раундов), Воля DC 16 - отменяет. Засадные селезни иммунны к дыхательному оружию других засадных селезней. DC спасброска основан на Телосложении.

**Яд (Ex):** Введение укусом, Стойкость DC 16 для сопротивления, начальный и вторичный 1d6 Ловкости. DC спасброска основан на Телосложении.

**Телепатическая связь (Ex):** Засадные селезни в пределах 30 футов друг от друга находятся в постоянном телепатическом контакте. Если один знает о какой-то опасности - о ней знают все. Если один из них не застигнут врасплох, то все не застигнуты. Ни один из засадных селезней в группе не считается замкнутым, если не замкнуты они все.

**Тактика:** Засадные селезни работают командой. Выдохнув во врага конусы *замедляющего* газа, они сосредотачивают свои атаки на отдельной цели, по возможности замыкая ее. Если один из селезней уменьшен до 20 или менее очков жизни и их враги при этом не демонстрируют явных намерений отступить, оба пытаются отойти, при необходимости сбега в Подземье.

### 40. ТУННЕЛЬ В ПОДЗЕМЬЕ

Этот туннель поднимается под углом в 10 градусов примерно на 30 футов, давая ложное впечатление, что он ведет к поверхности. Однако, через 30 футов он начинает опускаться и продолжает идти вниз в течение нескольких миль, после чего выводит к обширной сети пещер. Для исследователей туннеля должно быть очевидно, что проход ведет в Подземье.

### 41. ПЕЩЕРА ПРУДА С ВОДОВОРОТОМ

Вода льется в эту пещеру 12-футовой высоты через узкую трещину в северо-западной стене. Получившийся в результате этого пруд имеет в середине глубину около 8 фт. Вода уходит через трещину на дне пруда, создавая небольшой водоворот. Орки бросают в пруд разные ненужные вещи, но ничего ценного там нет. Пруд легко обойти, грубоватый пол относительно гладок.

### 42. ЛОГОВИЩЕ СЕЛЕЗНЕЙ

Эта маленькая, 10-футовой высоты пещера высоколена дочиста. Насыпь из рухляди (кости, камни, полосы кожи, сломанные куски доспехов и помёт) служит кроватью для засадных селезней из области 39. Селезни спрятали в этой насыпи свое **Сокровище**.

**Сокровище:** Персонажи, обыскавшие "кровать" селезней, найдут шесть драгоценных камней (стоимостью по 100 гр каждый), *кольцо прыжка*, два свитка в резных костяных футлярах (*глубокая дремота* и *вели-*

кое магическое оружие), жезл заряда молнии (CL 5-й; 15 зарядов; командное слово "ваэстар") и 100 гр разнообразными монетами.

#### 43. Усыпанная щебнем комната

Восточная стена этой комнаты в виде 20-фг квадрата, 10-футовой высоты, частично разрушилась, и битый камень усеивает весь пол. С южной стороны двойные двери на ржавых петлях висят открытыми; они были открыты силой много лет назад и с тех пор нормально не закрываются. На западе грубо высеченная лестница спускается на 10 футов к области 44.

#### 44. Углубленная пещера (EL 6)

Эта влажная пещера 20-футовой высоты расположена на 10 футов ниже окружающих ее палат и связана с ними грубо высеченной лестницей. Пол усеян вшивыми одеялами, отходами еды, кишачими личинками, и брошенными глиняными кувшинами.

**Существа:** Если их не позвали в другое место, здесь собираются восемь орков (орк-сержант, два орка-берсерка и пять орков-воинов). Они раздражены, как и любые орки, поскольку ждут начала ритуала.

**Орк-сержант:** hp 30; см. Приложение.

**Орки-берсерки (2):** hp 14 каждый; см. Приложение.

**Орки-воины (5):** hp 5 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Орки, с которыми можно столкнуться в этой пещере, бьются отчаянно, пока половина из них не будет побеждена. В этот момент выжившие пытаются отступить, надеясь соединиться с силами обитателей области 38 или 47. Орк-сержант всегда использует свое умение Силовой Атаки, вычитая 3 из бросков атаки, чтобы добавить 3 к броскам урона.

**Развитие:** Звуки битвы в этом месте можно услышать в областях 45-47. Юуррг и ее фамильяр остаются в области 45; тем временем из области 47 Трулл посылает Рулгара разобраться, а сам надевает свой доспех.

#### 45. Пещера Юуррг (EL 5)

Эта пещера принадлежит орку-адепту Юуррг и ее брату Рулгару. Юуррг присутствует здесь большую часть времени и замечает вторгшихся в областях 44, 46 или 47. Как только вторгшиеся обнаружены, она начинает читать защитные заклинания и пить микстуры (см. **Тактику**, ниже).

У пещеры потолок 15-футовой высоты, в ней есть пара деревянных лежанок. Накрест от лежанок у одной из стен стоит маленькая каменная полка для глиняных фляг с различными микстурами и припарками, изготовленными самой Юуррг. На верхней полке лежат ступка, пестик и кое-какие базовые компоненты (почвы, грибы, травы, корни и другой органический материал). См. **Сокровище** ниже для уточнения подборки микстур и припарок Юуррг.

**Существа:** Юуррг готовит особую боевую раскраску для Трулла, которую он будет носить на себе во время Ритуала Кровавого Копья. Ее крыса-фамильяр Снирр сидит у нее на плече.

**Юуррг:** hp 23; см. Приложение.

**Снирр:** hp 9; см. Приложение.

**Тактика:** Предупрежденная об опасности, Юуррг накладывает *защиту от добра* на себя и на своего фамильяра. Затем она выпивает *микстуру кошачьей грации* и *микстуру выносливости медведя* с полки (см. **Сокровище**). В первые раунды боя она читает *сжигающие руки* и *опаляющий луч*. После этого она бьется своим четвертным посохом. Если Юуррг чувствует, что не справляется, она зовет брата (см. область 47), который немедленно прибегает на помощь. Если ситуация становится совсем критической, она накладывает *невидимость* на себя и на фамильяра, а затем убегает, чтобы предупредить других защитников.

**Сокровище:** На каменной полке есть пузырек антитоксина, а также *микстура кошачьей грации*, *микстура лечения умеренных ран*, *микстура выносливости медведя* и *микстура удаления паралича*.

#### 46. Пещера захваченных отпрысков

На полу этой пещеры 10-футовой высоты беспорядочно лежат пять изможденных фигур, закованных в кандалы, присоединенные к тяжелым железным цепям, вмурованным в пол. Персонажи должны сломать или отпереть наручники, чтобы освободить пленников. Рулгар (см. область 47) носит ключи к наручникам.

**Наручники:** твердость 10; hp 10; DC поломки 26; DC Искусства Побег 30; DC Открывания Замка 30.

**Существа:** Пять фигур - Аргенс Бруил, Элайнт Марск, Калман Леирагон, Кара Калаудра и Ореал Нантер - выжившие отпрыски Мелвонта. Они раздеты от всего, кроме предметов нательного белья, избиты и связаны. Орки убили бы их, если бы Юуррг не решила использовать их в качестве жертв в Ритуале Кровавого Копья.

**Аргенс Бруил:** hp 24 (в настоящее время 8); см. Приложение.

**Элайнт Марск:** hp 17 (в настоящее время 2); см. Приложение.

**Калман Леирагон:** hp 22 (в настоящее время 6); см. Приложение.

**Кара Калаудра:** hp 13 (в настоящее время 3); см. Приложение.



**Ореал Нантер:** hp 21 (в настоящее время 9); см. Приложение.

**Тактика:** Отпрыски помогают РС любым возможным способом. Лишь Калман Леирагон, похоже, более заинтересован своей личной безопасностью, чем статусом группы в целом, но он достаточно сообразителен, чтобы не отдаляться от других. У Элайнта и Калмана есть все их заклинания (они ожидают лишь возможности прочитать их). Элайнт читает спонтанные заклинания *лечения*, чтобы излечить себя и своих коллег. У Кары Калаудры нет подготовленных заклинаний, и при этом она не может готовить их, пока не просмотрит свою книгу заклинаний (в настоящее время она находится в области 48).

**Развитие:** Отпрыски знают следующую информацию, которую они передают своим спасителям.

- Они живы, ибо выбраны в качестве жертв для ритуала, который покажет, был ли Трулл избран Груум-шем, чтобы объединить оркские племена Тара и повести их в крестовый поход на города Лунного Моря.

- Более двух тысяч орков бродит по Тару и близлежащим горам, ожидая призыв Трулла.

- Эмиссары из нескольких племен прибыли в качестве свидетелей ритуала, дабы судить, достоин ли Трулл.

- Оружие Трулла называется *Молотом Груумша*. Последним им владел легендарный военачальник орков Курск Одноклыкий, эта кувалда долго была символом власти среди орков. Многие оркские вожди убили бы, чтобы обладать ей.

Оснащение отпрысков можно найти в логове Трулла (область 48), хотя они не знают это.

#### 47. ХРАМ ГРУУМША (EL 10)

*Восемь столбов поддерживают потолок этой ужасной палаты, с каждого свисают железные цепи и кандалы. В стенах - сотни маленьких ниш с горами гуманоидных черепов и костей. В середине из пола поднимается на 1 фут каменная платформа в виде 10-футового квадрата, на ее гладкой поверхности вырезана 7-футовая вогнутость в форме гуманоида. Потолок над платформой - 25-футовый купол, окрашенный в виде глаза без век.*

*Два грубо высеченных туннеля уходят в северную стену, а изодранный серый занавес скрывает 10-футовый выход в середине южной стены.*

#### РИТУАЛ КРОВАВОГО КОПЬЯ

Ритуал Кровавого Копья требует восьми дней подготовки и проводится в течение 8 часов. Будучи DMом, Вы можете решить, насколько уже продвинулся ритуал, давая РС время оправиться между столкновениями. Приключение пройдет лучше всего, если герои достигнут Трулла перед или в течение ритуального пения Юуррг, чтобы у них было достаточно времени для спасения отпрысков Мелвонта. Однако, если они останавливаются, то могут прибыть слишком поздно, чтобы сорвать ритуал и спасти заключенных.

Ритуал Кровавого Копья - долгий и сложный процесс.

Для начала Юуррг должна провести восемь дней, ведя хронику дел могучего Трулла. В течение этого времени она должна также подготовить особую боевую раскраску. Будучи завершена, она должна быть нанесена на тело Трулла в виде ряда рунных воплощений, что занимает 1 час. Как только боевая раскраска нанесена, достойные жертвы должны быть приведены и прикованы к столбам храма (область 47). В это время Трулл должен лежать в вогнутости на платформе храма. Затем Юуррг должна петь в течение 8 часов, тщательно перечисляя зверские дела Трулла и призывая Того-Кто-Никогда-Не-Спит помазать орога неким особым знаком своего покровительства. Как только скандирование завершено, жертвы должны быть убиты одна за другой длинным копьём (одобренное оружие Груумша). Затем пропитанное кровью копьё передают Труллу, который должен поднести его Одноглазому Богу как доказательство своей преданности.

Прежде Юуррг начинает скандирование, она посылает Рулгара вверх, сообщить Вхазрору, что ритуал начался. Вхазрор собирает различных эмиссаров (см. области 11-13) и ведет их в храм, чтобы они могли стать свидетелем разворачивающегося ритуала. Наазлог (см. область 36) также посещает ритуал.

Если Юуррг убита прежде, чем сделана ее работа, ритуал не может быть завершён, ибо лишь она знает, как исполнить ритуальные скандирование. Однако, если ритуал разворачивается как описано выше, окровавленное копьё исчезает из рук Трулла, и Груумш вознаграждает Трулла Меткой Нишрека. Символ физически проявляется как выжженный шрам на лбу Трулла и похож на глаз (широкий многоугольный "зрачок" с четкой "радужкой" в форме алмаза внутри него).

Метка Нишрека наполняет Трулла предоставленными силами доменов Ненависти и Орка, а именно:

*Ненависть (Su):* Раз в день против одного противника на свой выбор Трулл получает +2 светский бонус на броски атаки, спасброски и АС в течение 1 минуты. Формирование этой способности - свободное действие.

*Поражение (Su):* Раз в день Юуррг может поражать противника нормальной рукопашной атакой. при поражении он получает бонус на бросок урона, равный его уровню (+9). Трулл должен объявить поражение перед проведением атаки. Если он использует эту способность против дварфа или эльфа, то также получает +4 бонус на бросок атаки поражения.

Метка Нишрека и ее силы могут быть признаны и установлены при успешной DC 20 проверке Знания (религии). Существа с оркской кровью (включая полуорков) и прихожане Груумша получают +2 бонус обстоятельств по проверке.

Диаметр куполообразного потолка обозначен на карте пунктирным кругом. Остальная часть потолка - высотой 15 футов. Черепа и кости, разложенные в различных стенных нишах, принадлежат людям, эльфам, дварфам и другим гуманоидам, более чем за столетия пожертвованным в этом храме. Наручники, свисающие со столбов - точно такие же, как и в области 46.

Углубление в платформе в форме гуманоида чем-то напоминает орка, а вся платформа при исследовании заклинанием обнаружение магии излучает сильную ауру предсказания и некромантии. Фактически, платформа использовалась для различных оркских обрядов. Любое существо с оркской кровью (включая полуорка), находящееся в углублении, может предстать перед великим Глазом Груумша, нарисованным на куполообразном потолке. В этот момент может произойти одно из нескольких событий, в зависимости от производимого ритуала. В прошлом платформа предоставляла эквивалент заклинаний *связь* или *поднять мертвого*. Иногда Груумш считает существо на платформе недостойным и вместо этого пожирает его тело и душу.

Ритуалы, которые должны быть исполнены для призвания магии платформы, были через некоторое время утеряны. Юуррг надеется создать ритуал, который отметит Трулла как одобренного сына Груумша. Для этого, как и во всех ритуалах, нужно поднести жертвы Тому-Кто-Никогда-Не-Спит. Эти жертвы обычно приковываются к столбам и вынуждены наблюдать, как идет ритуал. См. врезку Ритуал Кровавого Копья для большего количества информации о ритуале Юуррг.

**Существа:** Готовясь к Ритуалу Кровавого Копья, Трулл снял свой магический полный пластинчатый доспех (его можно найти в области 48). Это делает его намного более легкой целью, но тем не менее он остается серьезным противником. Он - крупное существо с черновато-зеленой кожей, заостренными ушами и большими бледными глазами. Вместе с ним - Рулгар, лояльный рейнджер/жулик - орка, нашедший *Молот Груумша*, и четыре орка-воина.

**Трулл:** hp 81; см. Приложение.

**Рулгар:** hp 27; см. Приложение.

**Орки-воины (4):** hp 5 каждый; см. Приложение.

**Тактика:** Обычно Трулле требуется 4 минуты для надевания своего полного пластинчатого доспеха; однако, как только обнаружены вторгшиеся, он требует, чтобы воины-орки принесли доспех и помогли его надеть, при этом время сокращается до торопливого - 2 минуты (20 раундов). В бою Трулл любит показывать свое господство, используя *Молот Груумша*, и в первый раз, нацеливаясь на нового врага, он старается разбить оружие своего противника (кроме раскола). Трулл также любит использовать свое умение Силовой Атаки, беря -5 штраф на броски атаки, чтобы нанести 5 дополнительных пунктов урона; однако, он достаточно мудр, чтобы не использовать Силовую Атаку против хорошо бронированных противников.

Рулгар предпочитает вести дальнобойные атаки своим луком, особенно против людей (его одобренный враг). Будучи в сердце трусом, он пытается сбежать, когда уменьшен до 10 или менее очков жизни.

**Развитие:** Если героям удастся нанести поражение Трулле, выжившие орки бегут. Вест о поражении Трулла быстро разлетается по цитадели. Если Наазлог жив (см. область 36), он ведет охоту на убийц Трулла и на тех, кто захватил его. Иначе эта обязанность переходит к Вхазрору (см. область 14). Если и Наазлог и Вхазрор мертвы, у орков нет сильного лидера, и они начинают препираться и бороться друг с другом. Тем временем, орки-налетчики племени Бродячего Глаза делают свой ход, забирая *Молот Груумша* для своего вождя (см. область 13 для деталей).

#### 48. Логово Трулла (EL 4)

За изодранным серым занавесом находится комната с 10-футовым потолком. Шкура ужасного медведя лежит посередине, его голова скалится на вошедших. Черный занавес скрывает полукруглый альков в середине южной стены. В области за черным занавесом находится "кровать" Трулла, состоящая из кучи шкур животных, и "домашний любимчик" Трулла (см. **Существо**, ниже). Другая обстановка палаты - тяжелый деревянный стол, бочка (содержащая обычный эль) с глиняной пивной кружкой наверху, отпертый деревянный сундук и большой стул с деревянным каркасом, обтянутый шкурой ящерицы и украшенный костями животных. Трулл использует стул как своего рода трон.

**Существо:** Любимый василиск Трулла спит на меховой кровати за черным занавесом, и любой, кто заглянет за занавес, разбудит его и будет вынужден сопротивляться его взгляду. Василиск очень стар и слеп на один глаз. Он больше не может окаменять существ взглядом; те, кто смотрят в его здоровый глаз и проваливают спасбросок, вместо этого замедлены в течение 1 минуты. Если персонажи не трогают черный занавес, василиск не появляется, чтобы напасть на них, даже если он слышит их.

**Очень старый василиск:** CR 4; Средняя магическая тварь; HD 6d10+6; hp 39; Инициатива -2; Скорость 20 фт; AC 15, касание 8, застигнутый врасплох 15; Базовая Атака +6; Захватывание +7; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d8+1, укус); SA замедляющий взгляд; SQ темновидение 60 фт, видение при слабом освещении; AL N; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +3, Воля +4; Сила 13, Ловкость 6, Телосложение 13, Интеллект 4, Мудрость 14, Харизма 13. Подходящая фигурка: Василиск (*Гиганты Легенд* 13/72).

**Навыки и умения:** Скрытность -1 (+3 в естественных условиях), Слушание +8, Обнаружение +4\*; Настороженность, Слепая Борьба, Великая Стойкость.

\*Включая -4 штраф за частичную слепоту.

**Замедляющий взгляд (Su):** Замедление в течение 1 минуты, дальность 30 футов, Стойкость DC 14 - отменяет. DC спасброска основан на Харизме.

**Сокровище:** Если нет времени его надеть, +2 *полный пластинчатый доспех* Трулла остается на столе в северо-западном углу комнаты, вместе с великим мечом мастерской работы и длинным копьём. Великий меч - второе оружие Трулла, а длинное копьё предназначено для использования в Ритуале Кровавого Копья (см. врезку). На столе также лежит оснащение, отобранное у заточенных в области 46, включая оснащение Дорна (см. Приложение для деталей).

В деревянном сундуке есть поношенный плащ, сделанный из меха дисплейсера (стоящий 30 гр), коготь ксорна, нижняя челюсть умбрового увальня, другие различные трофеи от монстров, *микстура лечения легких ран*, тыква, содержащая *масло острого края*, и мешок со 150 пр.

Один из мехов на кровати Трулла - хорошо сохранившаяся шкура зимнего волка, стоящая 200 гр. Шкура ужасного медведя на полу - один из самых ценных трофеев Трулла, но, учитывая ее потасканность, она стоит лишь 50 гр.



# Бежать или биться

Эта часть приключения описывает бегство героев из Ксул-Джарака и их возвращение в Мелвонт - со спасенными отпрысками или без них.

Как только РС удаляются от цитадели, они большей частью свободны от любой опасности, представляемой орками. Выжившие орки могут собрать для их поиска военизированные группы, но они вряд ли будут двигаться быстрее героев. РС в любом случае следует присматривать за блуждающими монстрами во время перехода через Тар (см. Случайные столкновения в Таре), и если они будут отдыхать слишком часто, преследующие орки вполне могут нагнать их.

Однако, одна из сил все еще знает об успехе авантюристов и воплощает план, чтобы заполучить еще больше жертв для Груумша - и отомстить за поражение, понесенное в Ксул-Джараке. Даазлаг, третий из трех орогов, появившихся из Подземья, расчетливей и хитрее, чем его глупый брат Наазлог или Трулл. Путем тщательно просчитанных действий он получил услуги Дома Леирагон.

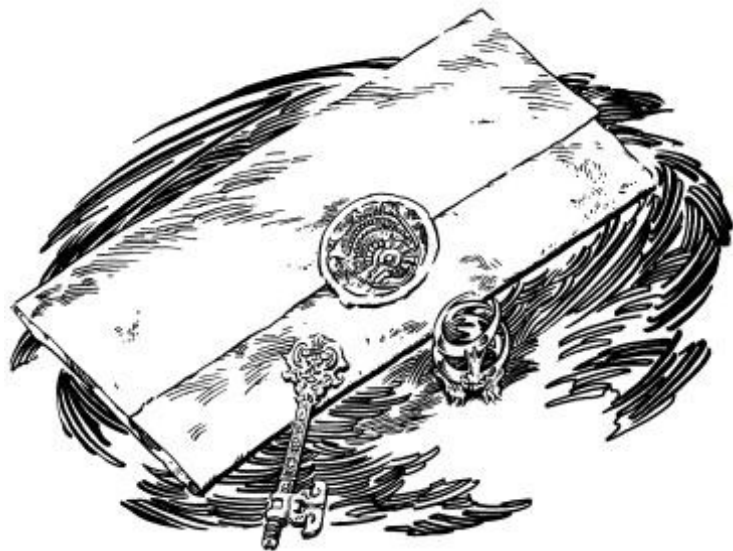
## ВОЗВРАЩЕНИЕ В МЕЛВОНТ

Если РС возвращаются в Мелвонт с Ореалом Нантером, они могут забрать свою награду у Лорда Нантера в его поместье. Дома Бруил, Марск и Калаудра также благодарны за спокойное возвращение Аргенса, Элайнта и Кары соответственно. В течение дня после возвращения отпрысков агенты трех домов доставляют благодарственные сообщения вместе со знаками благодарности.

**Дом Бруил:** Вант Бруил дает каждому из персонажей письмо, предоставляющее свободный проход и размещение на борту одного из кораблей Дома Бруил. Такое письмо можно продать за 100 gr.

**Дом Марск:** Пьютер Марск дает каждому из персонажей маленький золотой ключ (стоящий 5 gr). Пока Пьютер правил в качестве Деспота Мелвонта, ключ имеет в городе ценность, эквивалентную 500 gr наличными, или может быть возвращен к Дому Марск ради некоего особого покровительства или из других соображений (на усмотрение DМа).

**Дом Калаудра:** Андрос Калаудра дает каждому из персонажей серебряное кольцо, формой стилизованное под грифона. *Кольцо грифона* позволяет носящему его летать один раз (как заклинание *полет*, наложенное волшебником 9-го уровня), прежде чем оно станет немагическим. Оно имеет ценность 750 gr (10 gr после того, как магия потрачена).



## **ПИР ГЕРОЕВ (EL 10)**

В некоторый момент после того, как герои возвращаются в Мелвонт, Дорниг Леирагон приглашает их на пир в свое поместье - в награду за спасение своего второго сына, младшего из Леирагонов (Если Калман Леирагон не выжил при испытании, приглашение все равно будет, поскольку Бремен хочет узнать детали о нападении на Ксул-Джарак и события, приведшие к гибели его младшего брата). Обед проходит в большом обеденном зале поместья, с массивными столами в середине комнаты и балконом вдоль второго этажа, окружающим комнату на высоте в 15 футов.

РС могут отказаться от приглашения или внимательно следить за происходящим (особенно если они узнали того, кто заплатил уличным убийцам, или нашли эль Дома Леирагон в области 6 Ксул-Джарак). Если они высматривают, Бремен (старший сын и наследник Дорнига) старается скрыть свои зловещие намерения (Блеф +13) и, похоже, стремится забыть прошлые обиды. Если они отказываются от приглашения на обед, Дорниг осуждает "неблагодарных авантюристов", но не предпринимает никаких открыто враждебных действий - как и его старший сын Бремен. Тем временем Даазлаг собирается напасть на героев чуть позже, при первой же возможности.

*Служители сопровождают Вас в обширную столовую, где ожидает Дорниг Леирагон, мрачный патриарх семейства Его сыновья, Бремен и Калман, стоят слева и справа от него. Дорниг приветствует Вас в своем доме и приглашает Вас за стол, где ждет богатое угощение. Во время обеда Бремен Леирагон вста-*

ет и предлагает тост: "За храбрых героев Мелвонта! Благодарим за спасение дорогого брата Кала!" Вскоре после этого Бремен извиняется и выходит из-за стола. Как только он покидает комнату, двери захлопываются к немалому удивлению Дорнига. В этот же момент стрелки в капюшонах выскакивают из открытых дверей на балкон. Крупный орк с длинными заостренными ушами и большими белыми глазами выходит вслед за ними и встает на краю балкона.

Голос огромного орка грохочет по обеденному залу. "Вы - могучие воины. Велика будет мощь Кровавого Копья, когда оно попробует вашей крови". Затем орк устремляет свой нехороший взгляд на Лорда Дорнига Леирагона. "Твоя песенка спета, старик".

По знаку Даазлага стрелки делают залп. Первый залп поражает Дорнига Леирагона, который падает на пол без сознания умирающим, имея -5 hp. Затем орки обращают внимание на РС.

Все двери нижнего уровня были закрыты и заблокированы снаружи. Единственный путь наружу - через двери на уровне балконов, за орогом и его миньонами. Персонажи могут использовать стол столовой в качестве укрытия от града стрел, или могут использовать кольца грифона от Лорда Калаудра, чтобы взлететь на балкон.

**Заблокированная дверь (3 фт шириной, 7 фт высотой, крепкое дерево):** 2 дм толщиной; твердость 5; hp 20; DC поломки 25.

**Существа:** Даазлаг, два орка-налетчика и восемь орков-стрелков находятся на балконе. Устроитель этой засады, Бремен Леирагон, удался в свои палаты, подж защиту гарнизона из десяти охранников Дома Леирагон (человек воин 2). Однако, его брат Калман находится в столовой вместе с РС. Перила балкона обеспечивают оркам +4 бонус покрытия к АС и +2 бонус покрытия на спасброски Рефлексов.

**Даазлаг:** hp 41; см. Приложение.

**Орки-налетчики (2):** hp 19 каждый; см. Приложение.

**Орки-стрелк (8):** hp 11 каждый; см. Приложение.

**Калман Леирагон:** hp 22; см. Приложение.

**Тактика:** Калман понятия не имеет, что происходит. Он тратит первый раунд или два на попытки стабилизировать состояние своего умирающего отца. Затем он присоединяется к РС, чтобы прогнать "ударную команду" орков. Орки, ничуть не колеблясь, нападают на Калмана.

Даазлаг использовал свою *микстуру щита веры* до столкновения. Он атакует РС балкона, выпуская залп за залпом. Если РС используют против него или орков дальнобойные атаки, он и орки-налетчики прыгивают (попытка проверки Прыжка для избежания урона от падения). Они нацеливаются на самого сильного на вид РС, по возможности используя замыкание. Даазлаг также при необходимости использует Быструю Атаку, чтобы держать противников вне досягаемости. Тем временем стрелки нацеливаются на вражеских стрелков или заклинателей. Будучи сильно ранен, Даазлаг пьет свою *микстуру лечения серьезных ран* или использует свою *микстуру невидимости*, чтобы сбежать.

**Развитие:** Если Дорниг Леирагон умрет, Бремен унаследует всё, и ничто не сделает Бремена счастливее, кроме разве что возможности свалить безвременную смерть своего отца на РС (предположительно, для начала избавившись от мертвых орков). С Бременом у власти Калман (если он еще жив) больше не чувствует себя в безопасности в Доме Леирагон, и находит себе убежище в доме Ореала Нантера. Бремен, в свою очередь, совершенно не интересуется тем, что случилось с его братом.

Если РС удастся спасти жизнь Дорнига Леирагона, он находится у них в долгу и предлагает каждому из РС покровительство своего дома (службу стоимостью до 1,000 gp). Дорнигу не нужны доказательства того, что к этому черному делу приложил руку Бремен. Он посылает своего старшего сына управлять владениями семейства в Мулмастере, где Бремен остаток жизни проживет, страшась местных гильдий убийц.

Если РС убегут, не нанеся поражения оркам, у них нет особого выбора безопасных убежищ. Дом Нантер может защитить их в течение нескольких дней, а Дом Марск может оплатить заклинания, необходимые для очистки РС от обвинений в убийстве Лорда Леирагона (конечно же, в обмен на золотые ключи, которые дал им Лорд Марск). Или РС могут просто покинуть Мелвонт, проникнув на первый же корабль Дома Бруил, который уйдет в море.

Если Даазлаг и орки нанесут поражение героям, приключение еще не заканчивается. С помощью Бремена Даазлаг тайно вывозит выживших героев из Мелвонта в Ксул-Джарак в качестве жертв для Ритуала Кровавого Копья. Если Трулл был убит, Даазлаг в ритуале занимает его место. Если ритуал не может быть выполнен, потому что убита Юуррг, персонажам грозит смерть от рук орков Ксул-Джарака, но, возможно, в этом случае у них есть и возможность сбежать.

# Приложение

Следующие персонажи и монстры часто фигурируют в этом приключении.

## ГЕРОИ

Здесь в алфавитном порядке представлена статистика для пропавших мелвонтцев. Дорна Коронный Щит нельзя встретить живым, но если для чего-либо необходимы его специфические черты - он был рейнджером 3-го уровня, одобренный враг - орки. Его оснащение было собрано орками и убрано вместе с таковым других отпрысков в области 48: мастерской работы подбитый кожаный доспех, мастерской работы легкий стальной щит, мастерской работы дварфский военный топор, композитный короткий лук (+2 бонус Силы), 10 стрел, *микстура невидимости*, воровские инструменты, оборудование путешественника, комплект исследователя (см. врезку).

**Аргенс Бруил:** Мужчина человек паладин 3; Средний гуманоид; HD 3d10+3; hp 24 (8, когда заточен в тюрьму); Инициатива -1; Скорость 20 фт; AC 18, касание 9, застигнутый врасплох 18; Базовая Атака +3; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d8+3/19-20, +1 *длинный меч*) или +2 дальнобойная (1d6+2/x3, композитный короткий лук); SA поразить зло 1/день (+2 атака, +3 урон); SQ аура храбрости, *обнаружение зла*, божественное здоровье, возложение рук (6 пунктов); AL LG; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля +4; Сила 14, Ловкость 8, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 15. Подходящая фигурка: Рослый Паладин (*Глаз Дракона* 8/60).

*Навыки и умения:* Ремесло (плотницкие работы) +3, Дипломатия +5, Излечение +4, Знание (знать и королевская семья) +3, Поездка +5, Чувство Мотива +4; Верховой Бой, Фокус Навыка (Поездка), Фокус Оружия (длинный меч).

*Языки:* Общий, Дамарский.

*Имущество:* Полупластинчатый доспех мастерской работы, мастерской работы тяжелый стальной щит, +1 *длинный меч*, композитный короткий лук (+2 бонус Силы) с 10 стрелами, оборудование путешественника, комплект исследователя (см. врезку).

**Элайнт Марск:** Мужчина человек аристократ 2/клерик 2 (Огма): CR 3; Средний гуманоид; HD 4d8 (4d8-4 без амулета здоровья +2); hp 21 (17 без амулета здоровья +2, 2, когда заточен в тюрьму); Инициатива -1; Скорость 20 фт; AC 19, касание 9, застигнутый врасплох 19; Базовая Атака +2; Захватывание +2; Атака или Полная Атака +4 рукопашная (1d8/19-20, *длинный меч* мастерской работы) или +1 дальнобойная; SA изгнание нежити 4/день (+1, 2d6+3, 2-й); SQ свобода движения (2 раунда), добрая удача 1/день; AL LN; Спасброски: Стойкость +3 (+2 без амулета здоровья +2), Рефлексы +1, Воля +7; Сила 11, Ловкость 8, Телосложение 11 (9 без амулета здоровья +2), Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 13. Подходящая фигурка: Солдат Кормира (*Архиизверги* 8/60).

*Навыки и умения:* Блеф +4, Концентрация +5 (+4 без амулета здоровья +2), Маскировка +4, Излечение +3, Знание (история) +3, Знание (местное) +3, Знание (религия) +2, Знание (знать и королевская семья) +4, Поездка +2, Чувство Мотива +4, Выживание +4; Молниеносные Рефлексы, Фокус Навыка (Концентрация), Фокус Оружия (длинный меч).

*Языки:* Общий, Дамарский.

*Свобода движения (Su):* В течение общего количества в 2 раунда в день Элайнт может действовать независимо от магических эффектов, препятствующих движению, как будто под воздействием заклинания *свобода движения*.

*Добрая удача (Ex):* Раз в день Элайнт может перебросить только что сделанный бросок, но должен брать результат переброски, даже если он хуже первоначального.

*Подготовленные заклинания клерика:* 0-й - *создать воду, обнаружение магии, руководство, достоинство*; 1-й - *благословение, божественное покровительство* (+1), *длинный шаг*<sup>1</sup>, *щит веры* (+2).

Д: Заклинание домена. *Домены:* Удача, Путешествие.

*Имущество:* Мастерской работы полный пластинчатый доспех, тяжелый стальной щит, *длинный меч* мастерской работы, *амулет здоровья* +2, комплект целителя, серебряный святой символ Огмы, оборудование путешественника, комплект исследователя (см. врезку).

**Калман Леирагон:** Мужчина человек аристократ 3/колдун 1; CR 3; Средний гуманоид; HD 3d8 плюс 1d4 плюс 3; hp 22 (6, когда заточен в тюрьму); Инициатива +0; Скорость 30 фт; AC 14, касание 10, застигнутый врасплох 14; Базовая Атака +2; Захватывание +1; Атака или Полная Атака +1 рукопашная (1d6-1, четвертной посох) или +2 дальнобойная; SQ вызов фамильера (нет в настоящее время); AL CN; +1 Спасброски: Стойкость, Рефлексы +3, Воля +4; Сила 8, Ловкость 10, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 9, Харизма 14. Подходящая фигурка: Ученик Воплощающего (*Предвестник* 05/80).

**Навыки и умения:** Оценка +5, Блеф +9, Концентрация +2, Маскировка +6, Сбор Информации +6, Знание (тайны) +2, Знание (местное) +5, Знание (знать и королевская семья) +5, Поездка +4, Чувство Мотива +3, Колдовство +2, Выживание +3; Молниеносные Рефлексы, Фокус Навыка (Блеф), Крепость.

**Языки:** Общий, Дамарский, Драконий.

**Известные заклинания колдуна** (5/4 в день): 0-й - *кислотный всплеск* (+2 дальше касание), *свет, рука мага, читать магию*; 1-й - *доспех мага* †, *магическая ракета*.

† Уже наложено.

**Имущество:** Четвертной посох, *жезл магической ракеты* (CL 1-й; 34 заряда; командное слово "шинтар"), свиток *маскировки себя*, свиток *быстрого отступления*, комплект маскировки, оборудование путешественника, комплект исследователя (см. врезку).

**Кара Калаудра:** Женщина полуэльф аристократ 2/волшебник 2; CR 3; Средний гуманоид (эльф); HD 2d8-2 плюс 2d4-2; hp 13 (3, когда заточена в тюрьму); Инициатива +1; Скорость 30 фт; AC 12, касание 11, застигнутый врасплох 11; Базовая Атака +2; Захватывание +1; Атака или Полная Атака +1 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал) или +3 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет); SQ выгоды фамилльяра, иммунитет к эффектам сна, видение при слабом освещении; AL CG; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +1, Воля +6 (+8 против зачарований); Сила 9, Ловкость 12, Телосложение 8, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 11. Подходящая фигурка: Волшебник Эвермита (*Архиизверги* 15/60).

**Навыки и умения:** Оценка +8, Концентрация +3, Расшифровка Записи +4, Дипломатия +8, Маскировка +3, Сбор Информации +5, Скрытность +6, Знание (местное) +5, Знание (знать и королевская семья) +5, Слушание +3, Поездка +7, Поиск +3, Колдовство +4, Обнаружение +3, Выживание +3; Настороженность<sup>б</sup> (если фамилльяр в пределах 5 фт), Великая Стойкость, Написание Свитка<sup>б</sup>.

**Языки:** Общий, Дамарский, Дварфский, Эльфийский, Оркский.

**Подготовленные заклинания волшебника:** 0-й - *обнаружение магии, сообщение, луч мороза* (+3 дальше касание), *читать магию*; 1-й - *сжигающие руки* (DC 13), *щит, сон* (DC 13).

**Имущество:** *Наручи доспеха* +1, кинжал, легкий арбалет с 10 зарядами, *плащ эльфаподобных*, свиток *верхового животного*, книга заклинаний, оборудование путешественника, комплект исследователя (см. врезку).

**Эсселиос:** Фамилльяр ворон; CR -; Крошечная магическая тварь; HD 2; hp 6; Инициатива +2; Скорость 10 фт, полет 40 фт (средне); AC 15, касание 14, застигнутый врасплох 13; Базовая Атака +2; Захватывание -11; Атака или Полная Атака +6 рукопашная (1d2-5, когти); Пространство/досягаемость 2-1/2 фт/0 фт; SQ эмпатическая связь, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, разделение заклинаний; AL CG; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +8; Сила 1, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 6.

**Навыки и умения:** Оценка +1, Концентрация +4, Расшифровка Записи +0, Дипломатия +4, Знание (местное) +1, Знание (знать и королевская семья) +1, Слушание +3, Колдовство +0, Обнаружение +5, Выживание +5; Ловкость с Оружием.

**Язык:** Общий.

**Ореал Нантер:** Мужчина человек аристократ 2/рейнджер 2; CR 3; Средний гуманоид; HD 4d8; hp 21 (9, когда заточен в тюрьму); Инициатива +1; Скорость 30 фт; AC 15, касание 11, застигнутый врасплох 14; Базовая Атака +3; Захватывание +4; Атака или Полная Атака +4 рукопашная (2d4+1/18-20, фалчион) или +5 дальнобойная (1d8+1/x3, композитный длинный лук мастерской работы) или +3/+3 дальнобойная (1d8+1/x3, композитный длинный лук мастерской работы и Быстрый Выстрел); SA одобренный враг (орки +2); SQ дикое сочувствие +2 (-2 магические твари); AL CG; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +4, Воля +2; Сила 12, Ловкость 13, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 11. Подходящая фигурка: Рейнджер Серого Плаща (*Архиизверги* 16/60).

**Навыки и умения:** Блеф +3, Подъем +4, Дипломатия +3, Излечение +2, Знание (география) +3, Знание (история) +3, Знание (местное) +3, Знание (знать и королевская семья) +3, Бесшумное Движение +9, Поездка +4, Чувство Мотива +2, Выживание +3, Плавание +3; Верховой Бой, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел<sup>б</sup>, Проследживание<sup>б</sup>.

**Языки:** Общий, Дамарский.

## КОМПЛЕКТ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Собираясь в Тар, отпрыски Мелвонта подготовили комплекты исследователя, состоящие из следующих компонентов.

Рюкзак, спальник, футляр для карт/свитков, ломик, кремь и кресало, 50 фт шелковой веревки с крюком, молоток с 10 клиньями, закрытый фонарь, маленькое стальное зеркало, серебряная кружка, 3 фляги масла, 6 листов пергамента, пузырек чернил, железный горшок, 3 пустых поясных мешочка, 5 пустых мешков, мыло (1 фнт), маленький совок, палатка, бурдюк, 5 солнечных палочек, 5 трутов и путевой рацион на 10 дней.

Комплект исследователя стоит 80 gr (оптовая скидка в сравнении с покупкой предметов по отдельности). РС могут найти комплекты исследователя отпрысков в области 48 Ксул-Джарака, но без путевых рационов.



*Имущество:* +1 *подбитый кожаный доспех*, фалчион, композитный длинный лук мастерской работы (+1 бонус Силы) с 10 стрелами, *ботинки эльфаподобных*, нарисованная от руки карта Тара, оборудование путешественника, комплект исследователя (см. врезку).

## **ЗЛОДЕИ**

Перечисленные NPC появляются впервые, в алфавитном порядке (за исключением партии из Жентил Кипа), сопровождаемые обычными NPC.

**Даазлаг:** Мужчина орог боец 4/жулик 3; CR 9; Средний гуманоид (орк); HD 4d10+4 плюс 3d6+3; hp 44; Инициатива +2; Скорость 30 фт; AC 23, касание 17, застигнутый врасплох 21; Базовая Атака +6; Захватывание +11; Атака +13 рукопашная (1d8+8/x3, +1 *длинное копье*) или +8 дальнобойная (1d6+5, метательный топор); Полная Атака +13/+8 рукопашная (1d8+8/x3, +1 *длинное копье*) или +8 дальнобойная (1d6+5, метательный топор); Пространство/досягаемость 5 фт /5 фт (10 фт с +1 *длинным копьем*); SA атака крадучись +2d6; SQ темновидение 120 фт, уклонение, слепота при свете, сопротивление холоду 5 и огню 5, +1 чувство ловушки, нахождение ловушек; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +3; Сила 20, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 10. Подходящая фигурка: Орк-дикарь (*Похоронный Звон* 57/60).

*Навыки и умения:* Сбор Информации +6, Скрытность +5, Запугивание +5, Прыжок +6, Знание (местное) +5, Слушание +6, Поиск +5, Чувство Мотива +6, Обнаружение +6; Настороженность, Раскол, Увертливость, Мобильность, Быстрая Атака, Фокус Оружия (длинное копье).

*Языки:* Общий, Оркский, Нижне-общий.

*Слепота при свете (Ex):* Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет орога на 1 раунд. Кроме того, ороги берут -1 штраф на броски атаки, спасброски и проверки при действиях на ярком свете.

*Имущество:* +1 *мифриловая рубашка*, +1 *длинное копье*, метательный топор, *шляпа маскировки*, *плащ сопротивления* +1, *микстура лечения серьезных ран*, *микстура невидимости*, *микстура щита веры* (+5; уже использована), 55 pp, 25 гр.

**Юуррг:** Женщина орк алепт 6; CR 5; Средний гуманоид; HD 6d6; hp 23 (35\*); Инициатива +3 (+4\*); Скорость 30 фт; AC 11 (13\*), касание 9 (13\*), застигнутый врасплох 11; Базовая Атака +3; Захватывание +5; Атака или Полная Атака, +7 рукопашная (1d6+3, четвертной посох мастерской работы) или +2 дальнобойная (+4 дальнобойная\*); SQ темновидение 60 фт, выгоды фамильяра, чувствительность к свету; AL LE; Спасброски: Стойкость +4 (+6\*), Рефлексы +1 (+3\*), Воля +7; Сила 14, Ловкость 9 (13\*), Телосложение 11 (15\*), Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-друид (*Глаз Дракона* 57/60).

*Навыки и умения:* Концентрация +6 (+8\*), Ремесло (алхимия) +3, Излечение +5, Знание (история) +3, Знание (религия) +3, Слушание +4, Обнаружение +4; Настороженность<sup>b</sup> (если фамильяр в пределах 5 фт), Сварить Зелье, Улучшенная Инициатива, Фокус Оружия (четвертной посох).

\* С микстурой кошачьей грации или микстурой выносливости медведя.

*Языки:* Общий, Оркский.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд Юуррг затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Подготовленные заклинания адепта:* 0-й - *создать воду*, *лечение малых ран* (DC 12), *обнаружение магии*; 1-й - *сжигающие руки* (DC 13), *лечение легких ран*, *защита от добра*; 2-й - *невидимость*, *опаляющий луч* (+2 дальнее касание или +4 дальнее касание с микстурой кошачьей грации).

*Имущество:* Кожаный доспех, четвертной посох мастерской работы, *амулет Мудрости* +2.

**Снирр:** Фамильяр крыса; CR -; Крошечная магическая тварь; HD 6; hp 11; Инициатива +2; Скорость 15 фт, подъем 15 фт, плавание 15 фт; AC 17, касание 14, застигнутый врасплох 15; Базовая Атака +3; Захватывание -9; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d3-4, укус); Пространство/досягаемость 2-1/2 фт/0 фт; SQ доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, связь, видение при слабом освещении, нюх, разделение заклинаний, говорить с владельцем; AL LE; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +6; Сила 2, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 2.

*Навыки и умения:* Баланс +10, Подъем +12, Концентрация +6, Скрытность +14, Знание (история) +2, Знание (религия) +2, Бесшумное Движение +10, Плавание +10; Ловкость с Оружием.

**Ливикус Артантар:** Мужчина человек клерик 5 (Бэйн); CR 5; Средний гуманоид; HD 5d8+5; hp 31; Инициатива +1; Скорость 20 фт; AC 20, касание 11, застигнутый врасплох 19; Базовая Атака +3; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d8+4, +1 *шестопер*) или +4 дальнобойная; SA ненависть 1/день, упрек нежити 2/день (+1, 2d6+6, 5-й), поражение 1/день, заклинания; AL LE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +4, Воля +7; Сила 14, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 8. Подходящая фигурка: Человек клерик Бэйна (*Архиизверги* 35/60).



**Навыки и умения:** Концентрация +9 (+13 при колдовстве защитно), Знание (религия) +3, Слушание +4, Колдовство +3, Обнаружение +7; Боевое Колдовство, Молниеносные Рефлексы, Фокус Оружия (шестопер).

**Языки:** Общий, Дамарский.

**Ненависть (Su):** Раз в день против одного противника на свой выбор Ливикус получает +2 светский бонус на броски атаки, спасброски и АС в течение 1 минуты. Формирование этой способности - свободное действие.

**Поражение (Su):** Раз в день Ливикус может делать отдельную рукопашную атаку с +4 бонусом на бросок атаки и +5 бонусом на бросок урона. Он должен объявить поражение перед проведением атаки.

**Подготовленные заклинания клерика:** 0-й - *создать воду, лечение малых ран* (2), *обнаружение магии, чистая магия*; 1-й - *губитель* (DC 14), *божественное покровительство* (+1 атака, +1 урон), *рок*<sup>Д</sup> (DC 14), *щит веры* (+2); 2-й - *паника*<sup>Д</sup> (DC 15), *сопротивление энергии, звуковой взрыв* (DC 15); 3-й - *заражение*<sup>Д</sup> (DC 16), *создать еду и питье, вызов монстра III*.

**Д:** Заклинание домена. **Домены:** Разрушение, Ненависть (см. страницу 87 *Руководства Игрока по Фаэруну*).

**Имущество:** +1 полный пластинчатый доспех, +1 шестопер, святой символ Бэйна, ключ от запертого сундука в области 12.

**Кселдар Орсалин:** Мужчина человек боец 2; CR 2; Средний гуманоид; HD 2d10+4; hp 19; Инициатива +0; Скорость 20 фт; АС 19, касание 10, застигнутый врасплох 19; Базовая Атака +2; Захватывание +4; Атака или Полная Атака +6 рукопашная (1d6+2/19-20, мастерской работы короткий меч) или +2 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет); AL LE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +0, Воля +1; Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 13. Подходящая фигурка: Боец Жентарима (*Архивизверги* 40/60).

**Навыки и умения:** Запугивание +5, Слушание +4, Поиск +0, Обнаружение +4; Настороженность, Увертливость, Мобильность, Фокус Оружия (короткий меч).

**Языки:** Общий, Дамарский.

**Имущество:** Полупластинчатый доспех, тяжелый стальной щит (украшенный эмблемой Жентарима), мастерской работы короткий меч, легкий арбалет с 10 зарядами, *масло магического оружия, микстура пятна, 2 микстуры лечения легких ран, микстура лечения умеренных ран, микстура защиты от стрел* (10/стрелы).

**Наазлог:** Мужчина орог варвар 1/боец 2; CR 5; Средний гуманоид (орк); HD 1d12+2 плюс 2d10+4; hp 29; Инициатива +0; Скорость 40 фт; АС 16, касание 10, застигнутый врасплох 16; Базовая Атака +3; Захватывание +8; Атака или Полная Атака +10 рукопашная (1d8+8/x3, +1/+1 *оркский двойной топор*) или +4/+0 рукопашная (1d8+6/x3, +1/+1 *оркский двойной топор*) или +3 дальнобойная; SA ярость 1/день (7 раундов); SQ темновидение 120 фт, слепота при свете, сопротивление холоду 5 и огню 5; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +0, Воля +2; Сила 21, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 12. Подходящая фигурка: Глаз Груумша (*Глаз Дракона* 51/60).

**Навыки и умения:** Подъем +6, Ремесло (ковка доспехов) +3, Ремесло (ковка оружия) +3, Запугивание +5, Прыжок +6, Слушание +2; Раскол, Железная Воля, Силовая Атака, Фокус Оружия (оркский двойной топор).

**Языки:** Оркский, Нижне-общий.

**Ярость (Ex):** В ярости Наазлог получает дополнительные 2 hp и следующую статистику: АС 14, касание 8, застигнутый врасплох 14; Захватывание +10; Атака или Полная Атака +12 рукопашная (1d8+11/x3, +1/+1 *оркский двойной топор*) или +6/+2 рукопашная (1d8+8/x3, +1/+1 *оркский двойной топор*); Спасброски: Стойкость +9, Воля +4; Сила 25, Телосложение 18; Подъем +8, Прыжок +8.

**Слепота при свете (Ex):** Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет орога на 1 раунд. Кроме того, ороги берут -1 штраф на броски атаки, спасброски и проверки при действиях на ярком свете.

**Имущество:** Цепная рубашка мастерской работы, +1/+1 *оркский двойной топор, микстура увеличения персона, микстура спешки*.

**Рулгар:** Мужчина орк рейнджер 2/жулик 2; CR 4; Средний гуманоид; HD 2d8+4 плюс 2d6+4; hp 27; Инициатива +2; Скорость 30 фт; АС 15 (16 со щитом), касание 12, застигнутый врасплох 13 (14 со щитом); Базовая Атака +3; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +6 рукопашная (1d6+2/19-20, мастерской работы короткий меч) или +6 дальнобойная (1d6+2/x3, композитный короткий лук) или +4/+4 дальнобойная (1d6+2/x3, композитный короткий лук с Быстрым Выстрелом); SA одобренный враг (люди +2), атака крадучись +1d6; SQ темновидение 60 фт, уклонение, чувствительность к свету, нахождение ловушек, дикое сочувствие (+0, -4 магические твари); AL LE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +8, Воля +0; Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-стрелок (*Предвестник* 72/80).

**Навыки и умения:** Скрытность +9, Знание (строительство подземелий) +6, Знание (география) +6, Слушание +3, Бесшумное Движение +9, Открывание Замка +4, Поиск +2, Обнаружение +3, Выживание +5 (+7 в подземельях, +7, чтобы избежать опасности и не заблудиться), Плавание +4, Кувырок +5; Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел<sup>Б</sup>, Прослеживание<sup>Б</sup>.

**Языки:** Общий, Оркский.

**Чувствительность к свету (Ex):** Взгляд Рулгара затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

**Имущество:** Мастерской работы подбитый кожаный доспех, мастерской работы легкий стальной щит, мастерской работы короткий меч, композитный короткий лук (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, *меньшие наручи стрельбы из лука*, 150 гр в мешочке, кольцо железных ключей (ключи отпирают наручники в области 46).

**Трулл:** Мужчина орог боец 9; CR 9 (11, в броне); Средний гуманоид (орк); HD 9d10+27; hp 81; Инициатива -1; Скорость 30 фт (20 фт в +2 полном пластинчатом доспехе); AC 12, касание 10, застигнутый враспloh 12 (21, касание 10, застигнутый враспloh 19 в +2 полном пластинчатом доспехе\*); Базовая Атака +9; Захватывание +13; Атака +15 рукопашная (1d10+9/x3, *Молот Груумши*) или +8 дальнoбойная; Полная Атака +15/+10 рукопашная (1d10+9/x3, *Молот Груумши*) или +8/+3 дальнoбойная; SQ темновидение 120 фт, слепота при свете, сопротивление холоду 5 и огню 5; AL LE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +2, Воля +3; Сила 19, Ловкость 8, Телосложение 16, Интеллект 12, Мудрость 6, Харизма 15. Подходящая фигурка: Орог-военачальник (*Ангельский Огонь* 47/60).

**Навыки и умения:** Подъем +10 (+5 в +2 полном пластинчатом доспехе\*), Ремесло (ковка доспехов) +6, Ремесло (ковка оружия) +6, Запугивание +8, Прыжок +10 (+5 в +2 полном пластинчатом доспехе\*), Слушание +1, Обнаружение +1; Раскол, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание<sup>Б</sup>, Железная Воля, Лидерство (+11), Силовая Атака, Фокус Оружия (великий меч), Фокус Оружия (кувалда), Специализация Оружия (великий меч), Специализация Оружия (кувалда).

\* +2 полный пластинчатый доспех был надет торопливо; если на надевание доспеха потрачено 4 полные минуты, AC полный и застигнутый враспloh Трулла увеличиваются на 1, а его модификаторы Подъема и Прыжка в броне увеличиваются на 1.

**Языки:** Общий, Оркский, Нижне-общий.

**Слепота при свете (Ex):** Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет орога на 1 раунд. Кроме того, ороги берут -1 штраф на броски атаки, спасброски и проверки при действиях на ярком свете.

**Имущество:** +2 полный пластинчатый доспех (в области 48), *Молот Груумши* (см. врезку), *кольцо защиты* +1, *микстура щита веры* (+2).

**Вхазрор:** Мужчина орк варвар 1/боец 6; CR 7; Средний гуманоид; HD 1d12+2 плюс 6d10+12; hp 66; Инициатива +1; Скорость 40 фт; AC 16, касание 11, застигнутый враспloh 15; Базовая Атака +7; Захватывание +12; Атака +14 рукопашная (1d10+10/x3, +1 *алебарда*) или +9 дальнoбойная (1d6+5, копье мастерской работы); Полная Атака +14/+9 рукопашная (1d10+10/x3, +1 *алебарда*) или +9 дальнoбойная (1d6+5, копье мастерской работы); SA ярость 1/день (7 раундов); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +3, Воля +2; Сила 20, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-чемпион (*Архиизверги* 55/60).

**Навыки и умения:** Подъем +9, Прыжок +10, Слушание +4, Обнаружение +4, Выживание +2, Плавание +8, Кувырок +3; Настороженность, Раскол, Увертливость, Верховой Бой, Силовая Атака, Фокус Оружия (*алебарда*), Специализация Оружия (*алебарда*).

**Языки:** Общий, Оркский.

**Ярость (Ex):** В ярости Вхазрор получает дополнительные 2 hp и следующую статистику: AC 14, касание 9, застигнутый враспloh 13; Захватывание +14; Атака или Полная Атака +16 рукопашная (1d6+13/x3, +1 *алебарда*) или +9 дальнoбойная (1d6+7, копье мастерской работы); Полная Атака +16/+11 рукопашная (1d6+13/x3, +1 *алебарда*) или +9 дальнoбойная (1d6+7, копье мастерской работы); Спасброски: Стойкость +11, Воля +4; Сила 24, Телосложение 18; Подъем +11, Прыжок +12, Плавание +10.

**Чувствительность к свету (Ex):** Взгляд Вхазрора затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

**Имущество:** +2 подбитый кожаный доспех, +1 *алебарда*, копье мастерской работы, *микстура кожи-кору* (+3), *микстура лечения легких ран*, железный ключ (отпирает сундук в области 26).

**Горный орк:** Варвар 2; CR 2; Средний гуманоид; HD 2d12+4; hp 22; Инициатива +1; Скорость 40 фт; AC 13, касание 11, застигнутый враспloh 13; Базовая Атака +2; Захватывание +6; Атака или Полная Атака +6 рукопашная (1d12+6/x3, великий топор) или +3 дальнoбойная (1d4+4, праща); SA ярость 1/день (7 раундов); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +1, Воля +0; Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 6. Подходящая фигурка: Горный орк (*Аберрации* 55/60).

**Навыки и умения:** Прыжок +7, Слушание +3, Выживание +3, Плавание +6, Кувырок +3; Увертливость.

**Языки:** Общий, Оркский.

**Ярость (Ex):** В ярости горный орк получает дополнительные 4 hp и следующую статистику: AC 11, касание 9, застигнутый враспloh 11; Захватывание +8; Атака или Полная Атака +8 рукопашная (1d12+9/x3, великий топор); Спасброски: Стойкость +7, Воля +2; Сила 23, Телосложение 18; Прыжок +9, Плавание +8.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд горного орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* Кожаный доспех, великий топор, праща с 20 пулями, *микстура кошачьей грации*, 2 *микстуры* лечения умеренных ран, 1d6 драгоценных камней (стоящих по 100 gr каждый).

**Орк-стрелок:** Воин 2; CR 1; Средний гуманоид; HD 2d8+2; hp 11; Инициатива +0; Скорость 30 фт; AC 13, касание 10, застигнутый врасплох 13; Базовая Атака +2; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +5 рукопашная (1d6+3/x3, ручной топор) или +3 дальнбойная (1d6+3/x3, композитный короткий лук); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +0, Воля -2; Сила 17, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 7, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-стрелок (*Предвестник* 72/80).

*Навыки и умения:* Подъем +4, Запугивание +2, Слушание +0, Обнаружение +0; Фокус Оружия (композитный короткий лук).

*Языки:* Общий, Оркский.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* Подбитый кожаный доспех, ручной топор, композитный короткий лук (+3 бонус Силы) с 20 стрелами, 30 gr.

**Орк-берсерк:** Варвар 1; CR 1; Средний гуманоид; HD 1d12+2; hp 14; Инициатива +1; Скорость 40 фт; AC 14, касание 11, застигнутый врасплох 13; Базовая Атака +1; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +5 рукопашная (1d12+6 /x3, великий топор) или +2 дальнбойная (1d4+4, праща); SA ярость 1/день (7 раундов); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +2; Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-берсерк (*Предвестник* 73/80).

*Навыки и умения:* Запугивание +2, Прыжок +7, Выживание +4; Железная Воля.

*Языки:* Общий, Оркский.

*Ярость (Ex):* В ярости орк-берсерк получает дополнительные 2 hp и следующую статистику: AC 12, касание 9, застигнутый врасплох 11; Захватывание +7; Атака или Полная Атака +7 рукопашная (1d12+9/x3, великий топор) или +2 дальнбойная (1d4+6, праща); Спасброски: Стойкость +6, Воля +4; Сила 23, Телосложение 18; Прыжок +9.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* Подбитый кожаный доспех, великий топор, праща с 20 пулями, *микстура* лечения умеренных ран, *микстура спешки*, *микстура прыжка*, 90 gr.

**Орк-громила:** Варвар 1; CR 1; Средний гуманоид; HD 1d12+2; hp 14; Инициатива +1; Скорость 40 фт; AC 14, касание 11, застигнутый врасплох 13; Базовая Атака +1; Захватывание +5; Атака или Полная Атака, +5 рукопашная (1d10+6, великая дубина) или +2 дальнбойная (1d4+4, праща); SA ярость 1/день (7 раундов); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +2; Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-громила (*Гиганты Легенд* 56/72).

*Навыки и умения:* Подъем +8, Слушание +4, Выживание +4, Плавание +8; Железная Воля.

*Языки:* Общий, Оркский.

*Ярость (Ex):* В ярости орк-громила получает дополнительные 2 hp и следующую статистику: AC 12, касание 9, застигнутый врасплох 11; Захватывание +7; Атака или Полная Атака, +7 рукопашная (1d10+9, великая дубина) или +2 дальнбойная (1d4+6, праща); Спасброски: Стойкость +6, Воля +4; Сила 23, Телосложение 18; Подъем +10.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

## МОЛОТ ГРУУМША

*Молот Груумша* - +1 кувалда, гравированная абстрактными рисунками. Оркский король Горак был первым, кто владел кувалдой четыреста лет назад, но с тех пор она прошла через руки многих военачальников, последним из которых был Курск Одноклыкый. Она была некоторое время утеряна в Таре, но недавно Рулгар нашел ее и вернул в Ксул-Джарак в качестве подарка Труллу.

Оружие предоставляет своему владельцу умение Улучшенное Раскалывание, если он еще не имеет его, даже если он не выполняет предпосылки для умения. Кроме того, владелец кувалды получает +4 бонус обстоятельств на проверки Дипломатии и Запугивания, сделанные против существ с оркской кровью (включая орогов, танарукков и полуорков).

Умеренное зачарование и воплощение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *блеск орла*, *крик*; Цена 8,115 gr.

*Имущество:* Мастерской работы подбитый кожаный доспех, великая дубина, праща с 20 пулями, *микстура* лечения легких ран, *масло магического оружия*, *микстура* защиты от стрел (10/магия), *микстура* щита веры (+2).

**Орк-налетчик:** Жулик 2/варвар 1; CR 3; Средний гуманоид; HD 2d6+2 плюс 1d12+1; hp 19; Инициатива +2; Скорость 40 фт; AC 17, касание 12, застигнутый врасплох 15; Базовая Атака +2; Захватывание +6; Атака или Полная Атака +8 рукопашная (1d6+4/18-20, скимитар мастерской работы) или +4 рукопашная (1d6+4/18-20, скимитар мастерской работы) и -2 рукопашная (1d4+2, удар щитом); SA ярость 1/день (6 раундов), атака крадучись +1d6; SQ темновидение 60 фт, уклонение, чувствительность к свету, нахождение ловушек; AL CE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля -1; Сила 19, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-налетчик (*Архивизверги* 56/60).

*Навыки и умения:* Баланс +9, Подъем +9, Скрытность +7, Прыжок +11, Слушание +4, Бесшумное Движение +7, Обнаружение +4, Выживание +3, Кувырок +9; Улучшенный Удар Щитом, Фокус Оружия (скимитар).

*Языки:* Общий, Оркский.

*Ярость (Ex):* В ярости орк-налетчик получает дополнительные 2 hp и следующую статистику: AC 15, касание 10, застигнутый врасплох 13; Захватывание +8; Атака или Полная Атака +10 рукопашная (1d6+6/18-20, скимитар мастерской работы) или +6 рукопашная (1d6+6/18-20, скимитар мастерской работы) и +0 рукопашная (1d4+4, удар щитом); Спасброски: Стойкость +5, Воля +1; Сила 23, Телосложение 17; Подъем +11, Прыжок +13.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* +1 кожаный доспех, +1 шипастый легкий стальной щит, скимитар мастерской работы.

**Орк-сержант:** Боец 3; CR 3; Средний гуманоид; HD 3d10+6 плюс 3; hp 30; Инициатива +1; Скорость 30 фт; AC 15, касание 11, застигнутый врасплох 14; Базовая Атака +3; Захватывание +7; Атака или Полная Атака +8 рукопашная (2d4+6/18-20, фалчион мастерской работы) или +4 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +2, Воля +1; Сила 19, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 6, Харизма 11. Подходящая фигурка: Орк-сержант (*Аберрации* 57/60).

*Навыки и умения:* Запугивание +2, Слушание -1, Обнаружение +1; Раскол, Железная Воля, Силовая Атака, Крепость.

*Языки:* Общий, Оркский.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* Подбитый кожаный доспех, амулет естественного доспеха +1, фалчион мастерской работы, легкий арбалет с 10 зарядами, *микстура* лечения легких ран, *масло магического оружия*.

**Орк-копейщик:** Боец 2; CR 2; Средний гуманоид; HD 2d10+2; hp 17; Инициатива +1; Скорость 30 фт; AC 14, касание 11, застигнутый врасплох 13; Базовая Атака +2; Захватывание +6; Атака или Полная Атака +6 рукопашная (1d8+6/x3, длинное копьё) или +6 рукопашная (1d4+4/19-20, кинжал) или +3 дальнобойная; SA 10 фт досягаемость с длинным копьём; SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +1; Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-копейщик (*Предвестник* 74/80).

*Навыки и умения:* Подъем +4, Запугивание +2, Слушание +3, Обнаружение +3; Настороженность, Выносливость, Силовая Атака.

*Языки:* Общий, Оркский.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* Подбитый кожаный доспех, длинное копьё, кинжал, 2 *микстуры* лечения легких ран, *микстура* героизма, *микстура* щита веры (+3), 150 гр.

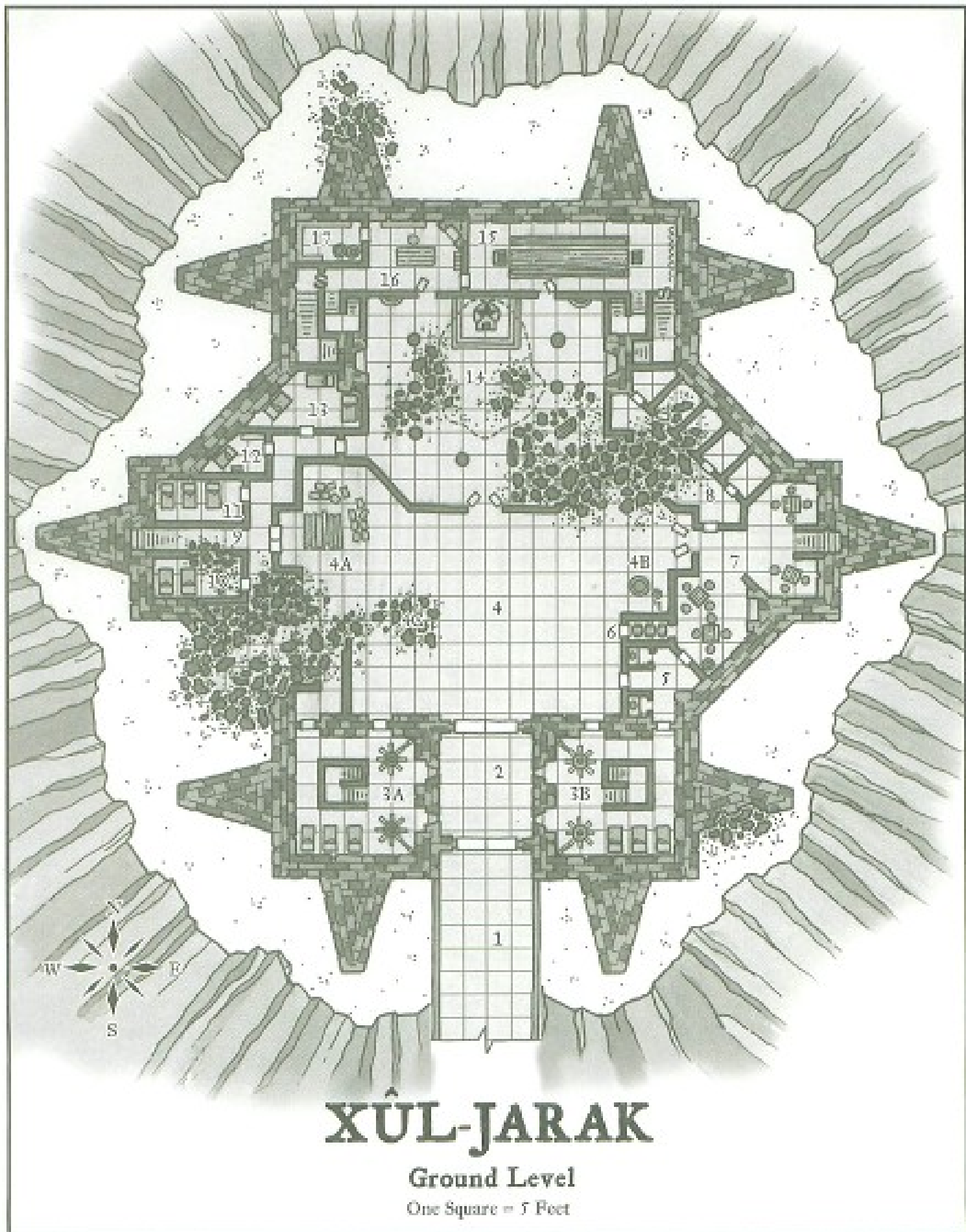
**Орк-воин:** Воин 1; CR 1/2; Средний гуманоид; HD 1d8+1; hp 5; Инициатива +0; Скорость 30 фт; AC 13, касание 10, застигнутый врасплох 13; Базовая Атака +1; Захватывание +4; Атака или Полная Атака +4 рукопашная (2d4+4/18-20, фалчион) или +1 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет); SQ темновидение 60 фт, чувствительность к свету; AL CE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +0, Воля -2; Сила 17, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 8, Мудрость 7, Харизма 6. Подходящая фигурка: Орк-воин (*Предвестник* 75/60).

*Навыки и умения:* Слушание +1, Обнаружение +1; Настороженность.

*Языки:* Общий, Оркский.

*Чувствительность к свету (Ex):* Взгляд орка затуманен при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

*Имущество:* Подбитый кожаный доспех, фалчион, легкий арбалет с 10 зарядами, 15 гр.



# XÛL-JARAK

## Upper Level

One Square = 5 Feet

XÛL-JARAK SIDE VIEW  
NOT TO SCALE

