

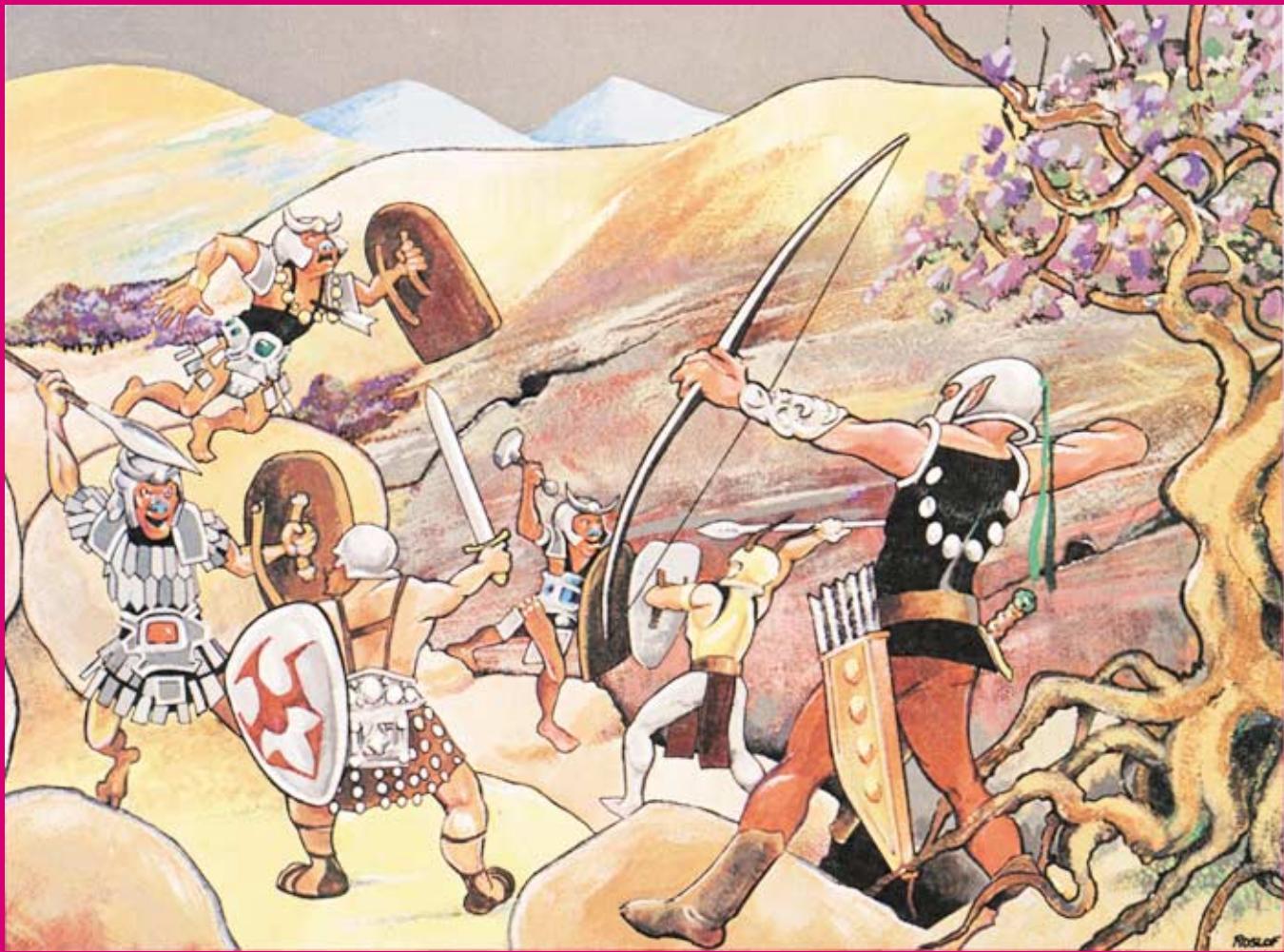
B2

FOR DUNGEONS & DRAGONS®
BASIC SET

Dungeon Module B2 The Keep on the Borderlands

by Gary Gygax

INTRODUCTORY MODULE FOR CHARACTER LEVELS 1-3



This module includes a cover folder with maps and a complete description booklet to form a ready-made scenario for DUNGEONS & DRAGONS® Basic Set. It has been specifically designed for use by beginning Dungeon Masters so that they may begin play with a minimum of preparations.

Within are many features to aid novice players and Dungeon Masters: legends and background information, a list of adventuring characters, tips on how to be an effective Dungeon Master, plus an interesting area for characters to base themselves in (the Keep) before setting out to explore the Caves of Chaos!

If you enjoy this module, look for more releases in the D&D® family from TSR, The Game Wizards.

© 1980, 1981, TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved.
DUNGEONS & DRAGONS® and D&D® are registered trade marks owned by TSR Hobbies, Inc.



©1980 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147
PRINTED IN U.S.A.



9034

Dungeon Module B2

The Keep on the Borderlands

by Gary Gygax

INTRODUCTORY MODULE FOR CHARACTER LEVELS 1-3



This module includes a cover folder with maps and a complete description booklet to form a ready-made scenario for DUNGEONS & DRAGONS® Basic Set. It has been specially designed for use by beginning Dungeon Masters so that they may begin with a minimum of preparations.

Within are many features to aid novice players and Dungeon Masters: legends, history and background information, a list of adventuring characters, tips on how to be an effective Dungeon Master, plus an interesting area for characters to base themselves in (the Keep) before setting out to explore the Caves of Chaos!

If you enjoy this module, look for more releases in the D&D® family from TSR, The Game Wizards.

Distributed to the book trade in the United States by Random House, Inc. and in Canada by Random House of Canada, Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

C 1981 by TSR Hobbies, Inc., All Rights Reserved.

DUNGEONS & DRAGONS® and D&D® are registered trademarks owned by TSR Hobbies, Inc.



© 1980 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

PRINTED IN U.S.A.
ISBN 0-935696-47-4

Special
Instructional
Module

Dungeons & Dragons

Dungeon Module #B2

Крепость в Пограничье

Введение: Добро пожаловать в страну воображения. Вы вот-вот отправитесь в путешествие по мирам, где магия и монстры – в порядке вещей, где закон и хаос вечно находятся в противостоянии, где приключения и героизм – это отрада для всех, кто хотел бы искать свою судьбу в необычных занятиях. Это царство DUNGEONS & DRAGONS.

Если вы планируете быть игроком в этом модуле и участвовать в увлекательных приключениях, **прекратите** чтение прямо сейчас. Остальная часть модуля предназначена для вашего Мастера Подземелий, чтобы он или она могли провести вас и других игроков через захватывающее приключение. Если вы будете знать слишком много о содержании этого модуля, это испортит сюрпризы и увлекательность игры.

Мастера Подземелий, если игрокам доступно много копий этого модуля, вы можете захотеть изменить разделы Крепости и пещер Хаоса. Если вы сделаете это, у вас наверняка будут новые сюрпризы для игроков, которые, возможно, знакомы с некоторыми разделами модуля. Вы попадете в этот мир не обычным способом, поскольку собираетесь стать **Мастером Подземелий**. Конечно, есть отважные воины, могущественные волшебники, коварные плуты и верные жрецы, которые оставят свой след в волшебных землях приключений D&D. Однако вы превосходите даже величайших из них. Все это, потому что, став мастером, вы станете Творцом Миров. Именно вы определите форму и содержание всей вселенной. Вы вдохнете жизнь в безжизненное, придав смысл и цель всем действиям, которые последуют за этим. Остальные участники вашей группы возьмут на себя роли отдельных персонажей и будут играть эти роли, но каждый из них может действовать только в рамках, которые вы ему укажете. Теперь вам предстоит создать волшебное царство, полное опасностей, тайн, восторга, а также бесчисленных испытаний. Хотя ваша роль самая важная, она также и самая сложная. Теперь вы должны подготовиться к тому, чтобы стать всем для ваших игроков.

ЗАМЕТКИ ДЛЯ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

В руководстве по основам игры DUNGEONS & DRAGONS содержится информация, необходимая для понимания этой игры и начала игры. Этот модуль – другой инструмент. Это сценарий или сеттинг, который поможет вам понять тонкое искусство быть мастером подземелий, когда вы познакомите свою группу игроков с вашим собственным фэнтезийным миром, **вашей** интерпретацией множества миров DUNGEONS & DRAGONS. **КРЕПОСТЬ В ПОГРАНИЧЬЕ** предлагается вам для использования как способ плавно и быстро перейти к вашим собственным, уникальным приключениям или кампаниям. Внимательно прочтите этот модуль: вы заметите, что детали остаются в вашем распоряжении. Это позволяет вам персонализировать сценарий и адаптировать его к тому, что вам и вашим игрокам понравится больше всего.

ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые слова в следующем тексте будут отмечены звездочкой (*). Это означает, что значение слова будет объяснено в **Глоссарии** в конце этого модуля.

Этот модуль был разработан таким образом, чтобы позволить **шести-девяти игровым персонажам первого уровня** участвовать во множестве приключений, постепенно набираясь опыта до второго или третьего уровня.

Предполагается, что в группе должен быть как минимум один маг и один жрец. Если у вас меньше шести игроков, обязательно позаботьтесь о том, чтобы они получали советы и помошь в игре. Например, дружелюбный персонаж должен посоветовать им “держаться поближе к началу ущелья и сначала войти в нижние пещеры”, чтобы избежать немедленных неприятностей с монстрами более высокого уровня. Аналогичным образом, услуги нескольких вооруженных людей* **должны** быть доступны для небольших отрядов, если в поход отправляются только два или три игровых персонажа, обязательно возьмите с собой одного или двух неигровых персонажей, а также несколько вооруженных людей. Кроме того, дайте игровым персонажам волшебный кинжал или несколько волшебных стрел и хотя бы одно **зелье лечения** – семейные реликвии, которые помогут им обрести славу и богатство, когда они выступят против Хаоса.

Мастер должен давать игровым персонажам разумный шанс выжить. Если ваши игроки склонны к опрометчивости и легкомыслию, возможно, будет лучше позволить им взять с собой несколько вооруженных людей, даже если отряд большой и не пытается их нанять. Вскоре игроки поймут, что здешние монстры действуют сообща и нападают с умом, если его хватает. Если этот урок не усвоен, все, что можно сделать, – это позволить случаю решать судьбу героев. Мертвые персонажи здесь не могут быть возвращены к жизни!

Используя КРЕПОСТЬ в качестве “домашней базы”, ваши игроки смогут пережить довольно много приключений (игровых сессий), прежде чем они исчерпают все возможности карты **Пещер Хаоса**. Если они играли как следует, то их персонажи, несомненно, получат один-два уровня к тому моменту, как последний приспешник тьмы падет перед их мощью. В то время как ваши игроки будут совершенствовать свои способности, вы также повысите свои навыки в качестве мастера. На самом деле, прежде чем они закончат все приключения этого модуля, вы, скорее всего, начнете добавлять свои собственные карты в сеттинг. КРЕПОСТЬ – это лишь небольшая часть мира. Вы должны строить города и местности, которые их окружают. Вы должны формировать общества, создавать королевства и населять сельскую местность людьми и монстрами.

КРЕПОСТЬ – это микрокосм, мир в миниатюре. Внутри ее стен ваши игроки найдут то, что по сути является небольшой деревней со своим социальным порядком, и встретятся с, в каком-то смысле, противниками. За стенами лежит путь к **Пещерам Хаоса**, где в изобилии обитают монстры. По мере создания сеттинга вашей кампании вы можете использовать этот модуль в качестве руководства. Человечество и его союзники создали оплоты – будь то крепости или даже страны, – где персонажи игроков будут базироваться, взаимодействовать с обществом и время от времени сталкиваться с различными врагами. Окружающие эти оплоты земли могут быть враждебны для любых искателей приключений. Возможно, там есть дикая местность, населенная опасными существами, или, возможно, соседняя область – это земля, где правят хаос и зло (о приключениях на дикой местности смотрите в разделе DUNGEONS & DRAGONS@ EXPERT SET). Следует учитывать естественные препятствия, такие как горы, болота, пустыни и моря. Также могут существовать магические барьера, защиты и порталы. Все, что вы можете себе представить, может стать частью вашего мира, если вы того пожелаете. Задача, стоявшая перед вашим воображением, состоит в том, чтобы создать мир, который принесет максимально фантастические приключения для ваших игроков. Мир, в который они могут поверить.

ПРИМЕЧАНИЕ: для вашего удобства, всякий раз, когда в тексте описывается монстр или неигровой персонаж (NPC), подробности будут перечислены в следующем порядке:

Имя (Класс Брони, Класс/Уровень или Кости Здоровья, Пункты Здоровья, Количество атак за раунд, Урон, Передвижение (за раунд), Испытания (соответствующие указанному классу и уровню), Боевой дух)

Класс Брони = **КБ**; Класс: Жрец = **Ж**, Воин = **В**, Маг = **М**, Плут = **П**, Дворф = **Д**, Эльф = **Э**, Халфлинг = **Х**, Обыватель = **УР 0** или **Об**; Уровень = **#**, Кость Здоровья = **КЗ**, Пункты Здоровья = **ПЗ**, Количество атак = **Ат**, Урон = указан после **Ат**, Скорость Движения = **СД**, Испытания = **И**, Боевой дух = **БД**. **Класс/уровень** используется только для неигровых персонажей (NPC), в то время как **Кости Здоровья** используются для всех остальных монстров. Скорость движения за игровой ход (10 минут) в три раза превышает скорость за раунд боя. NPC имеют те же значения **испытаний**, что и их класс на их уровне.

Примеры: Тавернщик (**КБ 9, УР 0, ПЗ 6, Ат 1 × 1d6, БД 8**), Стражник (**КБ 4, В 1, ПЗ 7, Ат 1 × 1d6, БД 10**), Кобольд (**КБ 7, КЗ ½, ПЗ 3, Ат 1 × 1d4, СД (40')**, **И Об, БД 6**)

Ат ½ означает, что существо может атаковать только один раз в 2 раунда.

* Звездочка после Кости Здоровья означает бонус к Пунктам Опыта.

** Две звездочки после Кости Здоровья означают удвоенное количество пунктов опыта.

Определение Класса Брони:

Класс Брони	Тип Брони
9	Нет
8	Только Щит
7	Кожаная
6	Кожаная & Щит
5	Кольчуга
4	Кольчуга & щит
3	Латный доспех
2	Латный доспех & Щит
1	Латный доспех & магический Щит +1 (или другие комбинации)

Обратите внимание, что Класс Брони менее 2 может быть у персонажей, носящих магическую броню, магический щит, обладающих большой Ловкостью и/или носящих **кольцо защиты**. Игроки, использующие эти предметы, будут **вычитать** бонусы из своего КБ – например, воин, использующий **Латный Доспех +1** и **Щит +1** одновременно, будет иметь КБ 0.

Использование Боевых Таблиц:

Чтобы найти значение броска кубика, необходимое для попадания по любому Классу Брони, загляните в раздел **КАК АТАКОВАТЬ** в **D&D Basic Set**. Сравните уровень (если это персонаж) или Кость Здоровья (если это монстр) с КБ цели, чтобы определить необходимое для попадания значение. Для Классов Брони ниже 2 увеличьте это число; для попадания в персонажа с КБ 2 требуется бросок, равный 17. Для попадания в АС 1 потребуется 18 очков, для попадания в АС 0 – 19 очков и так далее. Если для нанесения урона не требуется магическое или серебряное оружие, выпадение 20 **всегда** приведет к попаданию, а выпадение 1 – к **промаху**!

Персонажам высокого уровня следует добавить бонус +1 к броскам кубика на атаку, так как у них больше боевой подготовки и опыта. Этот бонус будет применяться к воинам 4-

го уровня и выше, к жрецам и плутам 5-го уровня и выше, а также к магам 6-го уровня и выше.

Перемещение в бою:

Перемещение в бою обычно очень короткое и стремительное. В бою разрешены только короткие атаки или отступления. После завершения боя скорость передвижения возвращается к норме. Скорость передвижения персонажей:

Не в металлической броне, не нагружен: 40 футов за раунд боя

Металлическая броня **или** нагружен: 20 футов за раунд боя

Металлическая броня, нагружен: **10** футов за раунд боя

Чтобы определить скорость передвижения монстра в бою, разделите его базовую скорость передвижения на 3.

Примечание: Скорость передвижения может отличаться, если используется опциональное правило нагрузки.

Когда используется бросок костей, их тип сокращенно обозначается как "d#" ("d4" означает четырехгранный кубик, "d6" – шестигранный и так далее). Если выпадает более одного кубика, то требуемое число ставится перед "d" ("2d6" означает два шестигранных кубика). Если к общему количеству кубиков нужно добавить какое-либо число, оно указывается отдельно ("d4 + 2" означает бросок четырехгранного кубика и прибавление 2 к результату броска; "2d8 + 1", таким образом, даст число от 3 до 17). Вы быстро запомните все эти сокращения и сможете использовать их при создании своего **собственного** подземелья.

Ознакомьтесь с этим модулем, а затем внесите любые дополнения или изменения, которые, по вашему мнению, необходимы для **вашей** кампании. Как только вы будете удовлетворены, соберите игроков вместе и попросите их создать своих персонажей. Это займет некоторое время, поэтому на первой встрече не планируйте много играть, если только у вас не будет много свободного времени. После того, как каждый игрок подсчитал свои характеристики (сибу, интеллект и т.д.), выбрал класс и выяснил, сколько денег у него есть для начала, вам следует ознакомить его с обстановкой, прочитав им секцию **Завязка**. При желании вы можете ограничить выбор классов вашими игроками в соответствии с вашим сеттингом. Возможно, вы захотите, чтобы в КРЕПОСТИ не было эльфов или халфлингов, или чтобы в качестве начальных персонажей были плутами. Вам, как мастеру, решать, как будет проходить кампания. Аналогичным образом, вы можете предоставить игровым персонажам специальное снаряжение для начала – возможно, мулов, оружие, некоторые товары для торговли или любые другие вещи, которые имеют небольшую ценность (в разумных пределах).

После того, как вы объясните завязку, позвольте игрокам начать взаимодействовать со своими персонажами. Дайте им время побродить по КРЕПОСТИ, узнать, что в ней находится, определить границы своей свободы и познакомиться с другими "обитателями" этого места. Они могут быстро обосноваться в **Трактире Путника**, приобрести снаряжение, а затем посетить таверну, где смогут собрать немного информации для своих предстоящих приключений. Все эти действия, а также то, что последует за ними, требует, чтобы игроки совершали выборы согласно характеристикам своих персонажей, которыми они будут играть на протяжении всей кампании, подобно тому, как актер играет свою роль в пьесе. Однако у вас гораздо более сложная задача и обязательства! Вы должны не только создавать мир и управлять

им, но и играть роль каждого существа, с которым сталкиваются персонажи. Вы должны быть стражником у ворот и торговцем, трактирщиком, орочим провидцем и безумцем, в зависимости от ситуации. Роль мастера всемогуща, но она также имеет много требований. Трудно правильно сыграть деревенского дурачка, а затем сразу же мудреца, благородного священника, а затем мерзкого монстра. В одной роли вы должны сотрудничать, в другой – быть безразличным и ни к чему не обязывающим, затем глупым, затем умным и так далее. Будьте готовы к этому!

Независимо от того, будете ли вы играть в первый раз или нет, игроки отправятся на поиски и исследование необычных **Пещер Хаоса**. Вы должны описать путешествие в это место и то, что увидят персонажи, и позволить им самим выбрать, как они будут совершать свои приключения. В таких ситуациях мастер должен быть по-настоящему незаинтересованной стороной, предоставляя информацию в соответствии с запросами игроков и надлежащими действиями, но никак не помогая и не препятствуя. Когда игроки впервые сталкиваются с монстром, вы должны быть готовы полностью сыграть свою роль. Если монстр не слишком разумен, вы должны отразить его поведение соответствующим образом. Сделайте встречу захватывающей с помощью надлежащей драматизации, характерной для животного, включая звуки! Если это встреча с разумным монстром, задача ведущего не только дать захватывающее описание, но и правильно сыграть роль монстра. Крысы, например, с писком выползут из своих нор – волна ненасытных существ, стремящихся захлестнуть авантюристов огромным числом, но их легко отогнать воплями и огнем. Гоблины, с другой стороны, будут прятаться, чтобы устроить засаду и заманить отряд в ловушку – убегая от более сильных врагов, но всегда готовые назначить новую западню для неосторожного персонажа.

Если все это покажется вам слишком сложным, не бойтесь! Точно так же, как ваши игроки учатся и набираются опыта в D&D, вы будете совершенствовать свои навыки в качестве мастера. Работа, необходимая для того, чтобы стать мастером этого искусства, велика, намного объемнее, чем для того, чтобы стать отличным игроком, но награда за это еще больше. Вы доставите несказанное удовольствие многим игрокам в роли главного мастера, и все это время у вас будет возможность в полной мере проявить свое воображение и творческие способности. Пусть каждый эпизод вашего приключения в подземельях всегда будет замечательным опытом!

КАК СТАТЬ ХОРОШИМ МАСТЕРОМ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Как мастер подземелий, новичок сталкивается с трудной проблемой. Мастер подземелий – самый важный участник в D&D. Он или она создает и контролирует все ситуации, принимает решения и выступает связующим звеном между игроками и миром, который он или она создали. Пожалуй, самый распространенный начинающий мастер подземелий задает следующий вопрос: “Что мне нужно сделать, чтобы начать игру?” Можно ознакомиться с правилами и слегка растеряться из-за всего того, что необходимо подготовить и знать перед началом игры.

В отличие от большинства настольных игр, игра в D&D основана на информации, получаемой как от игроков, так и от мастера. В настольных играх ход игры очевиден. Сначала делает ход один игрок, затем другой. Количество действий ограничено, а выбор невелик. Здесь же действие ограничено только способностями персонажа, воображением игрока и решениями мастера. Игра часто развивается в неожиданных направлениях, и иногда от мастера

требуется принимать решения в ситуациях, не предусмотренных правилами. Мастер является судьей.

Как судья, ведущий или рефери, он должен постоянно общаться с игроками. Как и рефери на спортивном мероприятии, он должен быть справедливым. Он или она не должны стремиться победить игроков, но и не должны постоянно быть на их стороне. Мастер должен быть **нейтральным**. Если группа сыграла хорошо и добилась успеха, мастер не должен наказывать ее, насылая на нее все новых и новых монстров или срыва ее планы; с другой стороны, если игроки действовали глупо, они должны получить свои заслуженные “награды”. В бою мастер должен использовать монстров в меру своих возможностей. Если существо глупое, то его легко обмануть, и оно может не всегда поступать разумно. Если монстр умен, он будет сражаться изо всех сил. Мастер должен быть честным, но и игроки должны играть мудро.

Мастер также должен создавать ситуации и учитывать способности своих игроков. Задача мастера – видеть, что ситуации и персонажи сбалансированы. Если ситуация окажется слишком сложной, игроки будут разочарованы; слишком просто, и они заскучают. Возможно ли, чтобы хороший игрок выигрывал, но при этом его путь был сопряжен с трудностями и риском? Соответствует ли количество добывших сокровищ опасности их заполучения? Как мастер, я получаю огромное удовлетворение, наблюдая за тем, как игроки преодолевают сложные ситуации. Но они должны делать это самостоятельно!

Чтобы игроки могли побеждать монстров и преодолевать проблемы, мастер должен постоянно давать информацию. Опять же, он или она должны быть честными – сообщать игрокам то, что они могут видеть, но не то, чего они не могут. Игроки будут задавать вопросы либо мастеру, либо кому-либо его персонажу, с которым они столкнулись, и мастер должен решить, что сказать. Ни в коем случае нельзя разглашать информацию, о которой персонажи не знают – могут быть пропущены секретные двери, не замечены сокровища или магические предметы, или горожанам будет задан неправильный вопрос. Игрокам должно быть позволено самим сделать выбор. Следовательно, важно, чтобы мастер предоставлял точную информацию, но **выбор остается за игроками**.

Во время всего этого – принятия решений, исполнения ролей, борьбы с монстрами – мастер должен помнить, что он или она контролирует ситуацию. Мастер – судья, и это его или ее игра. Главный мастер должен выслушивать игроков и справедливо взвешивать их аргументы, когда возникают разногласия, но окончательное решение остается за ним. Слово Мастера Подземелий – закон!

ВРЕМЯ

Мастер подземелий отвечает за отслеживание игрового времени. Внутри подземелья обычный ход длится десять минут (во время исследования). Обычный ход определяется расстоянием, которое может пройти самый медленный участник группы, используя **ТАБЛИЦУ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ПЕРСОНАЖА** в Dungeons & Dragons Basic Set. Например, отряд, самый медленный участник которого проходит 120' за ход, пройдет 120' за ход. Когда отряд нанесет на карту 120' подземелья, один ход будет пройден.

В случае боя отсчет времени меняется на боевые раунды продолжительностью 10 секунд каждый. Боевые раунды используются для имитации быстрого обмена ударами в бою. Для удобства, мастер должен учитывать, что один полный бой* длится столько же, сколько один обычный ход (то есть 10 минут), независимо от того, сколько раундов на самом

деле заняло сражение. Дополнительное время уходит на восстановление дыхания, перевязку ран, заточку затупившегося оружия и т.д.

Настоящая продолжительность хода (в реальности) может варьироваться. Ход может занять более десяти минут, особенно если это был продолжительный бой. С другой стороны, ход может быть довольно коротким по времени, если группа возвращается через знакомую территорию.

Как правило, отряд должен отдыхать и спать восемь часов каждые 24 часа. Осторожные персонажи будут спать посменно, чтобы караул всегда был настороже.

Помните, что персонажи игроков восстанавливают 1-3 очка естественным путем каждые 24 часа **полного** отдыха.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СОКРОВИЩ И ПОДСЧЕТ ОПЫТА

После того, как группа благополучно покинет подземелье, все выжившие персонажи должны разделить сокровища и получить свои очки опыта. Ответственность за распределение сокровищ лежит на играх. Начисление очков опыта является обязанностью Мастера Подземелий.

В идеале, сокровища должны быть разделены поровну между выжившими игровыми персонажами, причем **подчиненные*** обычно получают свою долю (за вычетом уже выплаченного аванса). Игроки могут принять решение раздавать магические предметы только тем классам персонажей, которые могут их использовать. Например, воин должен взять волшебный меч как часть своей доли, отдав предпочтение свитку.

Немагические сокровища обычно распределяются первыми, так как их легче разделить поровну. Магические предметы редко удается разделить поровну. Предлагаемое решение для разделения магических предметов состоит в том, чтобы каждый персонаж бросал процентные кубики и первым выбирал тот, у кого больше всего очков, затем следующий по количеству очков и так далее, пока магических предметов больше не останется. Подчиненным могут быть предоставлены, а могут и не быть предоставлены равные шансы на получение магического предмета. Мастер должен отметить решение игроков и принять его во внимание, когда в следующий раз придет время проверять лояльность подчиненных.

Например, отряд, состоящий из воина, мага и подчиненного (все первого уровня), благополучно возвращается в Крепость. Найденные сокровища составляют 520 золотых монет, 1000 серебряных монет, ожерелье стоимостью 400 золотых монет, **меч +1 и кольцо хождения по воде**. Общая стоимость всех немагических сокровищ составляет 1020 золотых монет. Без продажи ожерелья участники не смогут разделить сокровище поровну. Двое персонажей игроков идут на компромисс, отдавая ожерелье своему подчиненному, чтобы обеспечить его лояльность большей долей сокровищ. Каждый из них забирает всего по 310 золотых монет, но маг оставляет себе кольцо, а воин – меч.

Мастер начисляет очки опыта игровым персонажам за найденные немагические сокровища, а также за убитых или побежденных монстров. Очки опыта за найденные сокровища начисляются из расчета одно очко опыта за каждую золотую монету немагического сокровища. Очки опыта за побежденных или убитых монстров рассчитываются с использованием таблицы **Очки Опыта за Монстров** в своде правил **DUNGEONS & DRAGONS Basic Set**.

За исключением случаев, когда персонаж игрока заработал дополнительные сокровища, используя свои классовые способности (например, плут, укравший сокровище, о котором он не сообщил группе), мастер должен **разделить**

очки опыта за добыву сокровищ поровну между всеми выжившими членами группы. Поскольку в приведенном выше примере вся группа добыла немагических сокровища на сумму 1020 золотых монет, каждый воин и маг получают 340 очков опыта за найденное сокровище. Слуга получает 1/2 обычного опыта, так как он всего лишь выполнял приказы, не руководствуясь собственными соображениями. Таким образом, слуга получает всего 170 очков опыта за найденное сокровище.

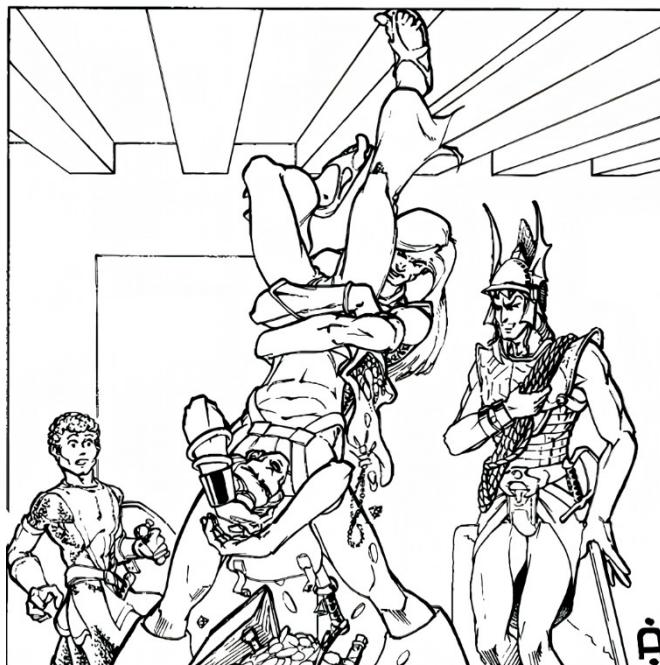
Чтобы добить сокровище, членам отряда пришлось убить 19 орков, 7 скелетов и огра. За каждого убитого орка отряд должен получать 10 очков опыта, так как у орков 1 кость здоровья. Группа должна получить по 5 очков опыта за каждого скелета. За убийство огра отряд должен получить 125 очков опыта, так как у его кость здоровья составляет 4 + 1. Общее количество очков опыта за победу над монстрами составляет 350. Когда сумма делится, маг и боец получают по 117 дополнительных очков опыта. Слуга получает только половину, 59 дополнительных очков опыта. Общий опыт каждого персонажа игрока составил 457 (340 + 117) очков опыта. Подчиненный получает 229 очков опыта.

Когда набирается достаточное количество очков опыта, персонаж переходит на следующий, более высокий уровень и получает преимущества этого уровня (дополнительный кубик, новое заклинание и т.д.). Богатство можно использовать для покупки нового снаряжения, оплаты повседневных расходов и найма подчиненных.

ПОДГОТОВКА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МОДУЛЯ

Для использования этого модуля необходимо, чтобы мастер ознакомился с его содержанием. Поэтому первым шагом является полное прочтение модуля, а также сопоставление описаний объектов в тексте и расположений этих объектов на карте. Второе (и третье!) чтение будет полезно для изучения природы монстров, их методов нападения и защиты, а также охраняемых ими сокровищ.

Некоторые здания КРЕПОСТИ будут часто посещаться исследователями приключений (например, Трактир Путника, Таверна и Лавка Торговца). Планы этажей этих зданий очень полезны для визуализации обстановки. Для получения информации об их подготовке обратитесь к разделу под названием "Проектирование планов этажей", который находится в конце модуля.



Как только вы ознакомитесь с местами, описанными в модуле, и нарисуете все дополнительные планы, которые пожелаете, помогите игрокам подготовить своих персонажей, прочитав им раздел **Завязка**. Это подготовит почву для игры.

После того, как завязка будет прочитана, игроки смогут подготовить своих персонажей. Все подробности приведены в руководстве **D&D Basic Set**. Игроки должны вести заметки о каждом персонаже.

В качестве альтернативы созданию новых персонажей, игроки могут (на усмотрение мастера) выбрать персонажей из списка NPC* в этом модуле. Обратите внимание, что данные персонажи предназначены только для использования Мастером **только** в качестве NPC и **не** предназначены для использования игроками.

Перед тем, как игроки войдут в КРЕПОСТЬ, мастер может в частном порядке поделиться с каждым игроком слухами о ПЕЩЕРАХ ХАОСА. Эта информация может быть распространена или храниться в секрете, по желанию **игроков**. Главный мастер не должен вмешиваться в их выбор, каким бы ни был результат. Дополнительную информацию можно получить в самой КРЕПОСТИ; воспользуйтесь **Таблицей Слухов** в разделе "Заметки Мастера о Крепости" для этой цели или создайте свой собственный, основанный на ПЕЩЕРАХ.

Чтобы отправиться в приключение за пределы КРЕПОСТИ, игроки должны определиться с порядком шествия - кто будет в первой шеренге, в середине и замыкающим отрядом. Это следует нарисовать на листе бумаги и отдать мастеру для ознакомления. Любые изменения в строю (из-за травм, специальных процедур и т.д.) следует отмечать на листе по мере их возникновения. В стандартном коридоре шириной 10' наиболее распространенная расстановка - два искателя приключений, бок о бок, в каждом ряду; однако три персонажа могут занимать один ряд, если все их оружие небольшое (например, кинжалы и ручные топорики).

Один игрок в группе должен быть выбран в качестве представителя и "голоса" отряда; еще один или двое должны позаботиться о непрерывном рисовании карты. **ОТДЕЛЬНЫЕ ИГРОКИ МОГУТ ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ О СВОИХ ДЕЙСТВИЯХ**, но именно представитель сообщает мастеру подробности о дальнейших действиях группы (например, "Мы пойдем по восточному коридору"). Представитель должен обсудить действия группы с игроками и проинформировать мастера о решениях группы. Когда игрок говорит и указывает, что его персонаж совершает действие, **ОНО НАЧАЛОСЬ** – даже если игрок передумает. Действуйте по своему усмотрению в этих случаях и помните, что последнее слово во всех вопросах остается за мастером.

Игроки должны использовать бумагу в клетку, чтобы нанести на карту исследуемые области. Попросите их указать, в каком направлении находится север, и, используя стороны света, описывать детали и направление движения ("Мы пойдем на запад и повернем на север на следующем перекрестке"). Используйте тот же метод, чтобы описывать им места ("Вы видите коридор, который идет примерно на 30' к югу, а затем поворачивает на запад"). Следите за тем, чтобы ваши описания были точными, хотя вы можете сказать "около сорока футов", особенно на открытой местности или при описании неровных поверхностей. Игроки часто будут показывать вам свою карту и спрашивать: "ЭТО правильно?" Не исправляйте их ошибки, если только они не будут очевидны в глазах искателей приключений, и помните, что в большинстве случаев карты не обязательно должны быть точными.

Поощряйте хорошие картографические навыки и внимание к деталям, а также избегайте необходимости постоянно отвечать на вопросы о картах.

Исследование ПЕЩЕР ХАОСА займет не одну игровую сессию. Когда игроки захотят прекратить игру, они должны найти выход и (желательно) вернуться в КРЕПОСТЬ. Вы можете разделить сокровища и получить опыт, когда это произойдет. Не забудьте внести корректизы в те области, которые они посетили - монстры могут построить новые защитные сооружения, вновь занять очищенные области и так далее.

Если искатели приключений хотят на некоторое время прекратить исследования и отдохнуть (например, как обычно отдохнуть 8 часов), они должны сообщить мастеру, где именно они планируют остановиться и кто будет стоять на страже. Как и в случае с походным порядком, важно, чтобы позиции охраны и спящих были отмечены на бумаге, поскольку это может иметь решающее значение в случае появления монстра.

Во время игры тщательно записывайте убитых монстров, количество добытых сокровищ, полученный опыт и любые другие интересные детали. В конце игровой сессии сложно подсчитать итоговые значения. Смотрите раздел этого модуля "РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СОКРОВИЩ И ПОДСЧЕТ ОПЫТА" для получения дополнительной информации.

ЗАВЯЗКА

Царство человечества – узкий и небольшой кусок земли. Силы Хаоса всегда посягали на его границы, стремясь прорвать его жителей, разрушить поселения и разграбить их. Если бы не смелые и сильные люди, многие в Королевстве непременно стали бы жертвами зла, которое их окружает. Тем не менее, всегда найдутся выдающиеся и храбрые представители человечества, а также его союзников – дворфов, эльфов и халфлингов, – те, кто превзойдет остальных и вступят в бой, чтобы предотвратить наступление тьмы, которая иначе захлестнула бы Королевство. Смелые искатели приключений из Королевства отправляются в Пограничье, дабы попытать свою удачу. Именно эти искатели приключений будут противостоять врагу, если выдержат испытания. Они столкнутся с силами Хаоса в проверке на прочность, откуда вернутся только сильнейшие, чтобы рассказать, как это было. Здесь эти люди станут искусными в своей профессии, будь то воины или маги, жрецы или плуты. Они будут испытаны в горниле битвы, и те, кто вернется, закалятся и станут более опытными. Правда, некоторые из тех немногих, кто выживет, отвернутся от Закона и добра и будут служить повелителям Хаоса, но большинство останутся верными и готовыми сражаться с Хаосом везде, где он угрожает Королевству.

Вы воистину принадлежите к выдающемуся виду, искателям приключений, которые отправились к **КРЕПОСТИ В ПОГРАНИЧЬЕ** в поисках славы и богатства. Конечно, вы неопытны, но у вас есть навыки и жаждущее приключений сердце. В вас есть все, чтобы стать великим, но вы должны приобрести опыт, знания и развить мастерство. Вам предстоит многому научиться, но вы готовы и стремитесь к этому! Каждый из вас пришел со всем, что только возможно, чтобы помочь. Теперь вы должны сами позаботиться о себе; ваша судьба в ваших руках, к лучшему это или к худшему.

Впереди, по извилистой дороге, на каменной возвышенности с отвесными стенами возвышается великая КРЕПОСТЬ. Здесь, в одном из оплотов цивилизации, расположенном между добром и злом, вы разместитесь и вооружитесь для вылазок против злобных монстров, которые скрываются в

диких землях. Где-то поблизости, среди темных лесов и болот, в которых легко потеряться, находятся **Пещеры Хаоса**, где в засаде затаились существа. Все это вы знаете, но, прежде чем отважиться на путешествие, вы должны познакомиться с другими членами вашей группы, поскольку жизнь каждого из них будет зависеть от способности других сотрудничать против общего врага. Теперь, прежде чем вы войдете в грозную твердыню, самое время представиться и обменяться информацией, поскольку судьба, похоже, распорядилась так, что вы станете группой авантюристов, которые должны пройти вместе через множество мучительных испытаний на пути, ведущем к величию.

НАЧАЛО

Вы путешествовали много дней, покинув пределы Королевства и оказавшись в более дикой местности Пограничья. Фермы и города попадаются все реже, ровно, как и путешественники. Дорога поднимается все выше по мере того, как вы въезжаете в лесистую и горную местность.

Теперь вы поднимаетесь по узкой каменистой тропинке. Слева от вас отвесная стена из природного камня, справа дорога обрывается крутым утесом. Впереди небольшое расширение, где находятся главные ворота КРЕПОСТИ. Вооруженные люди* в синей форме, которые охраняют вход, кричат вам, чтобы вы называли свои имена и изложили цель визита. Вдоль всей стены вы видите любопытные лица, которые смотрят на вас сверху вниз - они жаждут поприветствовать новых поборников Закона, но готовы с арбалетом и альбардой* оказать врагам иной прием.

(Примечание **Мастера**: попросите каждого игрока назвать имя и профессию своего персонажа. Попросите их ответить своими словами, почему они хотят попасть в это место. Если ответ звучит неестественно, возьмите на себя роль дозорного капрала и начните перекрестный допрос говорящего. Сейчас самое время дать игрокам понять, что все, что они скажут – как речь, так и описание своих действий, – будет замечено вами, как Мастером Подземелий, и вы будете действовать соответствующим образом в любой роли, соответствующей ситуации. Вежливый и исчерпывающий ответ вполне может помочь заиметь друга среди солдат, который однажды может пригодиться. Грубость и неучтивость могут вызвать подозрение, что вы враги, которые нарушают порядок вещей на относительно безопасной территории. Когда вы убедитесь, что сцена разыграна, пригласите группу войти.)

Заметки Мастера о крепости:

I. Все это место хорошо организовано для обеспечения безопасности и обороны. В случае необходимости многие горожане вооружаются и помогают охранять стены, в то время как остальные доставляют боеприпасы, еду и воду к стенам и помогают раненым. Часовые начеку. Отряд дозорных иногда патрулирует стены, а командир проверяет их каждые полчаса-час. Очень вряд ли, что люди могут входить или выходить незамеченными, если только не прибегнут к магии. (Вы можете расставить магические ловушки в ключевых местах, чтобы подавать сигнал ТРЕВОГИ всякий раз, когда невидимое существо проходит в пределах 10' или около того!)

В самой Крепости горожане, как правило, законопослушны и честны. Хамство и невоспитанность не приветствуются. Если кто-либо из гостей будет уличен в совершении преступного деяния, немедленно поднимется тревога. Граждане будут пытаться предотвратить побег нарушителей закона (не жертвуя при этом

своими жизнями), пока не прибудет охрана через 1-2 раунда. В случае сопротивления охрана без колебаний применит силу, даже убьет, если потребуется. Преступники, взятые в плен, будут заперты в подземельях под Крепостью и наказаны за свои преступления.

← обозначает баллиста, огромный, тяжелый арбалет, которым управляют двое солдат. Он стреляет как арбалет, но имеет дальность стрельбы 480', бьет так, как если бы им стрелял воин I-III уровней, и наносит 2 шестигранных кубика урона плюс два очка (4-14 урона за попадание).

Каждая баллиста имеет 12 снарядов. Ими можно стрелять только один раз в четыре выстрела (требуется 3 выстрела для зарядки и 1 выстрел для стрельбы).

● ┌ обозначает легкую катапульту с дальностью стрельбы от 240' до 480', которая стреляет в два раза реже, чем баллиста (один раз на 8 выстрелов). Для управления каждым из них требуется два члена экипажа, стреляет также, как и обыватель, но может поражать от 1 до 6 целей, находящихся рядом (или одну крупную цель), нанося по 1 шестигранному кубику урона (6 кубиков для одной крупной цели). На каждую машину приходится боекомплект на шесть выстрелов из катапульты.

II. Возможно, вам пригодятся поэтажные планы. Обратите внимание, что большинство помещений имеют два или более этажей, и в комнатах есть мебель, которая не показана. Также не учтены особенности отопления, освещения и другие детали, такие как цвет, наличие стропила, отделка и т.д. Если у вас есть время, то поэтажные планы и подробное описание каждой зоны могут оказаться очень полезными, особенно в местах, часто посещаемых любителями приключений. Смотрите приложение, посвященное этому, в конце модуля.

III. Игровые персонажи могут получать информацию от обитателей КРЕПОСТИ. Вы можете выдать один слух (случайным образом, используя d20) каждому игроку в качестве исходной информации. Другие слухи могут быть распределены персонажам, находящимся в КРЕПОСТИ. Например: "Разговор с трактирщиком (#15) может раскрыть любой из слухов #18 или #19; он расскажет **правду**, если его реакция будет хорошей". Не выдавайте игрокам **все** слухи. Вы можете добавлять любые ложные слухи, какие пожелаете, но увеличивать количество правдивой информации не рекомендуется.

Ложные слухи отмечены буквой "Л" после номера.

ТАБЛИЦА СЛУХОВ

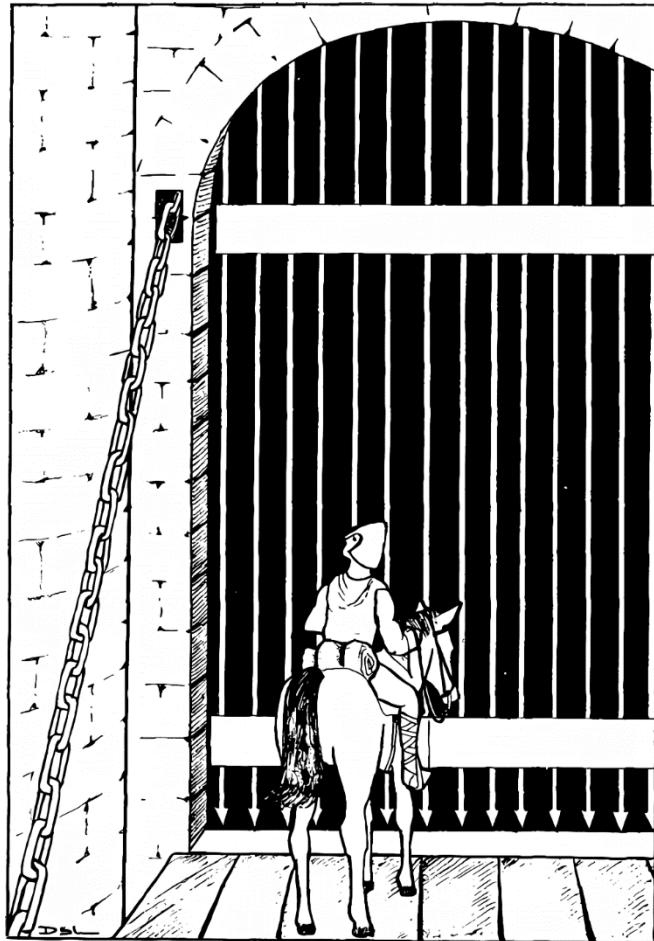
1. Торговец, заточенный в пещерах, вознаградит своих спасителей.
- 2.Л Могущественный маг уничтожит всех, кто вторгнется в Пещеры.
3. В разных пещерах живут племена разных существ.
4. Иногда обитателям пещер помогаетogr.
5. В Пещерах была потеряна волшебная палочка.
- 6.Л Ловушки расставлены у каждого входа в Пещеры.
7. Если вы заблудитесь, остерегайтесь пожирателя людей!

8. Алтари очень опасны.
- 9.Л В пещерах заключена прекрасная дева.
- 10.Л "Бри-ярк" на языке гоблинов означает "мы сдаемся!"
11. Остерегайтесь предательства внутри отряда.
12. Большие люди-собаки живут очень высоко в пещерах.
13. В нижних пещерах обитают полчища мелких собаколюдей.
- 14.Л В южных пещерах хранятся груды магических доспехов.
- 15.Л Обитатели пещер боятся дворфов!
16. На болотах живут люди-ящерицы.
17. Однажды в болотах пропал эльф.
18. Остерегайтесь безумного отшельника из северных земель.
- 19.Л Никто еще не возвращался из экспедиции в пещеры.
20. В пещерах обитает несколько племен орков.

IV. Войти во Внутренний двор замка авантюристы смогут, если совершают героический поступок во имя Крепости, если доставляют особый трофеи или важного заключенного, или если пожертвуют ценный магический предмет или 1000 и больше золотых монет на нужды Крепости. Они будут приглашены на праздничный пир, где за ними наблюдают и аккуратно расспрашивают. Если партия понравится Кастеляну*, и его помощники согласятся, он попросит их выполнить особенное задание (соответствующее их способностям, но сложное – используйте карту окрестностей или **Пещер Хаоса**, чтобы подобрать цель задания). С другой стороны, если они будут вести себя плохо или грубо, он рано уйдет в свои покой, закончив пир раньше времени, и группе больше никогда не помогут и не позовут обратно. Если они попытаются что-то украсть или будут угрожать, то на них нападут и убьют сразу же (если смогут, конечно).

Группу, отосланную на миссию, **благословят** и выдадут каждому по 100 золотых на расходы. В случае успеха, они получат пропуск во Внутренний двор и смогут просить Кастеляна о помощи, если есть серьезный противник, которого нужно преодолеть (в **Пещерах**). Он пошлет, как минимум, одного капрала и 3 лучников в латах, и, как максимум, сержанта, капрала и дюжины солдат.

V. После того, как обычные возможности этого модуля будут исчерпаны, Вы можете продолжить концентрировать действие своей кампании вокруг Крепости, сделав её базой для дальнейших приключений, которые Вы придумаете. Например (предположим, что группа сослужила хорошую службу Кастеляну), направьте большие силы бандитов в область Крепости, а затем назначьте группу командовать экспедицией войск, наемников и прочих, чтобы прогнать их. Или группа может состоять из "торговцев", действующих из Крепости, в надежде найти приключения, путешествуя по окрестностям (о приключениях в дикой природе см. **D&D Expert Set).**



МЕСТА В КРЕПОСТИ

1. ГЛАВНЫЕ ВОРОТА: Две башни высотой 30' с зубчатыми стенами наверху* примыкают к сторожке высотой 20'. В них есть бойницы для стрельбы из луков и арбалетов. Через глубокую расщелину перед воротами переброшен подъемный мост (который обычно поднят). На входе находится герса (опускная решетка) и большие ворота в конце прохода. Проход высотой и шириной около 10', его потолок пронзен дырами-убийцами*, а в стенах по обеих сторонам сделаны бойницы для стрельбы. Это здание целиком построено из огромных блоков твердевшего гранита, как и большинство зданий во всей Крепости. Два солдата (КБ 3, В 1, ПЗ 5, Ат 1 × 1d6, БД 10) подойдут, когда подъемный мост будет опущен и герса будет поднята. Каждый одет в латный доспех и вооружен альбардой. Они потребуют, чтобы каждый человек, входящий в Крепость, сложил свое оружие, и тогда они проведут их через короткий туннель в область 3.

2. НАДВРАТНЫЕ БАШНИ: наверху каждой башни есть по 4 арбалетчика с взвешенными и готовыми к стрельбе арбалетами. Они одеты в кольчугу (КБ 5), вооружены мечом и кинжалом и держат щиты (КБ 4 при использовании) рядом с собой (КБ 5 или 4, В 1, ПЗ 4, Ат 1 × 1d6 или ½ × 1d6 с арбалетом, БД 10). Внутри каждой башни находятся еще 12 солдат, четверо из которых дежурят с броней и оружием, подобным тем, что у солдат на вершинах башен. Остальные восемь в башне отдыхают, и им потребуется один полный ход, чтобы подготовиться к битве. Они в точности такие же, как и их готовые к битве товарищи, за исключением того, что вместо арбалетов они носят длинные луки. (КБ 5 или 4, В 1, ПЗ 4, Ат 1 × 1d6, БД 10). На трех этажах этих башен будут запасы боеприпасов.

и стрел, копий, камней и несколько бочек с маслом (все это кидается на нападающих при осаде). Также в помещениях есть койки* для сна, вешалки с одеждой для солдат, небольшие столики, табуреты и скамейки. У каждого солдата при себе медные (d6) и серебряные (d4) монеты.

3. ДВОР У ВХОДА: это узкая мощеная площадка. Все входящие, кроме гарнизона, должны будут спешиться и отправить в конюшню своих животных (область 4, см. ниже). Здесь находится **дозорный капрал**. Он одет в латный доспех, носит щит с мечом и кинжал на поясе (КБ 2, В 2, ПЗ 15, Ат 1 × 1d6 +1; его меч - магическое оружие +1, БД 11). Капрал довольно ворчлив, не особо привлекателен, но он восхищается прямыми, храбрыми бойцами, да и красивая девушка может легко его очаровать. Рядом с ним находится человек в мантии (писец), который записывает имя каждого человека, которыйходит или выходит, вокруг него стоят воины в латах с алебардами, такие же как в области 1 выше (КБ 3, В 1, ПЗ 5, Ат 1 × 1D6, БД 10). Когда приходящие спешиваются, из области 4 (конюшня) выходят лакеи*, чтобы забрать верховых животных или мулов. Все товары, которые не несут при себе авантюристы, будут храниться в области 5 (склад). Другой лакей проведет путешественников в Трактир Путника.

4. ОБЩЕСТВЕННЫЕ КОНЮШНИ: это длинное здание около 15' высотой, с 3-футовым парапетом* на плоской крыше, поэтому оно может использоваться для защиты ворот. Стена с стороны ворот усеяна бойницами для обстрела. Внутри всегда присутствуют 5-8 (d4+4) лакеев, следящих за лошадьми и снаряжением. У них нет доспехов (КБ 9), но они могут драться любым оружием, которое смогут найти (вили и подобное считается как алебарда) и у каждого по d4 ПЗ. Здесь находится несколько легких (КБ 7, КЗ 2, ПЗ 8 каждая, Ат 2 × 1d4/1d4, БД 7) и тяжелых лошадей (КБ 7, КЗ 2 + 1, ПЗ 9 каждая, Ат 0), 2d4 каждого вида, и ещё d4 мулов.

5. ОБЩЕСТВЕННЫЙ СКЛАД: Пришедшие торговцы и другие путешественники, у которых много вещей, должны хранить их здесь, пока не продадут кому-либо в Крепости или не заберут в другое место. Это здание такое же как конюшни (см. 4, выше) в плане высоты, парапетов и т.п. Двухстворчатая дверь склада скреплена цепью и заперта на замок, и нужно позвать **дозорного капрала**, чтобы открыть её, поскольку у него есть ключи. Внутри есть две повозки, тележка, много коробок, бочек и тюки – различная еда, одежда, стрелы, болты, соль, и две большие бочки* вина. (Средняя стоимость за груженую тележку - 100 золотых монет).

6. БАШНЯ НАДЗИРАТЕЛЯ: Здесь живет надзиратель (или бейлиф) внешнего двора Крепости (КБ 1, В 3, ПЗ 22, Ат 1 × 1d6 +1 из-за меча +1, БД 12.) Он одет в волшебный латный доспех +1 или вооружен мечом +1, также он может использовать длинный лук, который висит на стене. Он и писец работают в кабинетах на нижнем этаже. Их апартаменты находятся на втором этаже (обычная мебель: кровать, сундук, шкаф, стол, стулья, ковер и прочее). У надзирателя всегда при себе 3d6 золотых монет, а у писца 2d6 серебряных и d4 золотых монет в его кошеле. В шкафу надзирателя, в старых ботинках, спрятано 50 золотых монет, и на стене висит колчан, в котором 20 стрел, 3 из которых волшебные стрелы +1. У писца есть украшенная драгоценностями чернильница,

ца, стоящая 100 золотых монет, но выглядит она грязно, и вся покрыта чернилами, из-за чего кажется дешевой, и стоит она на его столе, у всех на виду.) Третий этаж занимает склад, и на четвертом проживает двенадцать солдат. Шесть из них одеты в кожаные доспехи и носят щиты (КБ 6) с алебардами и топориками, остальные шесть - в кольчуге (КБ 5), с алебардами и мечами, и они время от времени сопровождают надзирателя. (В 1, ПЗ 4, Ат 1 × 1d6, БД 10). У каждого при себе 2d6 медных и 1d6 серебряных монет. В их комнате есть: поддоны, копья с плащами и другой одеждой, два длинных стола с лавочками, запас в 180 болтов и несколько десятков больших камней. Сама башня 40' высотой, с пятифутовыми зубцами на крыше. Все стены усеяны бойницами.

7. ЛИЧНЫЕ АПАРТАМЕНТЫ: для обеспеченных семей, богатых торговцев, глав гильдий, и прочих подобных людей доступны специальные помещения. Пять небольших домов вдоль южной стены заселены семьями, проживающими во внешнем дворе Крепости. Два больших дома (отмечены как 7a и 7b) в данный момент заняты торговцем драгоценностями и священником:

a. Торговец Драгоценностями: Этот обычный человек и его жена охраняются парой воинов второго уровня в кольчуге, со щитами, мечами и кинжалами (КБ 4, В 2, ПЗ 17, 12, Ат 1 × 1d6, БД 8). Все четверо размещаются в восточной части здания, торговец и его жена большую часть времени находятся на втором этаже. Каждый охранник командует большой собакой, обученной убивать (КБ 6, КЗ 3, ПЗ 12, 11, Ат 1 × 1d6, СД 60', И 2, БД 9). У торговца есть запертый железный сундучок, в котором 200 платиновых и 100 золотых монет. В его поясе спрятано 10 драгоценных камней, каждый стоит 100 золотых монет. Он будет покупать драгоценные камни по цене составляющей 60% - 90% (d4*10+50%) от их первоначальной стоимости. А продает по цене 110% - 140% (d4*10+50%) от первоначальной. Его жена носит украшенный драгоценными камнями браслет, ожерелье и серьги (стоимостью 600, 1200 и 300 золотых монет соответственно), которые так же доступны для покупки, как и драгоценные камни. Они ждут караван обратно в цивилизованные земли. У всех есть по 3d6 серебряных монет при себе. Дом хорошо меблирован, но здесь не ничего ценного или интересного, кроме указанных монет, драгоценных камней и украшений.

б. Священник: В западной части живет общительный **жрец**, который воспользовался своей остановкой в Крепости, чтобы обсудить теологию с учеными людьми и обратить других в свою веру. Все хорошо о нем отзываются, кроме двух его **аколитов**, поскольку они всегда молчат – священник говорит, что они должны соблюдать обет молчания, пока не достигнут священнического положения. Его прекрасные комнаты обставлены удобной мебелью, и гостей всегда встречают уютный камин и большое количество эля или вина. Священник – прекрасный собеседник и отличный слушатель. Он не навязывает свои религиозные убеждения тем, кому это неинтересно. Он откровенно ненавидит зло, и,

если группа авантюристов, ищущих **Пещеры Хаоса**, предложит помочь им, он непременно будет их сопровождать. У него есть **латный доспех +1, щит +1** (КБ -1) и **булава +1**, и его Ловкость 15 (это снижает КБ). У него также есть магический свиток для священника с **Hold Person** и **Silence** с радиусом **15'**. Он выглядит очень крепким (18 **пунктов здоровья**), как и его асколиты. Последние одеты в кольчугу и носят щиты с булавами (КБ 4, Ж 1, ПЗ 7 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 7). **(Примечание:** все они злы и хаотичны и находятся в Крепости, чтобы шпионить и убивать тех, кто пытается стать опытнее, сражаясь с монстрами в **Пещерах Хаоса**. В какой-то момент в пещерах **священник** использует **Нанесение Лёгких Ран** (Cause Light Wounds, наносит 1d6+1 очков урона существу при прикосновении, нужно бросить на попадание, чтобы прикоснуться) или заклинание **Свет** (Light) в зависимости от ситуации, чтобы навредить и помешать партии. Предательство всегда происходит во время решающей битвы с монстрами. У каждого жреца при себе 4к6 серебряных монет и они носят золотые цепочки, ценой 100 золотых монет (у **священника** в придачу есть кровавый камень (гелиотроп) ценой 500 золотых монет). Маленький мешочек спрятан в кресле **священника**, в котором по 30 платиновых, золотых, электрумных, серебряных и медных монет, плюс одна застежка с драгоценными камнями, стоящая 300 золотых монет. Это подготовлено как взяточница для того, чтобы освободиться в случае необходимости.

8. КУЗНИЦА И ОРУЖЕЙНАЯ: Это здание высотой около 20', с привычным уже пятифутовым парапетом на крыше и с бойницами в стенах для защиты. Нижний этаж занят кузней, мехами, и прочими подобными вещами. Здесь подковывают лошадей и мулов, делают оружие, ремонтируют броню и прочее. Кузнец так же является бронником, и у него есть два помощника (Кузнец: КБ 7 от кожаной брони, В 1, ПЗ 11, Ат 1 × 1d6; использует молот как оружие, БД 8. Его два помощника: КБ 8, УР 0, ПЗ 5 каждый, Ат 1 × 1d6; при необходимости они будут использовать любое ближайшее оружие, БД 8). В мастерской есть 2 меча, 1 булава, кольчуга человеческого размера и 11 копий. На втором этаже живет кузнец, его семья и помощники. (В комнатах обычная мебель, но в спальне кузнеца спрятана банка с 27 электрумными монетами). Кузнец носит при себе d4 золотых монет, а каждый помощник по 2d6 серебряных монет.

9. ПОСТАВЩИК: В этой низком здании размещен магазин, где продается вся необходимая экипировка для исследователей подземелий (как указано в книге правил). Поставщик не продает оружие, кроме копий, кинжалов, стрел и болтов. У него есть несколько (7) щитов, но не продаются броня или животные для верховой езды. Поставщик отправит всех заинтересованных в отсутствующих предметах к торговцу за следующей дверью. Цены здесь соответствуют указанным в правилах. Он будет покупать то, что может продать, у приключенцев за половину стоимости. Поставщик – обыватель: если понадобится, он оденется в кожаный доспех (КБ 6) и встанет на стены или будет сражаться копьем. (В магазине: КБ 9, УР 0, ПЗ 3, Ат 1 × 1d6, БД 7.) Его жена и двое детей живут в небольшой комнатке в этом же здании. При

себе у него d6 золотых монет. У него есть сейф, в котором хранятся 100 золотых, 16 электрумных и 30 медных монет.

10. ТОРГОВЕЦ: В этом месте продают любую броню, оружие, и большое количество товаров, таких как соль, специи, одежду, редкие виды дерева и тому подобное. Торговец очень заинтересован в покупке меха. (Цены на предметы такие же, как в книге правил; покупает вещи **у** группы за полцены, кроме мехов, которые он покупает **по любой разумной цене**). Он обыватель (КБ 9, УР 0, ПЗ 2, Ат 1 × 1d6, БД 7); также как и его два сына (КБ 9, УР 0, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 7). У каждого есть кожаный доспех, щиты (КБ 6), алебарда и мечи, которые они будут использовать при необходимости. Под досками пола их маленького дома спрятано 500 золотых монет и 1110 серебряных. У каждого в кошеле 2к6 золотых монет.

11. КРЕДИТНЫЙ БАНК: Здесь каждый может обменять деньги или драгоценные камни за пошлину в 10%. Банкир также сберегает ценности персонажей без платы, если они оставлены хотя бы на месяц, иначе с пошлиной 10%. Можно взять заем до 5 золотых монет под 10% в месяц без залога; взятие взаймы больше 5 золотых монет потребует в залог некоторый предмет, который должен превышать цену займа хотя бы в два раза. Вывеска у входа гласит, что это место находится под защитой Крепости, и за этим местом всегда наблюдает солдат с башни **12**, одетый в кольчугу, с длинным луком и мечом. (КБ 5, В 1, ПЗ 4, Ат 1 × 1d6, БД 10). Банкир – это воин третьего уровня на пенсии (КБ 9, В 3, ПЗ 12, Ат 1 × 1d6, БД 9) с латным доспехом, щитом и мечем, которые он хранит этажом выше. При себе у него 6 платиновых и 12 золотых монет. Обрабатывает все транзакции старый тощий секретарь (маг второго уровня, 5 **пунктов здоровья**, с заготовленными заклинаниями: **сон** (sleep) и **чревовещание** (ventriloquism)). Наёмный воин (КБ 3, В 1, ПЗ 7, Ат 1 × 1d6 или ½ используя арбалет, Ат 1 × 1d6, БД 8) в латном доспехе, вооруженный боевым топором и арбалетом, стоит на страже внутри. Выставлены на продажу следующие предметы:

- 1 резной слоновый бивень – ценой 50 з.м.
 - 1 серебряная чашка – 20 з.м.
 - 1 хрустальный декантер* – ценой 45 з.м. (настоящая цена 10 з.м.)
 - 1 кольцо с нефритом – ценой 250 з.м. (настоящая цена 400 з.м.)
 - 1 кинжал с покрытыми драгоценностями ножами – ценой 600 з.м.
 - 1 меховая накидка – ценой 75 з.м.
 - 3 пустые пергаментные книги – ценой 20 з.м. каждая
 - 1 пояс из золота и серебра – ценой 90 з.м.
 - 1 набор воровских инструментов – ценой 100 з.м. (настоящая цена 35 з.м.)
 - 1 железная шкатулка с двойным дном – ценой 50 з.м.
- В подвале расположена комната-сейф. Она защищена запертой железной дверью, которая ведет к небольшому хранилищу с 12 отсеками, каждое из которых защищено замками со скрытыми ядовитыми иглами (испытание от яда с +1 или смерть). Эти отсеки содержат следующие предметы:
- #1, #4, #11 – пусты.

В #2 лежат 277 золотых и 1 самоцвет ценой 500 з.м.

В #3 - золотой алтарный набор стоимостью 6000 з.м.

В #5 установлена **ловушка** со спящим газом - без испытания, сон 3 хода; персонажи выше 4-го уровня делают испытание против яда, чтобы избежать эффекта.

В #6 по 1000 платиновых, золотых, электрумных, серебряных и медных монет.

В #7 – четыре гремучие змеи (КБ 6, КЗ 1*, ПЗ 5 каждая, Ат 1 × 1d4 + яд, СД (30') И В 1, БД 7).

#8 содержит 3 драгоценных камня стоимостью 1000 золотых, 4 - 500 золотых, 11 - 100 золотых, 25 – 50 золотых и 18 - 10 золотых.

#9 содержит ловушку, выстреливающую стрелой, которая всегда попадает в того, кто стоит перед дверью – 4 стрелы, каждая наносит d6 очков урона (Разделите стрелы по всем, кто находит перед ней).

#10 содержит сделанную из алебастра и золота статую, стоящую 3000 золотых монет, в футляре из редкого дерева и шелка ценой 600 золотых.

#12 содержит мешочек с 58 платиновых и 91 электрумных монет внутри.

(Пустые ячейки для кредитных карт указывают на средства, предоставленные в кредит. **Жирным** шрифтом выделены номера, принадлежащие банкиру.)

ЭЛЬ	1 э.м.	СУП	1 с.м.
ЛЕГКОЕ ПИВО	1 с.м.	РАГУ	1 э.м.
ВИНО	1 э.м.	ПТИЦА	1 з.м.
МЕДОВУХА	1 з.м.	ЖАРКОЕ	2 з.м.
ЧАЙ ИЗ КОРЫ	1 с.м.	СЫР	1 э.м./ кусок
ХЛЕБ	1 м.м./ломоть		
ЗАПЕКАНКА	1 с.м./миска	ФРУКТ	1 с.м.

Бармен, разговаривая с хорошими клиентами и выпивая за их здоровье (и их счёт), иногда рассказывает истории о здешних землях (1 напиток за историю, 50% что она будет правдивой). Всем известно, что он ненавидит слабоалкогольное пиво и любит медовуху. Есть шанс 50%, что 2-5 (d4+1) посетителей будут наёмными солдатами, ищущими работу (КБ 6, В 1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 7). У каждого есть кожаный доспех, щит, меч и кинжал; всю остальную экипировку должен покупать наниматель, включая оружие дальнего боя и походное снаряжение. Оплата за службу включает в себя всё приобретенное снаряжение, оплату за комнату и еду, и 1 серебряную монету за день предоставления услуг. Если не прикупить снаряжение, то цена возрастет до 1 золотого за день (просто копье или второстепенное снаряжение считается за **отсутствие снаряжения**). Всегда перед обсуждением условий найма необходимо купить наёмникам выпивки. В таверне, в любое время, с 10% шансом может находиться каждый из этих людей:

ДОЗОРНЫЙ КАПРАЛ

КАПИТАН ДОЗОРА

НАДЗИРАТЕЛЬ (см. 6, выше)

СВЯЩЕННИК (см. 7b, выше)

2-4 ДОЗОРНЫХ (см. 12, выше)

СЕРЖАНТ СТРАЖИ (см. 18, ниже)

СТРАННИК (2го или 3го уровня воин, дворф, эльф или халфлинг, по решению мастера, с полным набором снаряжения, необходимым для путешествий; такой странник с шансом 75% захочет присоединится к экспедиции за 25% от найденных сокровищ, но с шансом 1 к 6 у него будет хаотичное мировоззрение).

Тавернщик является обывателем (КБ 9, УР 0, ПЗ 6, Ат 1 × 1d6, БД 7), как и его сын, и их помощник (КБ 9, УР 0, ПЗ 5, 2, Ат 1 × 1d6, БД 7), но, если понадобится, они оденут кожаные доспехи, возьмут щиты и оружие, и окажут сопротивление атакующим. Это место обслуживается так же его женой, дочерью, служанкой и помощником повара. (В кошелях владельца и его сына по 2d6 золотых монет, у всех остальных по 2d6 медных.) В погребе хранятся и готовятся напитки и еда, а также спит персонал заведения. Семья спит на чердаке. В задней комнате, в старом горшке, под пустыми мешками из-под муки, спрятано 82 медных, 29 серебряных, 40 электрумных и 17 золотых монет.

16. **ДОМ ГИЛЬДИЙ:** Когда член любой гильдии (торговцев, ремесленников, каменщиков и т.д.) прибывает в Крепость, ему предложат гостеприимство в этом двухэтажном здании. Это административный пост для сбора пошлины, и персонал внимательно следит за тем, какой груз проходит через Крепость. Любой торговец, который проходит Крепость, должен заплатить гильдии налог 5% от цены его товара, за что он получает защиту от Дома Гильдий, при условии, что он не является её постоянным членом. Каменщики и ремесленники должны получить разрешение от Гильдии на въезд и выезд отсюда, заплатив налог в 2d6 золотых монет (в зависимости от ценности его товара). На нижнем этаже

12. **ДОЗОРНАЯ БАШНЯ:** У этой 45-футовой башни есть те же защитные приспособления, что и у описанных ранее. Её населяют 6 солдат в кольчуге (КБ 5) с луками и мечами, еще 6 в кожаных доспехах и со щитами (КБ 6) и алебардами (В 1, ПЗ 4 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 10), и **капитан дозора** (КБ 2, В 3, ПЗ 20, Ат 1 × 1d6 +1 с **кинжалом +1**, или 1 × 1d6 +2 с **мечом +2**, БД 11). Капитан живет на первом этаже (с обычным интерьером, но у него есть серебряный кувшин и кружка, стоящие 750 золотых монет). Известно, что он носит с собой довольно много денег (20 платиновых, 11 золотых, 8 серебряных монет), хотя у солдат их немного (2d6 серебряных монет у каждого). Второй и третий этажи выделены под бараки для солдат. На верхнем этаже содержатся запасы: 200 стрел, много камней, 2 бочки масла и 24 копья.

13. **ПЛОЩАДЬ С ФОНТАНОМ:** В середине этой площади находится большой фонтан. Во время праздников, местные фермеры и торговцы устанавливают маленькие лавочки, чтобы продавать свои товары.

14. **ТРАКТИР ПУТНИКА:** В этом длинном, низком здании есть пять маленьких личных комнат и большая общая спальня на целую дюжину человек (прислуга и прочая челядь всегда спит в конюшне, 4, естественно). Личные комнаты стоят 1 з.м. за ночь, а отдых в общей комнате всего 1 серебряную монету за ночь. Владелец трактира и его семья живут на небольшом чердаке наверху гостиницы. Они, судя по всему, простые обыватели, не способные сражаться. Это здание приблизительно 18' высотой.

15. **ТАВЕРНА:** Это любимое место гостей и жителей Крепости. Здесь превосходная еда и хорошие крепкие напитки. Это заведение всегда открыто, с 4-16 (4d4) посетителей в любой момент дня и ночи. Меню следующее:

находится личные комнаты Главы гильдии и его двух помощников, а также канцелярия (все скучно обставлены, но у Главы есть золотое кольцо ценой 50 золотых монет, и 2d6 золотых монет в его кошельке; у каждого клерка по d4 золотых, серебряных и медных монет. В сейфе под кроватью Главы хранится 712 золотых монет). Они обычные люди (КБ 9, УР 0, ПЗ 4 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 7), с кольчугой (КБ 5), арбалетами и мечами, которые лежат в чулане неподалеку. Здесь есть два прислужника, которые не будут сражаться и у них есть личные комнаты в подвале. Верхний этаж разделен на две личные комнаты и общую спальню для гостей. Глава весьма влиятельный, и его благосклонность или неприязнь отразится в обращении персонала к людям. Четыре солдата в кожаных доспехах и с щитами, вооруженные копьями и мечами, стоят на страже круглосуточно, двое на первом этаже, двое на втором (КБ 6, В 1, ПЗ 6 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 8). Они – преданные члены гильдии, которые подчинятся любому приказу Главы. Гости гильдии едят здесь. Злоупотребление алкоголем порицается.

17. ЦЕРКОВЬ: Духовный центр Крепости находится напротив Дома Гильдий. Это двухэтажное здание с остроконечной крышей; внутри – одна большая комната. Алтарь находится в восточной части, а за ним разноцветный витраж (стоит 350 золотых монет, если он целый); окно 20' высотой и 8 шириной. На тяжелом пьедестале в юго-восточном углу надежно закреплен ящик для подношений; в нем содержится 1d100 медных и 1d100 серебряных монет в любое время дня. Каждый вечер ее опустошает **Викарий** (Жрец 5го уровня) и отдает их на хранение Банкиру (см. 11, выше). В северо-западном углу, за пустыми деревянными скамьями, есть небольшая лестница, которая ведет в подвал, где живет Викарий и три его помощника.

Викарий – самый влиятельный, после **Кастеляна** (см. 26, ниже), человек в Крепости. У него +1 к попаданию, из-за его высокого уровня; (КБ 0 из-за **латного доспеха +1**, обычного щита, и **кольца защиты +1** (ring of protection), Ж 5, ПЗ 24, Ат 1 см. ниже, БД 10). Обычно он носит **булаву +1** (1d6 + 1) или **змеиный посох**. **Змеиный посох** прибавляет +1 к попаданию, и наносит 2-7 (1d6 + 1) очков урона. По команде посох превращается в змею и обвивается вокруг цели. Жертва беспомощна, пока Викарий не отзовет посох (или на 1d4 ходов максимум). **Змеиный посох** ползет назад к жрецу по команде. Он редко носит свою доспех (пока Крепость не окажется под угрозой), но всегда при нем кольцо и посох. У его трех **прислужников** (КБ 9 или 2, Ж 1, ПЗ 6, 5, 5, Ат 1 × 1d6, БД 7) есть латные доспехи, щиты (КБ 2) и булавы. Обычно они одеты в мантии (КБ 9), но вооружаются для битвы, если Викарий прикажет.

У Викария обычно подготовлены следующие заклинания: **исцеление лёгких ран** (cure light wounds), **обнаружение магии** (detect magic), **благословение** (bless), **удержание личности** (hold person). Он использует **исцеление** только на ком-то из своих прихожан, например на офицере Стражи или торговце.

Всё оружие и доспехи жрецов хранятся в запертой комнате Викария в подвале Церкви, с обычной, пусть и несколько скучной, меблировкой. В Церкви также есть много волшебных зелий (из них **три – лечения** (healing), одно – внечувственного восприятия (ESP), еще одно – **газовой формы** (gaseous form)) и свиток с одним

заклинанием **излечения болезни** (cure disease, заклинание высокого уровня, которое излечит одну любую обычную болезнь), одним заклинанием **удержания личности** (hold person), и тремя заклинаниями **исцеления легких ран** (cure light wounds). Все эти магические предметы спрятаны в секретном отсеке под пьедесталом ящика для пожертвований. Дверцу к этому отсеку можно найти только если отодвинуть пьедестал. В неё встроены два замка; ключи есть только у Викария и Кастеляна.

Если спросит тот, кому Викарий доверяет, он может (шанс 50% каждый раз) рассказать о своем недоверии к Священнику (7b, выше), который регулярно посещает Крепость. Однако, его прислужники очень высокого мнения о Священнике, и скажут об этом любому, кто спросит о нем.

18. ВНУТРЕННИЕ ВРАТА: Это каменное сооружение похоже на небольшой форт. Южная его часть всего лишь 15' высотой, плюс зубцы; задняя часть уже около 30' высотой, не считая зубцов. В южной части есть бойницы, также, как и вдоль стен прохода (20' высотой, 10' шириной) на север. Этот проход ведет во внутренний двор. Тяжелые ворота обиты железом и шипами. Здесь все время дежурят шестеро стражников (двоевнутри прохода, двое на нижней части стены и двое на верхней), плюс один офицер всегда у себя в комнате, наготове (см. ниже). Дальше пропускают только по приглашению, или тех, у кого персональное разрешение.

Первый этаж здания – это главный оружейный склад. Здесь десятки щитов и все виды оружия. Две небольшие комнаты служат жильем для **Сержанта** и **Капитана Стражи** (со скучной меблировкой). На втором этаже, в северной части, располагаются стражники.

Капитан Стражи: (КБ 0, из-за **латного доспеха +1** и щита +1, В 3, ПЗ 24, Ат 1 × 1d6 + магический бонус, БД 11). Вооружен **мечом +2** и **копьем +1**. Он добрый и дружелюбный человек, а также превосходный лидер (иногда бродит по внешнему двору замка, замаскированный под наемника). При себе у него 15 золотых монет и самоцвет (стоимостью 150 золотых) в навершии кинжала.

Сержант Стражи: (КБ 2, на нем кольчуга со **щитом +1** и **кольцом защиты +1**, В 2, ПЗ 16, Ат 1 × 1d6 +2 из-за бонуса от силы и волшебного оружия, БД 11.) Этот очень сильный парень (Сила 17) – закаленный воин, любящий выпить и подрасти. Он носит **меч +1** и **кинжал +1**. При нем по d6 золотых, электрумных, и серебряных монет. (В его комнате в сундуке, под запасной накидкой, есть зелье **лечения** (potion of healing)).

Стражники: их здесь расположилось 24. У каждого есть кольчуга, щит, меч, кинжал и топорик. Восемь из них арбалетчики, еще восемь – с длинными луками, остальные – с алебардами. (КБ 4 или 5, когда не используют щиты, В 1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 или ½ для арбалетчиков, 1d6, БД 10.) По двое от каждой группы всегда на страже; остальным потребуется целый ход, чтобы надеть доспехи и вооружиться. (У каждого есть 2d6 серебряных монет.)

19. МАЛЕНЬКАЯ БАШНЯ: В этой обычной башне разместились восемь стражников, одетых в кольчугу (КБ 5), с

арбалетами и мечами. Щиты хранятся на нижнем этаже, потому в рукопашном бою их КБ 4. (КБ 5 или 4, В 1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 или $\frac{1}{2}$ для арбалетчиков, 1d6, БД 10.) Наверху башни всегда на страже два стражника. Остальные шестеро в комнате снизу. Основание башни монолитное, за исключением приставной лестницы наверх.

20. СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ: В этом здании 50' высотой размещены 24 стражника (как в пункте 18 выше). Их командир - **капрал стражи**. (КБ 0, В 1, ПЗ 9, Ат 1 × 1d6 плюс магический бонус, БД 11.) Он вооружен мечом и **кинжалом +1**. На верхнем этаже хранятся запасы еды, оружия и масла. Остальную часть здания занимают бараки и комнаты для командира.

21. ВНУТРЕННИЙ ДВОР: Вся площадь здесь покрыта травой. Здесь тренируются воины, и тут находятся площадки для обучения и рыцарских поединков. Днем здесь всегда дюжина и больше солдат, которые практикуются с оружием.

22. КАВАЛЕРИЙСКИЕ КОНЮШНИ: Здесь содержатся 30 боевых лошадей (КБ 7, КЗ 3, ПЗ 11 каждая, Ат 2 × 1d6, БД 8) и 1d4 ездовых лошадей (КБ 7, КЗ 2, ПЗ 8 каждая, Ат 2 × 1d4, БД 7). Конюшни обслуживают два лакея (КБ 9, УР 0, ПЗ 2 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 7) и охраняют два солдата (КБ 4, В 1, ПЗ 4, Ат 1 × 1d6, БД 8).

23. БОЛЬШАЯ БАШНЯ: В этом здании, 50' высотой, размещено 24 стражника, восемь с арбалетами, восемь с луками, и остальные с алебардами, и еще один **капрал**, такой же, как в пункте 20 выше. (См. 18 для подробностей о башне.)

24. ЦИТАДЕЛЬ: У этого здания много ярусов и оно построеноочно, что бы выдержать атаки. Самая низкая часть здания – это передняя часть высотой 15'. Круглые боковые башни – 60' высотой, в то время как основное здание в высоту 30'. На всех частях здания есть зубцы. Двери оббиты железом, внутри расположены: большой зал, арсенал для кавалерии и несколько боковых комнат для небольших обедов или встреч. Внизу, в подвалах, находятся обширные запасы провизии, жилые комнаты для десятка слуг, цистерна*, и темница с четырьмя прочными камерами.

Кастелян живет в своих покоях (27, ниже), но днем он и его помощники будут в нижней части здания, занимаясь делами и давая аудиенции. На стене всегда будут нести стражу восемь стражников в латах (КБ 3) с арбалетами и мечами, и столько же в латах, со щитами (КБ 2) и мечами находятся внутри. (КБ 2, В 1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 или $\frac{1}{2}$ с арбалетами, 1d6, БД 8.) Все комнаты красиво оформлены, с тяжелой оббитой мебелью.

Второй этаж: Здесь расположены комнаты для 36 кавалеристов, плюс две комнаты для особенных гостей. В них расквартированы 12 тяжеловооруженных кавалеристов в латных доспехах, со щитами, мечами и кинжалами (КБ 2, В 1, ПЗ 8 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 10), а также 18 кавалеристов со средним вооружением – в кольчугах, каждый с арбалетом и топором. (КБ 5, В 1, ПЗ 6 каждый, Ат 1 или $\frac{1}{2}$ для арбалетов, 1d6, БД 10.) В их комнатах мало мебели, только кровать, кресло и гардероб* для каждого. Два курьера, солдаты в кожаных

доспехах и с мечами, на данный момент размещены в боковой комнате. (КБ 7, В 1, ПЗ 3, Ат 1 × 1d6, БД 8.)

25. БАШНЯ: Каждая – 40' высотой, с зубцами и бойницами для обстрела восточного и западного углов здания. Солдаты крепости живут в этих башнях, и в башнях, отмеченных цифрой 26.

26. ЦЕНТРАЛЬНЫЕ БАШНИ: Эти здания возвышаются на 20 футов над крышей крепости; на вершинах у них пятифутовые зубцы. На двух верхних этажах расположены по 12 солдат: шестеро с латными доспехами (КБ 3), арбалетами и мечами, и еще шестеро с латами, щитами (КБ 2) и мечами (КБ 3 или 2, В 1, ПЗ 5, Ат 1 или $\frac{1}{2}$ для арбалетов, 1d6, БД 10), в те моменты, когда не несут стражу. Им понадобится один ход, чтобы подготовиться к битве. На нижних уровнях проживают помощники **Кастеляна**.

Писец: Этот человек - жрец 2 уровня, в латном доспехе, со щитом и булавой. (КБ 2, Ж 2, ПЗ 1, Ат 1 × 1d6, БД 8.) При себе он носит свиток с заклинанием **удержания личности** (hold person); его собственное заклинание – **свет** (light), которое он использует на глаза противника, чтобы ослепить его. Комната писца аскетична, и здесь нет ничего ценного, кроме золотого святого символа, стоящего 150 золотых монет. В его кошеле - еще 48 золотых монет.

Советник: Это эльф 3 уровня (КБ 0 из-за Ловкости 16 и **латного доспеха +1**, Э 3, ПЗ 18, Ат 1 × 1d6, БД 12). Он носит **кольцо защиты от огня** (ring of fire resistance), вооружен коротким луком (используя который, получает +2 на попадание за счет своей Ловкости) и 10 **стрелами +1**. Его заклинания: **очарование личности** (charm person), **чтение магии** (read magic), **паутина** (web). Вся комната украшена гобеленами и коврами (один гобелен стоит 500 золотых); здесь очень хорошая мебель. Советник носит кулон с драгоценным камнем, стоящий 1000 золотых монет, в его кошеле - 6 платиновых и 10 золотых монет.

27. КОМНАТА КАСТЕЛЯНА: Эта часть крепости возвышается на 10 футов над главной крышей и обнесена зубцами сверху. Внутри личных покоях командующего Крепостью - дорогая мебель, серебряное зеркало (стоит 300 золотых) на стене, малахитовая чаша (стоит 750 золотых) на столе, и мантия из лисьей шкуры (стоит 1200 золотых) в гардеробе. У него есть небольшой серебряный ларец (стоит 450 золотых), в котором хранятся 40 платиновых монет и 12 самоцветов ценой 100 золотых монет каждый. На стене над дверью висит **копье +1**.

Кастелян: Воин 6 уровня (+1 к попаданию из-за его высокого уровня), (КБ -3 из-за Ловкости 16, **латного доспеха +1**, щита +1 и **кольца защиты +1** (ring of protection), ПЗ 48, Ат 1 × 1d6 плюс магический бонус, БД 12) с **мечом +2**, **кинжалом +1**, и **эльфийским плащом и ботинками** (elven cloak & boots). (Также он все время при себе носит зелье **левитации** (levitation) и зелье **лечения** (healing).) Его церемониальная цепь – серебряная с самоцветами (стоит 1800 золотых), и в его кошеле лежат по 10 платиновых, золотых и электрумных монет, и один

самоцвет ценой 500 золотых монет. Он очень умный парень, но может быть слишкомспешным в своих решениях. Его храбрость и честность не подлежат сомнению. Если гость о чем-то спросит его, Кастелян постараётся ответить самым лучшим образом, при условии, что это не ставит под угрозу безопасность КРЕПОСТИ.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЗА СТЕНАМИ КРЕПОСТИ

После того, как группа обоснуется и закупится всем необходимым, они могут либо следовать подсказкам, полученным в разговоре с жителями КРЕПОСТИ, либо отправиться на исследование самостоятельно (или и то, и другое). Естественно, они будут пытаться найти **Пещеры Хаоса**, но это потребует некоторых поисков, а тем временем они вполне могут наткнуться на нечто большее, чем то, с чем они могут справиться. Таким образом, есть две карты – КАРТА ОКРЕСТНОСТИ для тех моментов, когда группа ищет пещеры, и КАРТА ПЕЩЕР ХАОСА, которая является картой подземелья. Во-первых, взгляните на КАРТУ ОКРЕСТНОСТЕЙ.

“Королевство” находится западнее, за пределами карты. Дорога разветвляется, один путь ведет в КРЕПОСТЬ В ПОГРАНИЧЬЕ, другой – в заброшенные пустоши, незнакомые цивилизации. Обратите внимание, что большинство мест не имеют названий, поэтому Вы можете назвать их в соответствии с Вашей кампанией. Осмотр карты также покажет, что существует пять особых зон. Цифры 1-4 указывают на столкновения и подробно описаны ниже. Область **Пещер Неизведанного** оставлена, чтобы использовать ее как место для создания собственного комплекса пещер или лабиринта подземелий. Вы также можете захотеть расширить эту область, придумав лагеря, логова или затерянные руины, чтобы увеличить количество приключений. Если вы не хотите этого делать сразу, просто НЕ ПОЗВОЛЯЙТЕ ИГРОКАМ НАЙТИ ЕЁ, ДАЖЕ ЕСЛИ ОНИ УСЕРДНО ОБЫСКИВАЮТ МЕСТО, В КОТОРОМ ОНА НАХОДИТСЯ (Она была скрыта иллюзией, чтобы её нельзя было обнаружить . . .)

Нормальная скорость передвижения составляет 1 квадрат в час при поиске, 3 – при ходьбе. Движение по болотам занимает 1 квадрат в час. Ходьба по лесу осуществляется из расчета 2 квадрата в час.

(Приключения в дикой природе более полно описаны в книге правил D&D EXPERT SET.)

Ночлег на природе: ничто не побеспокоит группу, если они разбили лагерь на открытом воздухе, если только они не находятся в пределах шести квадратов от пронумерованной зоны столкновения. Для каждого квадрата, который находится в пределах диапазона шести квадратов, есть шанс 1 из 6, что монстры будут искать их; таким образом, в 6 квадратах вероятность 1 из 6, в 5 – 2 из 6, в 4 – 3 из 6, в 3 – 4 из 6, в 2 – 5 из 6, а в соседнем квадрате происходит автоматическое столкновение. В остальном это обычное столкновение.

Группы приключенцев должны оставлять дежурить по крайней мере одного охранника на ночь. В противном случае, монстры автоматически получают преимущество внезапности, так как группа спала и ничего не знала. Если в лагере разведен огонь, врагов не получится застать врасплох, чего нельзя сказать о группе.

Также обратите внимание, какие продукты несёт отряд персонажей. Они занимаются приключениями, а не охотой, поэтому им не следует ожидать, что им удастся найти пищу. Они должны принести с собой достаточно еды и

воды. В противном случае, когда группа съест всю еду, им придется либо испытать удачу на охоте (1 шанс из 6, чтобы поймать еду в течение **ОДНОГО** дня для людей d6), либо вернуться в Крепость, чтобы пополнить свои припасы. Подчеркните им тем или иным образом, что они, вероятно, предпочтут вернуться в Крепость, зная, что там проще пополнить припасы, и там они не рискуют столкнуться с монстрами во время охоты.

Если группа пытается уйти с карты, дайте им знак, бродячего незнакомца, дружелюбную говорящую сороку или какого-нибудь другого “помощника”, чтобы сказать им, что они движутся в неправильном направлении.

Места Встреч На Карте:

1. КУРГАН ЯЩЕРОЛЮДОВ: Ручьи и запруды болот* являются домом для племени невероятно злых ящеролов. Это племя, ведущее ночной образ жизни, неизвестно жителям Крепости, и оно не будет беспокоить людей, передвигающихся при дневном свете, если те не ступят на холм, под которым находятся грязные норы и берлоги этого племени. Тогда один за другим самцы будут выходить из отмеченного отверстия и атаковать пришедших. Всего там 6 самцов (КБ 5, КЗ 2+1, ПЗ 12, 10, 9, 8, 7, 5, Ат 1 × 1d6 +1, СД (20') И В 2, БД 12), готовых атаковать. Если всех этих самцов убить, оставшаяся часть племени спрячется в логове. Они владеют только примитивным оружием: у самого большого самца есть ожерелье стоимостью 1100 золотых. В логове находится еще один самец (КБ 5, КЗ 2+1, ПЗ 11, Ат 1 × 1d6 +1, И В 2, БД 12), 3 самки (которые аналогичны самцам, но атакуют как существа с КЗ 1+1 и имеют 8, 6 и 6 очков здоровья соответственно), 8 детенышей (по 1 ПЗ и не атакуют) и 6 яиц. Под гнездом с яйцами спрятаны 112 медных монет, 186 серебряных монет, золотой слиток стоимостью **90** золотых, **лечебное** зелье и **ядовитое** зелье. Первый человек, заползший в логово, всегда теряет инициативу перед оставшимися самцом и самой крупной самкой, если только этот персонаж не выставит факел как можно дальше перед собой.

2. ПАУЧЬЕ ЛОГОВО: Два паука "черная вдова" (КБ 6, КЗ 3*, ПЗ 11, 10, Ат 1 × 2d6 плюс яд, СД (20'), (40') по паутине, И В 2, БД 8) сплели здесь среди деревьев свою паутину. Рядом под кучей листьев – скелет жертвы, несчастный эльф. Все, что он имел при себе, согнило и разрушилось, кроме грязного щита, который кажется совершенно бесполезным (но очистка и смазка вернут +1 к его магическому статусу).

3. ЛАГЕРЬ РЕЙДЕРОВ: Здесь разбил лагерь отряд из двадцати хаотичных воинов – достаточно близко, чтобы можно было шпионить за Крепостью, достаточно далеко, чтобы патрули имели малые шансы их обнаружить. Состав группы:

Лидер:	КБ 5 (кольчуга), В 2, ПЗ 12, Ат 1 × 1d6, БД 10, лук и копье
Лейтенант:	КБ 6 (кожа и щит), В 1, ПЗ 7, Ат 1 × 1d6, БД 9, копье и меч
2 лучника:	КБ 7 (кожаная броня), В 1, каждый по 4 ПЗ, Ат 1 × 1d6, БД 8, луки и кинжалы
8 копейщиков:	КБ 6 (кожа и щит), В 1, каждый по 5 ПЗ, Ат 1 × 1d6, БД 8, копья и кинжалы



У каждого есть 3d6 серебряных монет, у лейтенанта есть дополнительные d6 золотых монет, а у лидера есть дополнительные 2d6 золотых. У каждого из них есть спальник, а у лучников есть дополнительный колчан с 20 стрелами. В их лагере на пне стоит бочонок хорошего вина. Подвешенная на ветках, тут же вялится дичь, и её можно съесть или забрать с собой.

4. БЕЗУМНЫЙ ОТШЕЛЬНИК: В течение многих лет одинокий отшельник бродит по этой части леса, становясь все более диким, безумным и опасным. Его дом находится в огромном дупле дуба, вход в дупло скрыт густым кустом. Внутри – гора из листьев и пара предметов грубой мебелировки. Даже его чашка и тарелка сделаны вручную из дерева и не представляют никакой ценности. (Есть небольшой сундук, погребенный под нескользкими дюймами земли под листьями «постели» Безумного Отшельника. В этом контейнере 31 золотая монета, 164 серебряных монеты, зелье **невидимости** и **кинжал +1**). У отшельника также есть «домашнее животное», горный лев, который прячется на ветке дуба, готовый прыгнуть с него на неосторожного злоумышленника. (Это существо всегда будет атаковать первым).

Безумный Отшельник: (Вор третьего уровня, КБ 4 из-за кожаной брони, **кольца защиты +1** и Ловкости 17, ПЗ 15, Ат 1 × 1d6 +2, БД 10). У Отшельника шанс 30% двигаться **бесшумно** и 20% шанс **спрятаться в тенях**. Его безумие дает ему бонус +2 к попаданию и +2 бонус к урону (таким образом, бонус за удар сзади составляет +6 к попаданию и двойной нормальный урон + 2 очка). У него нет никаких сокровищ (кроме кольца, которое он носит!).

Горный лев: (КБ 6, КЗ 3+2, ПЗ 15, Ат 3 × 1d3 | 1d3 | 1d6, СД (50') И В 2, БД 8. (Это существо в каждом раунде атакует первым. Если лев спрыгивает на оппонента, то получает +2 к каждой атаке в этом боевом раунде. Обычно он сначала атакует прыжком, а затем остается на земле и сражается обычным образом. Однако,

если он не участвует в бою в течение какого-либо раунда, он воспользуется возможностью прыгнуть на дерево, а затем спрыгнуть вниз в следующем раунде).

(Мастер может предпочесть, чтобы Безумный Отшельник подошел к группе с дружелюбным отношением, утверждая, что он святой человек, ищущий добро в природе – возможно, он действительно иногда верит в это. Он внезапно нападет на группу, когда представится возможность, нанеся удар сзади и позвав на помощь своего свирепого «питомца».)

ПЕЩЕРЫ ХАОСА

(Примечание Мастеру: когда игроки обнаруживают овраг, прочтите им следующий абзац. Добавьте к описанию того, что они видят, все, что Вам кажется подходящим, но будьте осторожны, чтобы ничего не выдать и не ввести в заблуждение. Информация о том, как вы должны представить всю область, дается до описания области столкновения.)

НАЧАЛО: Лес, через который вы идете, становится более дремучим и мрачным. Толстые кривые стволы деревьев, неестественно искаженные кроны, извивающиеся корни, шипы и коряги, словно предупреждают и отгоняют вас, но вы все равно прокладываете себе путь. И вот странные заросли закончились – вы вышли из зарослей в овраг. Стены с каждой стороны круто поднимаются на высоту около 100 футов - темная горная порода, смешанная с землей. Деревья растут тут и там, как внизу оврага, так и на его наклонных стенах. Место, где вы стоите, около 200 футов шириной. Ущелье пролегает как минимум на 400 (если точно – то 440) футов на запад, где оканчивается крутым склоном. Здесь и там, на разных высотах со всех сторон оврага, вы видите черные горловины пещерных отверстий в каменных стенах.

Солнечный свет тусклый, воздух затхлый, чувство гнетущее, как будто что-то злое наблюдает и ждет, чтобы напасть на вас. Здесь и там голые мертвые деревья, на одном из них сидит гриф и жадно смотрит на вас. Стая воронов вспархивает с земли, шум их крыльев и крики отражаются от стен, заставляя их звучать громко и ужасно. Среди мусора из щебня, валунов и мертвой древесины, вы видите сверкающие кусочки, белые и цвета слоновой кости – при ближайшем рассмотрении выясняется, что это кости и черепа людей, животных и кого-то еще...

Вы понимаете, что нашли Пещеры **Хаоса**.

ЗАМЕТКИ ДЛЯ МАСТЕРА О ПЕЩЕРАХ ХАОСА

КАРТА ПЕЩЕРЫ: На карте показаны участки леса и грубые контурные линии. Они предназначены только для понимания движения по поверхности, и когда ваши игроки окажутся под землей, вы должны игнорировать эти отметки.

ЛЕС: Маленькие рощи и подлески представляют собой густые заросли, запутанные и неприступные. Вы можете, по Вашему выбору, сделать так, чтобы персонажи встречались здесь время от времени с монстрами - стиржами, гуманоидами (кобольдами, орками и т.д.) из близлежащих пещер. Движение по этим лесным массивам медленное и трудное. Персонажи должны двигаться в одной колонне. Хотя это и не показано, в других местах есть одиночные деревья, кусты и ракитники.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ: Пещеры, проходы и помещения комплекса находятся на разных уровнях. Переходы высот, ведущие вверх и вниз, существуют, даже если лестницы не показаны. Толщина потолков над проходами и комнатами не менее 5'.

ПОМЕЩЕНИЯ: Если не указано иное, все подземные области естественные или вытесаны прямо в камне. Все поверхности шероховатые (по ним легко забраться вору) с небольшими выступами, мелкими трещинами, дырками и т.д.

ВЫКУП ЗАКЛЮЧЕННЫХ: Организованным племенам может быть разрешено брать в плен персонажей игроков,

освобождая одного из них, чтобы тот вернулся в Крепость и вернулся с выкупом за освобождение пленников. Установите низкие суммы - от 10 до 100 золотых (или волшебный предмет, который выкупавшие монстры сочтут полезным) на каждого заключенного. Если выкуп уплачен, позвольте персонажам уйти на свободу. Затем, не сообщая игрокам, предположите, что этот успех принес славу захватывающим монстрам, поэтому их число будет увеличено на 2-12 дополнительных членов, и племя также будет очень внимательно следить за возвращением авантюристов, стремящихся отомстить за их унизительный плен. Период повышенной бдительности продлится 1-4 недели; пришедшие в племя новые существа остаются навсегда.

СОЮЗНИКИ И ВОЙНЫ: вы можете позволить персонажам игроков каким-то образом осознать, что между гоблинами и хобгоблинами с одной стороны и орками, иногда с союзниками-гноллами, с другой – идет постоянная борьба; при этом кобольды надеются, что все про них забудут, а багбиры бьют всех, кто им попадется под руку. Обладая этим знанием, они могли бы заставить племена сражаться друг с другом, а затем искатели приключений могли бы воспользоваться ослабленным состоянием враждующих гуманоидов. Будьте осторожны, обращайтесь со всем этим должным образом; это то, что вы можете использовать для помощи малочисленным, но умелым игрокам. Игра будет слишком легкой, если при этом будет много игроков или если игроки не используют смекалку вместо силы, когда представится возможность.

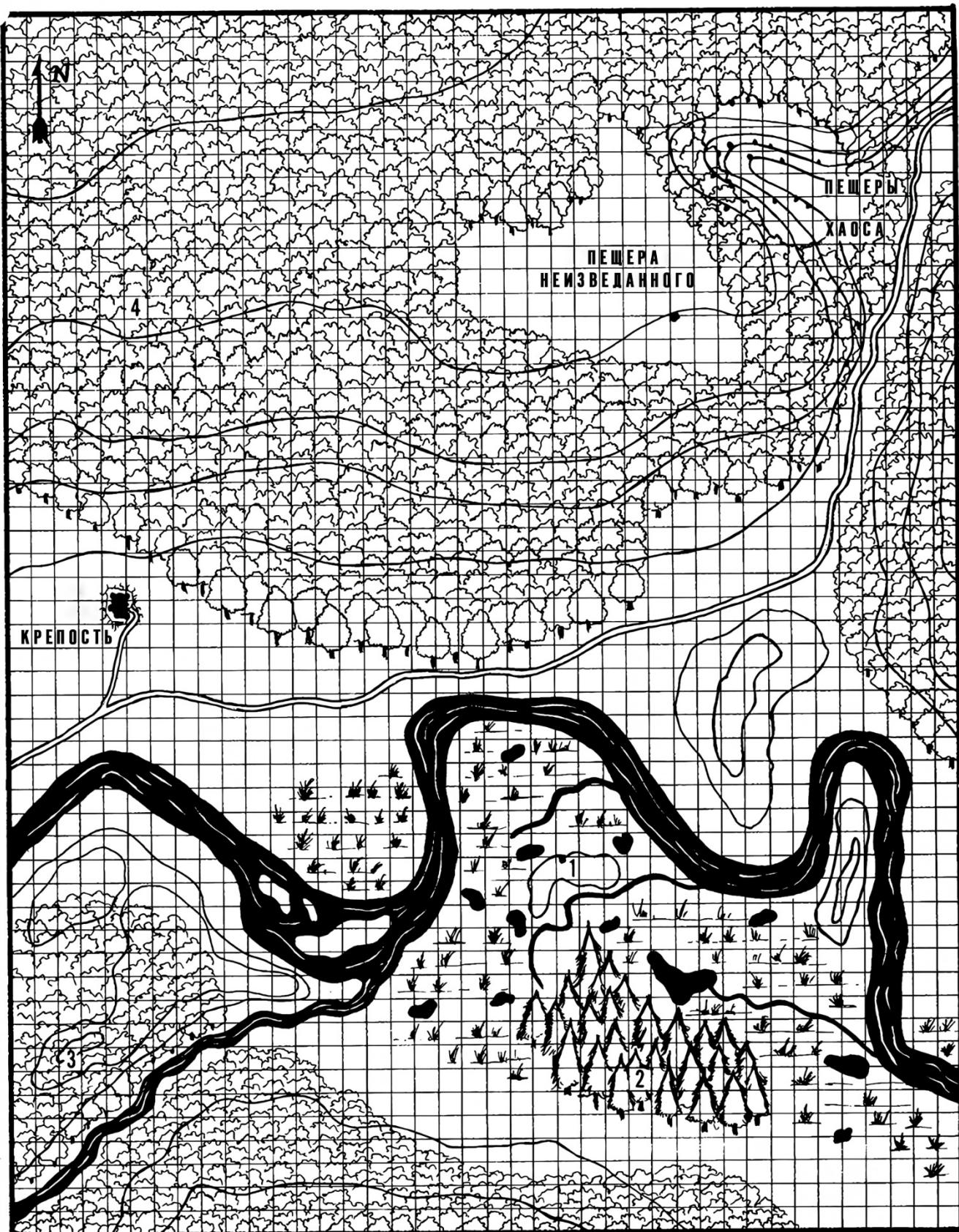
МОНСТРЫ, ДЕЛАЮЩИЕ ВЫВОДЫ: позвольте разумным монстрам (даже с очень низким интеллектом) учиться на собственном опыте. Если персонажи игроков используют против них горящее масло, позвольте монстрам тоже использовать масло, если они его найдут. Если авантюристы всегда подкрадываются к ним, пусть монстры установят предупреждающие устройства, чтобы заранее узнавать о злоумышленниках. Если персонажи привыкли убегать от давящего числа противников, пусть монстры пойдут на хитрость, начав кричать и издавать шум, как если бы их было много, что, по их надеждам, отпугнет злоумышленников. Этот метод управления монстрами является основным для того, чтобы стать хорошим мастером. Применяйте этот подход везде и всякий раз, когда у вас есть на то причина.

ОПУСТОШЕННЫЕ ЗОНЫ: Когда монстры уходят с территории, место будет покинутым на 1-4 недели. Однако, если в эту область не будет совершаться дальнейшее вторжение, выжившие бывшие жители вернутся или появится какой-нибудь другой монстр. Например, туль может проникнуть в пещерный комплекс минотавра (I.), принеся с собой все сокровища, которые у него есть.

Места Столкновений:

A. ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ: Есть шанс 2 из 6 что, когда группа войдет в туннель, 8 кобольдов, спрятавшихся на деревьях, спрыгнут и атакуют. Кобольды: КБ 7, КЗ ½, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d4, СД (40'), И ОБ, БД 6). У каждого при себе по d8 серебряных монет.

Примечание: в 30' от входа в полу есть **яма** ([X]). У каждого персонажа в переднем ряду есть шанс 3 из 6 провалиться в яму, если они не проверяют путь перед собой. Есть шанс 1 из 6, что те, кто идут во втором ряду, также упадут в неё, если они идут близко к первому ряду и персонажи впереди упали. Яма глубиной 10 футов, и те, кто в неё



КАРТА ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

МАСШТАБ: 1 КЛЕТКА РАВНА 100 ЯРДАМ



ЛЕС



РЕКА

ВЫСОТА

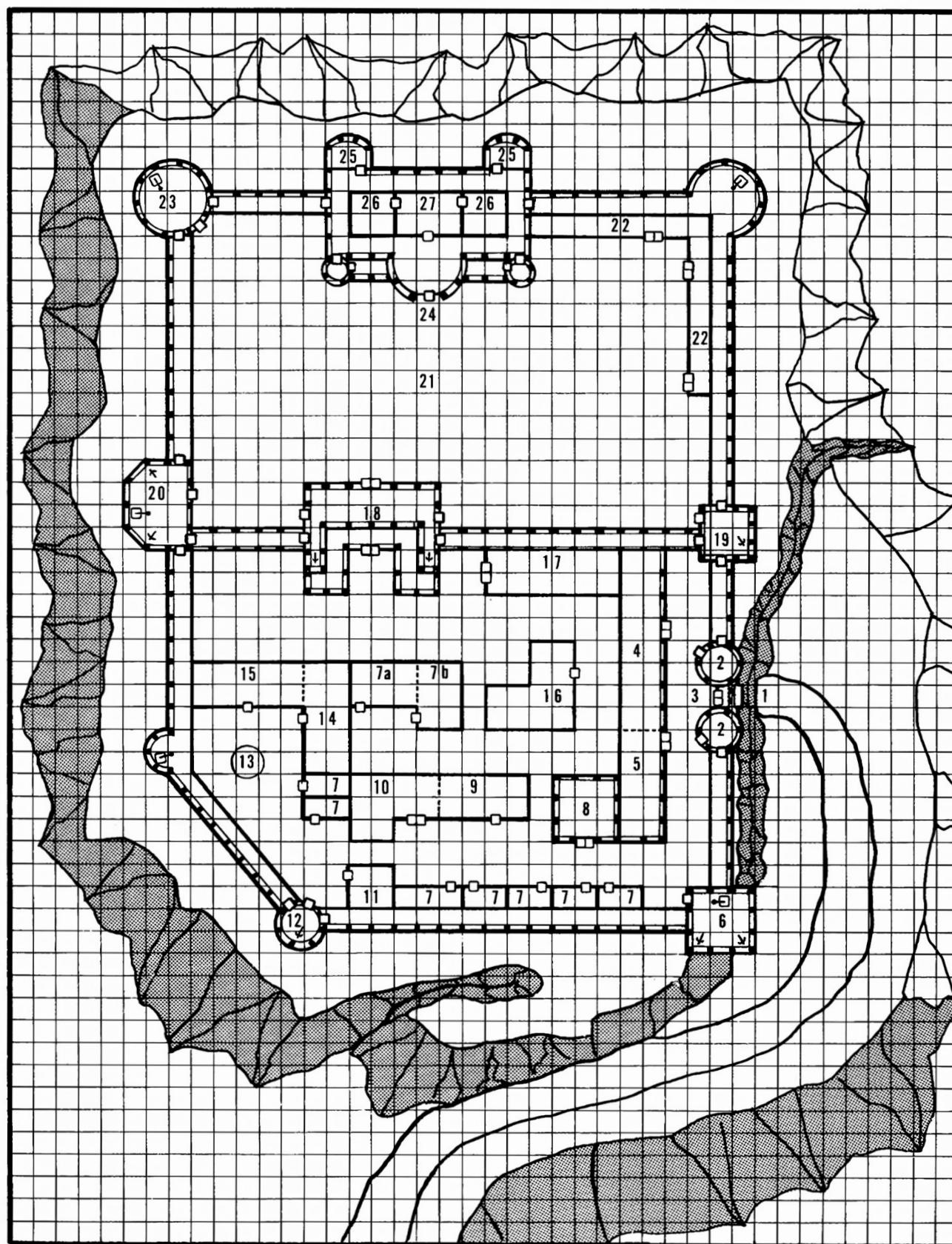
ТОПИ



ДОРОГА

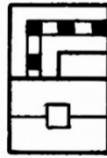
ЛИСТВЕННИЦЫ

ВОДА

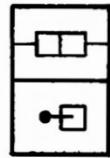


КАРТА КРЕПОСТИ

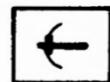
МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА РАВНА 10 ФУТАМ



ЗУБЦЫ
ДВЕРЬ



ДВОЙНАЯ ДВЕРЬ
КАТАПУЛЬТА



БАЛЛИСТА

АТАКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Уровень атакующего	Класс Брони защищающегося												
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
(Обыватель)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
C 1 до 3	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
4 и выше*	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

*для NPC или персонажей высоких уровней

АТАКИ МОНСТРОВ

Кость здоровья монстра	Класс Брони Защищающегося												
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
До 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1+ до 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
2+ до 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3+ до 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4+ до 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5+ до 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6+ до 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7+ до 9	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9+ до 11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
11+ до 13	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+ до 15	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15+ до 17	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17+	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10

СТОИМОСТЬ СНАРЯЖЕНИЯ И ОРУЖИЯ

Вещь	Оружие	Цена в з.м.
Топоры:		
Боевой топор (двуручный)	7	
Ручной топор	4	
Луки:		
Арбалет (стреляет болтами)	30	
Колчан с 30 болтами	10	
Длинный Лук	40	
Короткий Лук	25	
Колчан с 20 стрелами	5	
1 стрела с серебром	5	
Кинжалы:		
Обычный кинжал	3	
Серебряный кинжал	30	
Мечи:		
Короткий Меч	7	
Меч (обычный)	10	
Двуручный Меч	15	
Другое оружие:		
Булава*	5	
Дубинка*	3	
Алебарда (двуручная)	7	
Праща с 30 камнями	2	
Копье	3	
Боевой молот	5	
* Это оружие может использовать жрец.		
Броня		
Вещь	КБ	Цена в з.м.
Кольчужный доспех	5	40
Кожаный доспех	7	20
Латный доспех	3	60
Щит	(-1)*	10

* Вычесть 1 из Класса Брони, если используется щит.

СПАСБРОСКИ

Класс Персонажа	Тип Атаки				
	Луч Смерти или Яд	Волшебная палочка	Паралич или Окаменение	Драконьи дыхания	Жезл, посох или магия
Жрецы	11	12	14	16	15
Дворфы и Халфлинги	10	11	12	13	14
Эльфы	12	13	13	15	15
Воины	12	13	14	15	16
Маги	13	14	13	16	15
Плуты	13	14	13	16	15

Спасброски для Персонажей Более Высоких Уровней

В правилах D&D BASIC, NPC 3-го уровня и выше должны использовать спасброски, указанные выше. В D&D EXPERT SET, спасброски даны для персонажей высоких уровней, в более продвинутой игре, спасброски персонажа становятся проще по мере того, как он получает уровни.

Мастер может захотеть дать высокоуровневым NPC бонус +2 на все спасброски, чтобы имитировать их улучшенную способность противостоять особым атакам. Так, однако, делать не стоит, если используются правила D&D EXPERT.

DUNGEONS & DRAGONS®

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ ИГРА

СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

(Эта страница с перфорацией для легкого извлечения.)

Вещь	Прочее	Цена в з.м.
Рюкзак		5
Фляга с маслом		2
Молоток (маленький)		2
Священный символ		25
Святая вода (1 флаcon)		25
Железные шипы (12)		1
Фонарь		10
Зеркало (в ладонь, стальное)		5
Пайки:		
Железные Пайки (консервы для 1 персоны на 1 неделю)		15
Стандартные Пайки (неконсервированная еда для 1 персоны на 1 неделю)		5
Веревка (50' длиной)		1
Мешки:		
Маленький		1
Большой		2
Инструменты вора		25
Трутница (кремень и кресало)		3
Факелы (6)		1
Бурдюк		1
Волчий аконит (1 букетик)		10
Деревянный шест (длиной 10')		1

Иногда персонажи могут пожелать купить вещь не из этого списка. В таком случае, Мастер должен убедиться наверняка, может ли такая вещь быть найденной в продаже и, если так, сколько она будет стоить. Затем вещь должна быть добавлена в этот список.

СПОСОБНОСТИ ЖРЕЦА

Заклинания Жреца Первого уровня

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Исцеление легких ран | 5. Защита от Зла |
| 2. Обнаружение Зла | 6. Очищение Еды и Воды |
| 3. Обнаружение Магии | 7. Снятие Страха |
| 4. Свет | 8. Сопротивление холода |

Заклинания Жреца Второго уровня

1. Благословление
2. Удержание Личности
3. Тишина радиусом 15'

Жрецы и Нежить

Уровень	Жреца	Скелеты	Зомби	Гули	Умертвия	Призраки
1		7	9	11	—	—
2		И	7	9	11	—
3		И	И	7	9	11

И означает, что Жрец автоматически Изгоняет нежить; **ЧИСЛО** – это бросок, необходимый (на 2d6) для Изгнания. Полное объяснение Изгнания **нежити** дано в описании класса Жреца.

РАЗЛИЧНЫЙ УРОН ОТ ОРУЖИЯ

Урон
1-4 (1d4)
1-4 (1d4)
1-4 (1d4)
1-4 (1d4)
1-6 (1d6)
1-8 (1d8)
1-8 (1d8)
1-10 (1d10)
1-10 (1d10)

* Двуручное оружие

Тип оружия
Факел
Кинжал
Камень из пращи
Дубинка
Стрела
Ручной топор
Булава
Болт (арбалетный)
Короткий меч
Копье
Боевой молот
Боевой топор*
Меч
Алебарда*
Двуручный меч*

ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ И ЭЛЬФОВ

Заклинания Первого уровня

- | | |
|------------------------|------------------|
| 1. Очарование Личности | 7. Защита от Зла |
| 2. Обнаружение Магии | 8. Чтение Языков |
| 3. Парящий Диск | 9. Чтение Магии |
| 4. Удержание Прохода | 10. Щит |
| 5. Свет | 11. Сон |
| 6. Волшебная Стрела | 12. Чревовещание |

Заклинания Второго уровня

- | | |
|-------------------------------------|----------------------|
| 1. Постоянный Свет | 7. Левитация |
| 2. Обнаружение Зла | 8. Невидимость |
| 3. Видение Невидимого | 9. Отпирание |
| 4. Экстрасенсорное Восприятие (ЭСВ) | 10. Паутина |
| 5. Зеркальное Отражение | 11. Призрачная Сила |
| 6. Нахождение Объекта | 12. Магический замок |

Заклинания Третьего уровня

1. Рассеивание Магии
2. Огненный Шар
3. Полет

КЛАССЫ БРОНИ

Тип брони	Класс брони
Только Одежда	9
Только Щит	8
Кожаный Доспех	7
Кожаный Доспех & Щит	6
Кольчужная Броня	5
Кольчужная Броня & Щит	4
Латный Доспех	3
Латный Доспех & Щит	2

Класс Брони – это мера того, как хорошо персонаж защищен от физических атак. С понижением значения Класса Брони сложность нанесения ранения персонажу увеличивается. На Класс Брони влияют такие вещи как магия, магические предметы, и Ловкость, также, как и тип носимой брони.

Класс Брони может быть понижен (улучшен) Ловкостью и магическими бонусами. Воин со значением Ловкости 16, **Латным Доспехом +1** и **Щитом +1** может в сумме иметь Класс Брони -2. Плюсы от магической защиты всегда вычитаются из значения Класса Брони.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ: УРОВЕНЬ 1

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ: УРОВЕНЬ 2

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ: УРОВЕНЬ 3

Бросок Кубика	Бродячий Монстр	№	Бросок Кубика	Бродячий Монстр	№	Бросок Кубика	Бродячий Монстр	№
1	Аколит (A)	1-8	1	Жук, Масляной (N)	1-8	1	Жук, Тигровый (?) (N)	1-6
2	Бандит (N-C)	1-8	2	Берсеркер (N)	1-6	2	Багбир (C)	2-8
3	Жук, Огненный (N)	1-8	3	Кот, Горный Лев (N)	1-4	3	Падальщик (N)	1-3
4	Дворф (L)	1-6	4	Эльф (L/N)	1-4	4	Двойник-Водитель (че) (C)	2-8
5	Гном (L)	1-8	5	Гуль (C)	1-6	5	Муравей (N)	1-6
6	Гоблин (C)	2-8	6	Гнолл (C)	1-6	6	*Гаргулья (C)	1-6
7	*Зеленая Слизь (N)	1	7	*Серая Слизь (N)	1	7	Желатиновый Куб (N)	1
8	Халфлинг (L)	3-18	8	Хобгоблин (C)	1-6	8	Гарпия (C)	1-6
9	Пчела-убийца (N)	1-10	9	Ящерица, Драко (?) (N)	1-4	9	Живая Статуя, Кристальная (N)	1-6
10	Кобольд (C)	4-16	10	Человек-Ящер (N)	1-3	10	*Оборотень, Крыса (C)	1-8
11	Ящерица, Геккон (N)	1-3	11	Неандерталец (N)	1-10	11	Медиум (A)	1-4
12	Орк (C)	2-8	12	Знать (?) (A)	2-12	12	Медуза (C)	1-3
13	Землеройка, Гигант (N)	1-10	13	Пикси (N)	2-8	13	Группа NPC (A)	5-8
14	Скелет (C)	3-12	14	Муха-Грабитель (?) (N)	1-6	14	*Охровое желе (N)	1
15	Змея, Кобра (N)	1-6	15	Каменный Бабуин (?) (N)	2-12	15	Огр (C)	1-6
16	Паук, Краб (N)	1-4	16	Змея, Гремучая (N)	1-8	16	Тень (C)	1-8
17	Фея (N)	3-18	17	Паук, Черная Вдова (N)	1-3	17	Паук, Тарантул (N)	1-3
18	Стирж (N)	1-10	18	Троглодит (C)	1-8	18	Туль (C)	1-6
19	Торговец (A)	1-8	19	Ветеран (?) (A)	2-8	19	Белая обезьяна (N)	1-6
20	Волк (N)	2-12	20	Зомби (C)	2-8	20	*Умертвие (C)	1-6

упадут, получат 1d6 очков урона. Крышка ямы закроется, и персонажи внутри не смогут выбраться без помощи снаружи. Шум привлечет существ из комнат 1 и 2. Доски для того, чтобы перейти через яму, находятся в комнате #1 (см. ниже).

1. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 6 кобольдов-стражников (КБ 7, КЗ 1/2, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d4, И Об, БД 6). Если они выиграют инициативу в первом раунде, то будут бросать копья. У каждого при себе по d6 серебряных монет. Один убежит в комнаты 4 и 5, чтобы предупредить других кобольдов. Стражники будут наготове, если услышат громкий шум или увидят свет.

2. ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ (среди мусора и отходов): Здесь 18 гигантских крыс (КБ 7, КЗ ½, ПЗ 2 каждая, Ат 1 × 1d3 плюс болезнь, СД (40'), И В 1, БД 8). Каждый раз, когда персонажи кусают, существует шанс 1 из 20 заразиться болезнью; совершил спасбросок против яда, чтобы этого избежать. Если спасбросок провален, есть шанс 25%, что персонаж умрет через d6 дней. В противном случае персонаж будет слишком болен, чтобы путешествовать, в течении внутриигрового месяца. Эти чудовища – домашние животные кобольдов, живущие за счёт мусора и отходов своих хозяев. Они бросятся на звук захлопывающейся ловушки или битвы. У них нет ничего ценного ни в логове, ни при себе; однако на их огромного вожака (крыса №18), держащегося позади стаи (КБ 5 из-за скорости и хитрости, КЗ 1-1, ПЗ 4, Ат 2 × 1d3 +1, СД (40') И В 1, БД 8), надета тонкая серебряная цепочка с 5 маленькими драгоценными камнями (украшение стоит 400 золотых, цепь - 50 золотых, каждый драгоценный камень стоит 50 золотых). Вес нескольких крыс не вызовет срабатывания ловушки.

3. СКЛАД ПРОДУКТОВ: Дверь заперта. Здесь в мешках, ящиках, бочках и кучками лежат разные виды вяленого и засоленного мяса, зерно и овощи. Есть также куски, оставшиеся от человеческих жертв. Здесь нет ничего ценного, даже вино в большой бочке водянистое и заускавшееся.

4. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: Здесь находятся 3 очень больших кобольда-стражника в кольчугах и с луками, чтобы отстреливаться от нападающих в проходе (КБ 5, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 × 1d6, СД (40'), И Об, БД 8). Стражники прячутся за углом, как за укрытием, так что все дальнобойные атаки по ним проходят с штрафом -2 к попаданию. Также у каждого на поясе висит топорик и кошелек с 2d6 золотых монет.

5. КОМНАТА ВОЖДЯ КОБОЛЬДОВ: Гигантский кобольд (КБ 5, КЗ 2, ПЗ 8, Ат 1 × 2d4, СД (40'), И В 1, БД 8) настолько силен, что вхватке использует боевой топор. У него с собой ключ к складу (#3.) и крупный самоцвет на большой золотой цепочке на шее (ценой 1200 золотых монет). Так же в комнате есть пять кобольдов (КБ 7, КЗ ½, ПЗ 2 каждая, Ат 1 × 1d3, И Об, БД 8 из-за их вождя). Здесь валяются груды тканей и обломки разбитой мебели. В старом одеяле, висящем на стене, спрятано 50 золотых монет (вшитых в край). У каждой женщины при себе d6 золотых монет. В запертом сундуке хранятся 203 медных, 61 серебряных и 22 электрумных монет.

6. ОБЩАЯ КОМНАТА: Остальная часть племени кобольдов живет в этой комнате. Здесь 17 мужчин (КБ 7, КЗ ½, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d4, СД (40'), И Об, БД 6), 23 женщины (КБ 7, КЗ ½, ПЗ 2 каждая, Ат 1 × 1d3, И Об, БД 6), и 8 детенышей (которые не будут сражаться). Если в их пещеры кто-то вторгся, все, кто способен, будут их защищать. У

каждого мужчины - d6 серебряных монет, женщины - d4 серебряных монет; у детей нету ничего. Среди обрывков ткани и мусора валяется кусок шелка стоимостью 150 золотых (если партия не будет обыскивать мусор, шелк не будет найден).

(Примечание для Мастера: потери кобольдов не будут восполнены, хотя раненые вылечатся. Если нападающие будут бросать масло в кобольдов, последние скорее отступят, чем примут бой. Если же они сами добудут бутылки с маслом, то будут использовать их против нападающих!)

B. ЛОГОВО ОРКОВ: Войдя, группа увидит, что стена на протяжении 30' на север от входа украшена головами и черепами (человеческими, эльфийскими, дворфскими) разной степени разложения. Эти радостно приветствующие головы размещены в нишах, занимающих около 100 квадратных футов поверхности стены. При внимательном осмотре можно заметить, что одна из них орочья (см. г. ниже). Звуки какой-то деятельности можно услышать с запада, в то время как в восточном проходе тихо.

Зона g: Эта щель - сторожевой пост, у сторожа (Орк: КБ 7, КЗ 1, ПЗ 5, Ат 1 × 1d6, СД (40'), И В 1, БД 8) есть маленький оконный проем, из которого он может наблюдать за входом в логово. Кусок серого полотна создает впечатление, что голова стражника - еще один из ужасных трофеев, украшающих стену. Если приключенцы войдут, он быстро вынырнет из проема и поставит голову гоблина туда, где была его, и предупредит орков в 7.

7. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 4 орка (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 × 1d6, СД (40'), И В 1, БД 8). Эти стражники вооружены копьями. Каждый носит одно для того, чтобы бросить, и второе, чтобы использовать вблизи. У каждого при себе d8 электрумных монет. Когда их предупредят, они бросятся встретить входящих, поднимая громкий крик, когда увидят их. В комнате нету ничего ценного, только поддоны и потрепанная одежда, висящая на вешалках.

8. Дозорный (g.) предупредит четырех стражников здесь (так же, как и в 7, выше) и они побегут на запад, потом на юг, чтобы обойти или окружить входящих в 7 или 9, или приближающихся к их комнате.

9. БАНКЕТНЫЙ ЗАЛ: Большой камин у южной стены и много столов и лавочек в этой комнате 30' × 50'; стол в северной части имеет большое кресло во главе, где обычно сидит лидер орков. Здесь нет орков, хотя в камине горит небольшой огонь из древесного угля.

10. ОБЩАЯ КОМНАТА: Здесь живут 12 орков (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 4 каждый, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 8), 18 орчих и 9 детей (которые не будут сражаться). У мужчин есть по 2d6 серебряных монет, у остальных нет ничего ценного. Немногочисленная мебель в комнате также не представляет ценности.

11. СКЛАД: Дверь заперта. Среди куч и груд припасов здесь (см. 3 выше) есть 3 щита, 17 копий и 2 боевых топора в отличном состоянии. В маленьком ящике в дальнем северо-восточном углу находится давно забытый арбалет и 60 болтов. В этом месте больше нет ничего ценного.

12. КОМНАТА ВОЖДЯ ОРКОВ: Это большое существо одето в кольчугу, носит щит +1 и булаву. Вождь сражается как

монстр с 4 HD, у него 15 HP и добавляет +2 к урону, который наносит при успешном попадании (соответственно, 1d6 +2 очков урона). Это благодаря его силе и навыкам. Он носит 31 золотую монету и кольцо с самоцветом (общая стоимость 700 золотых монет).

Если надавить, вождь нырнет за гобелены на южной стене и попытается открыть секретную дверь на юг, чтобы просить у вражеского племени помочь, но сделает он это только если его жизнь в большой опасности. (Приключенцы могут только попытаться остановить его, выбросив 1 на d6 дважды подряд, или если два персонажа сделают это одновременно).

Зона 1: Этот альков* использует вождь орков, чтобы хранить вооружение и сокровища. Здесь есть 2 кольчуги (человеческого размера и дворфского), 4 меча и запертый железный сундук, содержащий 205 медных, 286 серебряных, 81 золотую и 13 платиновых монет. В небольшой нише в задней стене, закрытой камнем, спрятано **зелье лечения** (potions of healing) и свиток с заклинанием **огненного шара** на 6 костей (6-die fireball spell).

(Примечание Мастеру: потери орков не будут возмещены, но после нападения приключенцев мужчины из 10 отправят четырех из них в 9, вооружив их арбалетами, чтобы устроить засаду входящим. Если вождя убьют, все выжившие орки этого места будут искать приют у племени в С. (см. ниже), взяв с собой все ценное (и не только), после чего пещеры будут заброшены.

С. ЛОГОВО ОРКОВ: Похожие на орков из пещеры В., эти чудовища населяют залы 14-16. Эти орки, однако, не полагаются на постоянное наблюдение; вместо этого у них есть серия почти невидимых нитей, проходящих через входной проход, примерно в 2 м от входа. При срабатывании любой из этих струн тяжелая сеть, подвешенная к потолку, упадет на злоумышленников, а привязанные к ней металлические части подадут звуковой сигнал (срабатывающие струны могут быть обнаружены только в том случае, если произвести тщательный поиск, каждый персонаж имеет 1 из 6 шансов увидеть устройство). Замаскированная сеть шириной в 10 футов и длиной 18 футов, сделанная из толстых, просмоленных веревок, задерживает цель в течении 1d4 раундов. Между тем, орки из зоны 14. прибудут сюда за 1 раунд)

13. ЗАБЫТАЯ КОМНАТА. Только два лидера орков (из этой области и из В.) знают об этом месте; они тайно встречаются здесь, чтобы спланировать совместные предприятия или обсудить племенные проблемы, поскольку, хотя отдельные племена не совсем дружны, оба лидера осознают, что сила в количестве. Посередине комнаты стоит небольшой стол и два стула. Сбоку находится деревянный сундук, в котором есть лук, колчан с 20 стрелами, 2 меча и 2 кинжала. На южной стене висят два щита. В остальном здесь только мелочи, за исключением того, что в юго-восточном углу, под старым ведром (которое наполнено черной застывшей водой), спрятаны два небольших мешочка, в каждом из которых находится 1 драгоценный камень номиналом 50 золотых монет, 10 золотых монет и 20 серебряных монет. Под этими небольшими мешочками гнездятся 2 **гигантские многоноожки**: (КБ 9, КЗ ½, ПЗ 2 каждая, Ат × болезнь, СД (20'), И Об, БД 7).

14. ОБЩАЯ КОМНАТА: Здесь расквартированы 9 мужчин-орков со щитами и мечами (КБ 6, КЗ 1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, СД (40'), И В 1, БД 8) и 8 самок и 3 детеныша, которые не сражаются. У мужчин по 20 серебряных монет, у женщин по d4 медных, у детей - ничего. Здесь беспорядок, и среди него нет ничего ценного. Мужчины пройдут через вход, если услышат падение сети, пребыв за 1 раунда.

15. ОБЩИЙ ЗАЛ: здесь проводятся общие собрания, а также готовят и едят пищу. Здесь 6 мужчин, 2 с арбалетами (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 или ½ для арбалетов, И В 1, БД 8) и 4 женщины (некомбатанты), живущих в западной части пещеры. У каждого есть сокровище, так же как в комнате 14., см. выше. Самцы здесь тоже пойдут ко входу, если услышат шум сети, это займет 3 раунда.

16. КОМНАТА ВОЖДЯ: Охранник (g.) всегда стоит рядом с дверью, и он не может быть ошаращен. (Орк: КБ 5 из-за кольчуги, КЗ 1 +1, ПЗ 6, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 8, несет 2d6 серебряных и d4 золотых). Он немедленно поднимает тревогу, если кто-либо пытается войти. Позади него – груды бочек, ящиков и мешков: припасы для племени. (Одна небольшая винная бочка весом 400 монет содержит вино хорошего качества стоимостью 55 золотых). Ни один из других предметов здесь не имеет ценности, а продукты питания не соответствуют человеческим стандартам. В области к востоку находится сам вождь (КБ 2, КЗ 3, ПЗ 16, Ат 1 × 1d6, И В 3, БД 10). Это очень крупный орк, который носит латы и щит. Он использует меч и атакует как монстр с 3 КЗ. На его поясе висит волшебный **ручной топор +1**, который он будет швырять в оппонента, и он может сделать это и по-прежнему атаковать как обычно в том же раунде боя. Его пояс сделан из серебра с золотой пряжкой (общая стоимость 160 золотых), а в навершии* его меча вставлен драгоценный камень из 100 золотых. В его кошельке 8 золотых, 17 электрумовых и 5 серебряных. Его помощница аналогична орку-мужчине в бою (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 5, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 10), и у нее есть браслет из слоновой кости, который стоит 100 золотых. Зона хорошо меблирована, а в небольшом комоде лежит мешок с 50 платиновыми монетами, тут обвязанными **веревкой для лазания**. На небольшом столике у кровати также стоит медная чаша, тонко обработанная и чеканная из серебра. Тем не менее, она заполнена мусором и сильно потускнела, поэтому кажется, что она стоит 10 серебряных монет, а не 50 золотых, если только её внимательно не осмотреть.

(Примечание Мастеру: потери орков не подлежат восстановлению. Если это племя подвергнется нападению, самцы в зоне 15 будут наблюдать за входом, готовые ко второй попытке искателей приключений. Если вождь будет убит, выжившие будут искать безопасности в области В., если это возможно; в противном случае они полностью покинут это место, унося своё добро.)

Д. ЛОГОВО ГОБЛИНОВ: Естественная пещера быстро превращается в тоннель с обработанными каменными стенами, типичными для всего комплекса. Эти проходы очень оживленные, и за каждые 10 футов, которые проходит партия есть шанс 1 из 6 встретить группу гоблинов (см. ниже). Делайтебросок каждые 30 футов пройденные партией (шанс 3 из 6) пока они не встретят гоблинов, после чего бросать не нужно. Когда встречается, вся ватага гоблинов атакует и все будут кричать тревогу ("Бри-Ярк!") одновременно. Бродячие гоблины

добавляются к тем, что можно найти в пронумерованных областях.

Бродячие гоблины: 6 мужчин (КБ 6, КЗ 1-1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, СД (20'), И Об, БД 7). У каждого будет d6 серебряных монет (Они патрулируют и доставляют информацию туда и обратно. Также, группа будет тащить с собой несколько мешков (d6) довольно неплохой пищи – не стоит много, но вполне съедобно для людей).

17. КОМНАТА СТРАЖИ: 6 гоблинов стражников с несколькими копьями у каждого (КБ 6, КЗ 1-1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, И Об, БД 7) насторожено высматривают оба прохода на наличие любых незваных гостей, включая хобгоблинов с юга. У каждого есть d4 × 10 медных и d4 серебряных монет. В камере есть бочка с 60 копьями, маленький стол, 2 скамейки и бочонок с водой.

18. КОМНАТА СТРАЖИ: То же, что и в 17., см. выше, но гоблины смотрят преимущественно на восток. Если раздается крик "БРИ-ЯРК" (аналог "Шухер!") 2 стражников бросаются к секретной двери, бросят мешочек с 250 золотыми монетами огру (**E**, 22., ниже) и попросят его помочь им. Огр примет плату, зайдет в логово гоблинов и направится атаковать незваных гостей немедленно, если это возможно. Мешок золотых монет спрятан в бочке с водой в углу у секретной двери.

19. ОБЩАЯ КОМНАТА: Тут живут 10 мужчин (КБ 6, КЗ 1-1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, И Об, БД 7), 14 женщин и 6 детей (они не могут сражаться). Здесь готовят и едят еду, также проводят общие собрания. Повсюду множество постельных принадлежностей, столов, табуретов, скамеек и прочего, из-за чего здесь беспорядок. У каждого мужчины d6 серебряных монет, а у каждой женщины 2d6 медных. Если приключенцы не встретили бродячую группу гоблинов, когда вошли в эти пещеры, добавьте дополнительно 6 мужчин в это помещение.

20. КОМНАТА ВОЖДЯ: Вождь гоблинов (КБ 4 из-за кольчуги и щита, КЗ 3, ПЗ 11, Ат 1 × 1d6 +1 из-за Силы и навыка, И В 2, БД 9), 3 стражника (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 7, Ат 1 × 1d6, И Об, БД 9 из-за присутствия вождя), и несколько женщин живут здесь. У вождя кошелек с 18 золотыми и 2 платиновыми монетами; у каждого охранника по 8 электрумных и d6 серебряных монет. Под кроватью вождя есть серебряная чаша (ценой 90 золотых монет). У него и его стражников есть луки, висящие на стене, и если есть время схватить их, то они сделают это и будут использовать луки для атаки. Оказавшись в тяжёлом положении, 2 гоблинши могут и будут драться так же хорошо, как и мужчины (2 гоблинши (КБ 7, КЗ 1-1, ПЗ 2 каждый, Ат 1 × 1d6, СД (20'), И Об, БД 9 из-за присутствия вождя); остальные женщины не сражаются).

В этом месте есть немного хорошей мебели - всё гоблинских размеров, конечно же. У низкой скамейки возле кровати есть потайной ящик под сиденьем, в котором содержится сокровище гоблинов: гобелен с серебряными и золотыми нитями, которые стоят 900 золотых монет. Рядом есть подставка с оловянной чашей, в которой 273 серебряных монеты и 321 медная монета.

21. СКЛАД: Обратите внимание, что на позиции g. есть 4 гоблина на страже (КБ 7, КЗ 1-1, ПЗ 4 каждый, Ат 1 × 1d6, И Об, БД 7), вооруженные заряженными арбалетами и мечами. Множество тюков, коробок, ящиков, бочек и мешком сложены штабелями в большом помещении. В них содержатся ткани, еда, пиво, и вино - ничто не представляет особой ценности. Трудолюбивые, но не слишком сообразительные гоблины постоянно прино-

сят сюда украденные вещи. Они не знают, что их большие двоюродные братья, хобгоблины с зоны F. (ниже), используют секретную дверь, о которой известно только им, чтобы воровать лучшую еду и напитки. Если приключенцы останутся в этом помещении больше, чем на один ход, группа из четырех хобгоблинов придет через секретную дверь:

4 хобгоблина: (КБ 6, КЗ 1 + 1, ПЗ 6 каждый, Ат 1 × 1d8, СД (30'). И В 1, БД 9.) У каждого d4 золотых монет.

(Примечание Мастеру: потери гоблинов не могут быть возмещены. Если они потерпят поражение против нежеланных гостей, гоблины попытаются спрятаться или бежать на восток. Те, кто сделают это, пойдут из зоны 17 в 23, чтобы предупредить хобгоблинов, и объединить силы с ними, так что измените встречи соответствующим образом.)

E. ПЕЩЕРА ОГРА: Люди, входящие в это место, ощущают сильный кислый запах, а затем заметят, как что-то, похожее на огромного медведя, спит в юго-западной части пещеры. На самом деле, это всего лишь шкура большого медведя, которого убил огр и использует как кровать, делая её более комфортной, подложив листья под неё. Огр находится в восточной части логова и, если шуметь, он будет готов к драке. У этого большого Огра КБ 4 из-за собственной толстой шкуры и шкуры медведя, которую он носит для защиты. Из-за большой силы он наносит оппоненту 3-12 (1d10+2) очков урона (КБ 4, КЗ 4 + 1, ПЗ 25, Ат 1 × 1d10 +2, СД (30'), И В 4, БД 10). Огр разбогател, служа наемником – обычно на стороне гоблинов (и их периодических союзников, хобгоблинов), хотя время от времени его подкупали орки и гноллы. Он бросится на помочь гоблинам, как только они бросят ему сумку монет (смотрите 18., выше) Если кто-то предложит ему сделку больше – которую он может увидеть и пощупать – есть 90% шанс он просто возьмет её (и деньги гоблинов тоже!), и вернется в свое логово.

22. Огр сидит здесь на большой кожаной сумке. В этой сумке семь больших мешочков, в которых находятся:

1: 287 серебряных монет; 2: твердый сыр; 3: 182 медные монеты и 91 электрумная монета; 4: 289 золотых монет; 5: бочонок бренди (стоимостью 80 золотых монет); 6: 303 медные монеты; 7: 241 золотая монета (на самом деле, это свинцовые монеты перекрашенные в золотые, так что цена каждой, как у 1 медной!).

Если незваные гости предложат ему взятку в размере 20 золотых монет или более, огр с вероятностью 90% позволит им уйти, но если он поймаёт их снова, он попытается убить их несмотря на то, что они предложат. Под кучей старых костей, в южной части его пещеры, спрятано 6 волшебных стрел **+1, зелье невидимости**, и волшебный свиток с двумя заклинаниями жреца - **исцеление лёгких ран** и **удержание личности** (cure light wounds, hold person).

F. ЛОГОВО ХОБГОБЛИНОВ: Мародеры редко беспокоят этих жестоких существ, потому что вход в их логово охраняет массивная зарешеченная дверь чуть дальше от входа в пещеру. Вдоль стен выставлены черепа, и несколько прикреплены к дубовой двери, чтобы выделить предупреждение, написанное простыми рунами: "Задорите, мы бы хотели вас увидеть на ужин!" (Что **можнo** неверно истолковать как радушное приглашение пообедать). При тщательном осмотре двери есть шанс 1 из 6 для каждого осматривающего, обнаружить секретный механизм, которые позволяет человеку снаружи

сдвинуть стержень назад, чтобы можно были войти в проход. Если попытаться открыть её силой, потребуется трижды выбросить 1 на d6, чтобы сломать стержень, и шум предупредит существ в **26**. Если использовано заклинание **Отпирание** (Knock) чтобы открыть дверь, стражники услышат звук упавшего стержня, но у них не будет достаточно времени, чтобы среагировать, и у незваных гостей будет два раунда перед тем, как придут стражники.

23. ОБЩАЯ КОМНАТА: Это место населяют 5 мужчин (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 × 1d8, СД (30'), И В 1, БД 8) с d4x10 серебряных монет у каждого; 8 женщин (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 4 каждая, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 7) с 2d6 серебряных монет у каждой, и трое детей, которые не дерутся, и у них нет сокровищ. Здесь есть груды тканей и шкур в качестве кроватей, немного разной мебели, и небольшая бочка пива, ведра и прочее - ничего ценного. Мужчины наблюдают за восточной дверью, которая ведет к логову гоблинов (**D.**, выше) и готовы к нападению.

24. ПЫТОЧНАЯ/КОМНАТА ДЛЯ ИГР/СКЛАД ЕДЫ: Здесь два очень больших, уродливых хобгоблина. У каждого кость здоровья равна 2+1, у одного 10 очков здоровья, у другого 8, и оба одеты в кольчугу (КБ 5). Кроме того, у одного из них есть кнут, а также меч, так что он может ударить оппонента на расстоянии 15 футов, и если попадет, кнут зацепит жертву, повалит на землю и оглушит (парализует) на 1-2 раунда. Тем не менее, в ближнем бою хобгоблин не сможет использовать свой кнут, так что он отбросит его в сторону. У каждого монстра есть кошелек с d6 медных, серебряных и электрумных монет. У большего также есть серебряный браслет, стоящий 135 золотых монет. Они охраняют шестерых заключенных, прикованных к стенам. В комнате есть 2 кресла, маленький столик, в центре костровая яма, и различные оружия пыток. Ключи к цепям заключенных висят на стене в юго-западном углу. Заключенные:

#1: Пухлый полуживой торговец, которого должны сегодня вечером съесть на отдельном банкете. Если его спасут и вернут в Крепость, Гильдия выплатит награду в размере 100 золотых монет, и подарит спасителям почетный статус в гильдии, освободив на один год от взносов, сборов, налогов и других пошлин, которые собирает Гильдия.

#2: Орк (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 4, БД 8), который с радостью будет драться с гоблинами и хобгоблинами, если у него будет оружие (конечно же, он при первом удобном случае убежит от приключенцев, взяв с собой все, что может и проинформирует своих товарищей в **B** (выше) о том, что случилось).

#3: Солдат (КБ 9 из-за того, что нет доспеха, В 1, ПЗ 5, БД 7), который прежде служил стражников торговца. Он согласится служить спасителям один год, если ему предложат это за оплату жилья, питания, брони и оружия.

#4: Обычная женщина, жена торговца, которую тоже собираются приготовить на большой пире. Она персонально отблагодарит своих спасителей, подарив им **кинжал +1**, который находится в её комнате в Крепости.

#5: Обезумевший гнолл (КБ 9, так как без доспеха, КЗ 2, ПЗ 9, Ат 1 × 1d6, И В 2, БД 8), который схватит оружие и атакует своих спасителей, если его освободят (он будет наносить только 1d6 очков урона, из-за ослабленного состояния).

#6: Ещё один солдат, такой же как и #3, выше, который будет вести себя так же, как и его товарищ.

25. ОБЩАЯ КОМНАТА: Эта большая комната используется для обедов, встреч и общих празднеств племени хобгоблинов. Сейчас здесь много столов и лавочек, так как это место готовят к предстоящему пиру. 4 мужчины (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 × 1d8, СД (30'), И В 1, БД 8), 5 женщин (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 4 каждая, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 7) и 9 детей (которые не будут сражаться) трутятся здесь. У каждого мужчины d4 золотых монет, а у женщин 2d6 серебряных. На главном столе есть набор оловянной посуды, и его стоимость 25 золотых монет за весь набор.

26. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 6 хобгоблинов (КБ 7 когда используют арбалеты, иначе 6, КЗ 1+1, ПЗ 6 каждый, Ат 1 или ½ для арбалетов × 1d6, И В 1, БД 8), 3 с арбалетами, из которых они будут стрелять перед тем, как бросить и взять свои булавы для битвы вблизи. У каждого d4 золотых, серебряных и медных монет. Если они услышат, что дверь выбивают, или стержень упал, все, кроме одного, мгновенно бросятся к входу, в то время как оставшийся предупредит зону 27., а затем присоединится к своим товарищам. Им понадобится 2 раунда, чтобы добраться до входа, и шестой стражник присоединится к ним на четвертом раунде.

27. ОРУЖЕЙНЫЙ СКЛАД: 3 хобгоблина-стражника (КБ 5 из-за кольчуги, КЗ 1+1, ПЗ 6 каждый, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 8) здесь на страже все время. Если их предупредят, двое двинутся к двери, чтобы устроить засаду, а остальные пройдут сквозь секретный проход к зоне 31, чтобы предупредить вождя. У каждого стражника 2d4 серебряных и электрумных монет. В комнате есть:

- 1 латный доспех человеческого размера
- 1 латный доспех на дворфа
- 3 кольчужных доспеха на человека
- 2 кольчужных доспеха на эльфа
- 7 кожаных доспехов на человека
- 11 щитов
- 6 кинжалов
- 1 боевой топор
- 4** булавы
- 3** меча
- 2 коротких лука
- 1 длинный лук
- 13** арбалетов
- 11 × 20 стрел (у 14 стрел серебряные наконечники)
- 9 чехлов с болтами по 20 штук
- 51 копье
- 19 древковых оружий
- 42 шлема различных размеров

Доспехи стоят или висят на стойках и стеллажах. Оружие в сундуках, или на крючках, или на стеллажах.

28. КЛАДОВАЯ: Вещи, украшенные у тупых гоблинов, хранятся здесь, пока они не понадобятся. На страже здесь всегда есть один стражник (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 5, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 8). У него есть 2d8 электрумных монет (если группа мародеров не встретила приключенцев в зоне **21.**, то они будут здесь: 4 хобгоблина (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 6 каждый, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 8). У каждого - d4 золотых монет).

29. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 2 хобгоблина-стражника с арбалетами и мечами стоят здесь (КБ 7, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 или $\frac{1}{2}$ для арбалетов \times 1d6, И В 1, БД 8). Также с ними 2 женщины, которые будут сражаться (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 4 каждая, Ат 1 \times 1d6, И В 1, БД 7). У каждого мужчины 2d6 серебряных и медных монет, в то время как у женщин нет сокровищ. В комнате есть две кровати, скамейка, табурет и большой ящик (заполненный грязной одеждой). Если они увидят нападающих, одна женщина предупредит зону 30, другая 31; после чего они вступят в бой.

30. КОМНАТА ВОЖДЯ ХОБГОБЛИНОВ: У этого большого, уродливого существа (КБ 2 из-за латного доспеха и щита, КЗ 5, ПЗ 22, Ат 1 \times 1d8 +2 из-за Силы и навыков, СД (30'), И В 5, БД 10) есть 5 платиновых и 31 золотая монет в кошельке. Он носит серебряный пояс с драгоценными камнями (ценой 600 золотых). С ним 4 больших женщины, каждая равна по силе мужчине (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 6 каждая, Ат 1 \times 1d8, И В 1, БД 10 из-за вождя), и у каждой есть 2d6 золотых монет. Комната забита мебелью и хламом – все это не имеет никакой ценности, за исключением того, что в огромном железном ящике, заполненном облезлыми шкурами животных, есть ложное дно. В секретной части железного ящика находится 25 платиновых, 200 золотых, 115 электрумных и 400 серебряных монет плюс драгоценный камень на 100 золотых монет и **ядовитое зелье**. Среди кучи дров возле камина (юго-восточный угол) спрятана **палочка паралича**, но в ней осталось всего 7 зарядов.

31. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 4 хобгоблина (КБ 5 из-за кольчуги, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждый, Ат 1 \times 1d8, И В 1, БД 8), каждый с 2d6 электрумных, серебра и меди. Они следят за опасностью и, если заметят ее, передают информацию в зоны 29., 30. и/или 27. по мере необходимости. Комната довольно пустая, в ней всего 2 поддона, табуретка и большая бочка с водой.

Примечание Мастеру: Как обычно, потери хобгоблинов не могут быть восполнены в ходе обычной игры, которая представляет собой период всего в несколько дней или недель действий. Хобгоблины довольно умны, хорошо организованы и бдительны. Если их вождь убит, они обычно стремятся сбежать живыми, если только их противники явно не слабы и неполноценны. Выжившие подкрепят гоблинов в Д., выше, если только их нападающие не очень опасны, и хобгоблины не видят, что вся территория пещеры в беде. . . .

G. ИЗБЕГАЕМАЯ ПЕЩЕРА: Даже обычные жители этой области, включая людоеда, держатся подальше отсюда, поскольку обитающие здесь существа исключительно опасны. Любое существо, достаточно глупое, чтобы выйти на улицу ночью, становится честной добычей. Ужасная вонь ощущается, как только войдешь в область пещеры.

32. ПУСТАЯ ГАЛЕРЕЯ: Запах этих мест ужасен. Кости и гниющие трупы разбросаны тут и там среди опавших листвьев и старых ветвей. При тщательном поиске искатели приключений будут находить монету каждый раунд: 1-2 = 1 медная монета, 3-4 = 1 серебряная монета, 5-6 = 1 монета из электрума. Звук такого поиска может привести посетителей! Бросьте кубик по таблице ниже для случайной встречи:

1 – Медведь-сова из 34., ниже

2 – 2d6 гигантских крыс (КБ 7, КЗ $\frac{1}{2}$, ПЗ 2 каждая, Ат 1 \times 1d3 плюс болезнь, СД (40'), И В 1, БД 8)

3 – Серая слизь из 33., ниже
4-6 – Шум никого не привлекает.

33. МЕЛКИЙ БАССЕЙН: Эта часть пещеры очень влажная, и все стены и пол блестят от сырости. Здесь есть большой мелководный бассейн (как показано на карте), и несколько белых слепых рыб плавают внутри. В воде лежит инкрустированный драгоценными камнями кубок стоимостью 1300 золотых. В этом месте 3 монстра серой слизи (только две, если одна уже встречалась в 32 области). Каждый наносит 1d8 урона в первом раунде, если только не атакует сверху, потому что половина их урона будет потрачена на разрушение защиты ступней и ног жертвы. После этого атаки наносят 2d8 единиц урона, как и атаки сверху (КБ 8, КЗ 3*, ПЗ 15 каждая, первый раунд, Ат 1 \times 1d8, затем 2d8, разрушает броню, СД (3') И В 2, БД 12.) Пара всегда на местах: одна на южном kraю бассейна и одна на потолке в юго-западной части области. Существует только 1 шанс из 20 их заметить, если только не используется шест, чтобы ощупать область перед бассейном, или если два или более факелов не подняты вверх, чтобы полностью осветить область потолка. Третья серая слизь будет на потолке слева от входа, если она есть.

34. ЛОГОВО МЕДВЕДЯ-СОВЫ: Медведь-сова (КБ 5, КЗ 5, ПЗ 30, Ат 3 \times 1d8, СД (40') И В 3, БД 9) спит в самой южной части своего логова, переваривая мясо гнолла, которого поймал аккурат сегодня на рассвете. Если его разбудить, зверь зарычит и бросится прочь, раздавая удары своими двумя большими лапами и зубастым клювом, нанося 1d8 единиц урона за удар, с тремя такими атаками в раунд, то есть когтями, еще одной атакой когтями, а затем щелчком своего клюва. У него нет сокровищ, но среди множества палок и костей, на которых он спит, находится костяная труба (1 шанс из 6 заметить ее для каждого персонажа, обыскивающего кучу, с проверкой за каждого раз в раунд) со **свитком защиты от нежити** внутри.

H. ЛОГОВО БАГБИРОВ: Группа багбиров немногочисленна, но то, чего ей не хватает, компенсирует силой и хитростью. Рядом со входом в пещеру есть знаки на кобольдском, орочьем, гоблинском и т.д. На каждом написано: «Безопасность, безопасность и покой для всех гуманоидов, которые входят – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ! (Входите и доложите первому охраннику слева, чтобы он подготовил вам горячую еду и постель).

35. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 3 багбира (КБ 5, КЗ 3+1, ПЗ 11 каждый, Ат 1 \times 2d4, СД (30')). И В 3, БД 9) по 2d10 золотых каждый. Эти существа отдыхают на табуретах возле дымящейся жаровни, на углях над которой поджаривается мясо. Каждый будет игнорировать свою большую булаву, когда войдут злоумышленники, вместо этого потянувшись за едой. Хоть они и не говорят на всеобщем, они хвалят и съедают кусок, затем предлагают вертеть искателям приключений – и внезапно используют их как мечи, чтобы нанести первый удар (с бонусом +2 к попаданию из-за неожиданности!), если только жертвы не настороже. Здесь есть две койки и большой гонг. Если битва пойдет не в их пользу, один ударит в гонг, чтобы предупредить остальных в пещере.

36. КОМНАТА ВОЖДЯ: Этот старый крепкий багбир схож с огром (КБ 5, КЗ 4+1, ПЗ 18, Ат 1 \times 1d10 +2, И В 4, БД 9). У него есть кошелек с ключом, 29 платиновыми монетами и 3 драгоценных камня по 50 з.м. С ним самка багбира, равная самцу (КБ 5, КЗ 3 +1, ПЗ 12, Ат 1 \times 2d4, И В 3, БД 9). У нее есть золотые серьги стоимостью 100 з.м.

Обстановка комнаты потрепанная и грубая, но есть несколько кусков шелка вперемешку с постельным бельем, всего 6 штук; партия сможет продать их за 20 з.м. каждый. На уступе под потолком торчит серый сундук, который можно обнаружить, только если тщательно обыскать комнату. Он содержит 1462 серебряные монеты, 30-фунтовую статую из алебастра и слоновой kostи (стоимостью 200 золотых монет) и 2 **лечебных** зелья (которые разобьются, если с сундуком грубо обращаться). Потребуется три-четыре сильных персонажа, чтобы безопасно справиться с этим. На стене висит **ручной топор +1** и, если у вождя есть шанс, он схватит его и бросит сначала, а затем закроет для полного рукошного боя. Он знает о потайной двери — это его путь к спасению в безвыходных ситуациях.

37. КОМНАТА С ТРОФЕЯМИ: тяжелая дверь заперта, а ключ находится в сумке вождя (36., выше). Внутри находятся **щит +1**, который используется как поднос для хранения кучи сушеных трав (кошачья мята, что-то особенное для этих медведей), различные коробки и ящики с высококачественными сушеными или солеными продуктами, кожаные шкуры в стопке, 3 бочки с эля, бочку вина и небольшой бочонок масла (вместимость 20 фляг). (Если все, кроме щита и масла, будет продано в Крепости, стоимость будет 400 золотых монет). Сломав замок или выбив дверь, персонажи привлекут охранников из 35. и вождя и его помощницу из 36.

38. ОБЩАЯ КОМНАТА: Здесь живут 3 мужчины (КБ 5, КЗ 3+1, ПЗ 12 каждый, Ат 1 × 2d4, СД (30'), И В 3, БД 9) с 2d6 золотых и серебряных монет каждый, 7 самок (БД 6, КЗ 2, ПЗ 8, Ат 1 × 1d8, И В 2, БД 8) и 3 молодых багбира (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 3, Ат 1 × 1d4, И В 1, БД 7). Тут и там груды постельного белья и старой одежды. Почерневшая от копоти серебряная урна стоимостью 175 з.м. возле камина, но только внимательное рассмотрение покажет ее истинную ценность.

39. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: Здесь наблюдают 2 мужчины (КБ 5, КЗ 3 + 1, ПЗ 10 каждый, Ат 1 × 2d4, И В 3, БД 9) с 2d8 золотых каждый и 3 женщины (КБ 6, КЗ 2, ПЗ 7 каждый, Ат 1 × 1d8, И В 2, БД 8), у каждой по d10 золотых. У каждого есть копье в дополнение к обычному оружию, так что они могут метнуть этот снаряд, а затем сразиться в рукопашной. Эти багбира ухаживают за рабами, а также помогают охранять вход в их логово. Тут и там в комнате разбросаны спальные мешки, скамейка, длинный стол, ведро с водой и мешки с едой. Ключи от дверей **40.** и **41.** находятся на стене напротив лестницы. В обоих коридорах у загонов для рабов стоят мешки с едой, маленькие ящики и бочки с припасами и разбавленным вином.

40. РАБСКИЙ ЗАГОН: Железная дверь защищена засовом, цепью и тяжелым навесным замком. Внутри куча соломы, ведро и следующие рабы: 3 кобольда (КБ 9, КЗ ½, ПЗ 2 каждый, СД (40'), И Об, БД 6), 1 гоблин (КБ 9, КЗ 1-1, ПЗ 3 каждый, СД (20'), И Об, БД 7), 4 орка (КБ 9, КЗ 1, ПЗ 5 каждый, СД (40'), И В 1, БД 8) и 2 человека (КБ 9, В 1, ПЗ 4 каждый, СД (40'), БД 7) — дополнительно добавить 1 дворфа (КБ 9, Д 2, ПЗ 12, СД (40'), БД 8) и 2 эльфов (КБ 9, Э 1, ПЗ 7 каждый, СД (40'), БД 8) вместо 2 кобольдов и 1 орка. Они прикованы к стене обычной цепью и тяжелым навесным замком. Все будут сражаться против багбиров, если им дать оружие. (Рассматривайте как КБ 9, если не обеспечили их броней). Люди будут служить так же, как указано в **F.** 24., выше. Дворф и эльфы, если их использует Мастер, могут согласиться помочь авантюристам, пока они постоянно остаются в районе

Пещер и сражаются. Остальные существа дезертируют при первой же возможности.

41. РАБСКИЙ ЗАГОН: Еще одна железная дверь с решеткой, цепью и замком защищает следующих рабов: 3 хобгоблина (КБ 8, КЗ 1+1, ПЗ 6 каждый, СД (30'), И В 1, БД 8), 2 гнолла (КБ 8, КЗ 2 + 1, ПЗ 9 каждый, СД (30'), И В 2, БД 8), 1 (мятежный) багбир (КБ 7, КЗ 3+1, ПЗ 14, СД (30'), И В 3, БД 9) и 1 огромный человек — кажущийся дикарем, с могучими мускулами, лохматыми волосами и бородой и вытаращенными глазами. Он **Герой** (воин 4-го уровня). Его Сила 18 и +1 за его уровень дают ему в сумме +4 к бонусу на попадание и +3 к урону (КЗ 9 из-за отсутствия брони, В 4, ПЗ 24, Ат 1 × 1d6 +3, БД 10) (он склонен к приступам ярости берсерка из-за своего порабощения, и, если он вооружен и находится в бою, с вероятностью 50% за раунд он ударит друга, а не врага в своей жажде убийства!) Если их освободить, эти рабы попытаются сбежать, хотя они будут атаковать багбиров, которые стоят на пути их побега. Есть два исключения: большой багбир ненавидит своих собратьев, возьмет оружие и будет сражаться с ними или с любым другим обитателем всей области; он будет продолжать делать это до тех пор, пока группа останется там. Герой — злой человек; как только он будет вооружен и после того, как безумие битвы покинет его, он либо убьет авантюристов, освободивших его, чтобы забрать себе все их сокровища, либо украдет самое ценное, а затем ускользнет — но только если он знает, что партия слишком сильна для него.

(Примечание для Мастера: 2 багбира на охоте, и они вернутся с человеческим трупом и 83 золотыми монетами на следующий день после того, как искатели приключений впервые войдут в логово багбиров. Они будут поставлены на караульную службу в 35., если это уместно, и их статистика такая же, как у охранников там. Медвежатники останутся на месте, пока все не умрут, кроме вождя, который обратится за помощью к минотавру в I., 45.)

I. ПЕЩЕРЫ МИНОТАВРА: В этом лабиринте есть множество неприятных вешней, но самое худшее — это дьявольски умный минотавр, который обитает здесь. Сразу же после входа в это место искатели приключений почувствуют легкое головокружение — последствия заклинания, которое заставит их потерять всякое чувство направления.

Минотавр согласится помочь багбарам против захватчиков ценой одного человеческого раба каждые три дня службы — разумеется, раба в этот период съедают. Минотавр хранит только самые отборные сокровища, бросая ненужную добычу тому, кто случайно найдет ее в устье лабиринта.

(Примечание для Мастера: вы можете позволить игрокам найти несколько монет низкой стоимости, обычное снаряжение, оружие или доспехи у входа. Через 30 минут после входа в пещеру начнет действовать заклинание смешения направлений (специальное заклинание), поэтому начните сбивать их с толку, называя неправильные направления, например, юго-восток вместо северо-востока, восток вместо запада и т.д. Не беспокойтесь о том, что один и тот же проход будет называться другим направлением, если они пройдут по одному и тому же маршруту дважды — так действует на них магия. Вы можете позволить картографу совершать скрытый спасбросок каждые пару ходов, 19 или 20 означают, что эффект заклинания был сброшен).

42. ПЕЩЕРА СТИРЖЕЙ: Здесь 13 этих летающих монстров: (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 3 каждый, Ат $1 \times 1d3$ в первом раунде и +2 к попаданию, во следующих раундах $1d4$, СД (60'), И В 1, БД 9). Если противник получает удар, стирж будет автоматически сосать кровь каждый последующий раунд, нанося $1d4$ очка урона из-за кровотечения, пока жертва не будет мертвa или стирж не будет убит. Минотавр любит ловить и поедать этих существ, поэтому они его избегают, и очень голодны. На самом деле, из-за этого голода с вероятностью 90% они будут пищать и улюлюкать друг другу, так что группа не будет удивлена встречей с ними. У них нет сокровищ.

43. ОГНЕННЫЕ ЖУКИ: В этой области их обитает трое: (КБ 4, КЗ 1 + 2, ПЗ 7 каждый, Ат $1 \times 2d4$, СД (40'), И В 1, БД 7). Они очень голодны и поспешат напасть на любого, кто войдет в их зону. У них нет сокровищ, но 2 железы над глазами и одна в животе будут светиться красным светом, радиусом 10 футов, в течение $1d6$ дней после гибели жука.

44. ОГНЕННЫЕ ЖУКИ: Здесь 2 таких существа, во всех отношениях такие же, как в 43., выше.

45. МИНОТАВР: У этого огромного монстра КБ 4 из-за огромной кольчуги, которую он носит, и **копье +1**. При первой атаке минотавр (КБ 4, КЗ 6, ПЗ 35, Ат $1 \times 1d6 + 3$ или $2 \times 1d6$, СД (40'), И В 6, БД 12) рванет вперед и ударить копьем, нанеся 4-9 ($1d6+3$) единиц урона из-за его силы. В следующем раунде он будет резать и кусаться, нанеся 1-6 единиц урона при каждой успешной атаке. Минотавр может использовать только копье **или** рога и кусаться.

Когда злоумышленники входят в область, минотавр немедленно переходит в атаку. Он настолько хорошо знает эту область, что единственный способ спастись для жертв – это пройти через потайную дверь в область 36. или убежать с этого места и залезть на большое дерево.

В пещере, в которой обитает минотавр, есть черепа и кости, украшенные декоративными узорами. Секретная дверь на самом деле представляет собой каменную плиту, для перемещения которой требуется не менее трех человек. Это можно заметить при внимательном осмотре стен, но то, как она перемещается, требует броска 1 на шестигранном кубике, чтобы показать, что искатель нашел место, где можно ухватиться. Все сокровища минотавра находятся за этой каменной плитой. Она скрывает:

1 запертым сундук (с ядовитой иглой в замке) – содержит 930 золотых и 310 электрумных монет

1 посох лечения

1 комплект **латных доспехов +1** человеческого (возможно, эльфийского) размера

1 запертым сундук - содержит 3 бутылочки с **зельями газообразной формы, исцеления и роста** (gaseous form, healing and growth)

1 запертым сундук - в нем 3 украшения стоимостью 1600, 900 и 600 з.м. соответственно



46. ЛОГОВО ГНОЛОВ: Вход в это место - небольшая пещера, и только в конце будет виден обработанный камень. Если у авантюристов есть свет или они сильно шумят, охранники (46.) обязательно будут настороже и готовы к битве.

47. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: Здесь всегда дежурят 4 гнолла (КБ 5, КЗ 2, ПЗ 9 каждый, Ат $1 \times 2d4$, СД (30'), И В 2, БД 8). У двоих есть луки, и они будут стрелять по вторгшимся, пока не начнется рукопашная; тогда они побегут за помощью, пока двое других сражаются. Каждый гнолл имеет по d8 электрума, серебра и меди.

48. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: 3 самца (КБ 5, КЗ 2, ПЗ 8 каждый, Ат $1 \times 2d4$, И В 2, БД 8) и 5 самок (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждая, Ат $1 \times 1d8$, И В 1, БД 8) расквартированы здесь. Они будут готовы к бою немедленно. У мужчин по d6 золотых, у женщин по d4. В помещении разбросана грубо сделанная мебель, кучи постельного белья на полу, несколько шкур и мехов на стенах (одна из них - ценная соболиная шуба стоимостью 450 з.м.), а в юго-западном углу комнаты - бочка с водой.

49. ЗАКРЫТАЯ КОМНАТА: Эта комната является кладовой и оружейной. Помимо обычной провизии, здесь есть 7 щитов, кольчуга дворфийского размера, 12 ручных топориков, 3 длинных лука, 5 колчанов стрел (по 20 в каждом) и **меч -1, проклятый**. Одна бочка исключительно хорошего эля протекает, и искатели приключений могут соблазниться его запахом. На самом деле эль столь хороший, что есть 5 из 6 шансов на каждый глоток, что он или она сделает здоровый глоток, а затем проведет следующие 1-4 хода за выпивкой. (Если это произойдет, убедитесь, что ваши персонажи ведут себя соответственно: поют, шумят и ведут себя глупо. Любая их атака будет иметь -2 к попаданию; это будет продолжаться столько ходов, сколько они выпили, т.е. 1-4).

50. ОБЩАЯ КОМНАТА: В этом месте обитает племя гнолов – 6 мужчин (КБ 5, КЗ 2, ПЗ 8 каждый, Ат $1 \times 2d4$, И В 2, БД 8), 11 женщин (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждая, Ат $1 \times 1d8$, И В 1, БД 8), и 18 детенышей, которые не сражаются. У

мужчин по d6 электрума и серебряных монет, у женщин по d10 серебряных монет. В комнате просто нагромождение никчемной по качеству мебели.

50. ЖИЛИЩЕ ВОЖДЯ ГНОЛОВ: Предводитель гнолов (КБ 3 из-за ношения кусков латных доспехов, КЗ 3, ПЗ 17, Ат 1 × 2d4+2 из-за его силы, И В 3, БД 10), два его сына (КБ 4, КЗ 2+1, ПЗ 10 каждый, Ат 1 × 2d4+1, И В 2, БД 10) и четыре женщины-гнолла (КБ 6, КЗ 1+1, ПЗ 5 каждая, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 9) ждут в этой комнате. У вождя есть пара серебряных нарукавных повязок, каждая из которых стоит 50 золотых монет, а в поясном мешочке лежит еще 39 золотых. Его сыновья имеют по d10 золотых, электрумных и серебряных монет. Каждая женщина носит на шее серебряную цепочку стоимостью 30 золотых монет и дополнительно имеет 2d6 монет из электрума. Обстановка этого места грубая и потрепанная. Большой металлический горшок под каменной плитой в нише камнина скрывает 200 медных, 157 серебряных, 76 электрумных и 139 золотых монет. Потайная дверь и проход, который ведет в помещение К., 63. неизвестны никому. Прямо у входа находится скелет человека-вора, у него сломана нога, и он, должно быть, умер здесь, пытаясь сбежать через потайную дверь. Гнилые кожаные доспехи и проржавевшее оружие ничего не стоят, но в кошельке на поясе лежит 12 драгоценных камней по 50 з.м. каждый, а **эльфийские сапоги** на его костяевых ногах все еще в пригодном для использования виде.

(Примечание Мастеру: Потери гнолов не могут быть восполнены. Они находятся в свободном союзе с орками, поэтому, если есть выжившие гноллы, они переместятся в районы орков и наоборот. Если хотите, позвольте вождю убежать от врагов, взобравшись на дымоход камина в его районе.)

K. СВЯТЫНЯ ЗЛОГО ХАОСА: Слабый, неприятный сквозняк исходит из устья пещеры шириной 20', которая является входом в это место. Едва видная тропа через рощу вульгарно искривленных и странно раздутых деревьев вызывает у двигающихся по ней жуткое чувство беспокойства, и, как только они войдут в устье пещеры, их чувства охватит смутное осознание таящегося зла. Красные пласти почвы и камней пронизаны выпуклыми черными прожилками, проглядывающими сквозь обтесанные скалистые стены за входом. Широкие коридоры и залы замерли, словно мертвые. Иногда можно услышать слабый стонущий звук или пронзительный писк, едва различимый, даже если группа персонажей находится в абсолютной тишине и слушает.

Полы гладкие и истерты бесчисленными шагами прихожан в этом мрачном месте. Шаги непрошеных гостей будут тревожным эхом отражаться в этих сводчатых залах (+2 шанс быть застигнутым врасплох) и нужно очень позаботиться о том, чтобы заглушить такие звуки, если группа надеется остаться незамеченной до момента своего выбора. Непрерывный шум приведет группу зомби-охранников:

8 зомби: (КБ 8, КЗ 2, ПЗ 8 каждый, Ат 1 × 1d8, СД (40'), И В 1, БД 12). Эти ужасные монстры одеты в грязную униформу в красно-черную полоску. У каждого есть боевой топор, похожий на тесак (каждый носит **амulet защиты от изгнания**, поэтому попытки жреца изгнать их делаются так, как если бы они были **гулями**, а не зомби).

51. ПРОХОД, ЗАПОЛНЕННЫЙ ВАЛУНАМИ: здесь размещены большие камни и валуны, чтобы запечатать этот туннель. Потребуется 100 человеко-ходов, чтобы открыть проход, достаточно большой, чтобы человек мог пройти в область за его пределами (у вас, как у Мастера, есть возможность позволить этому проходу вести наружу куда-то к юго-западу от **Пещера Хаоса**, или вы можете решить, что он идет до **Пещеры Неизвестного**). Если вы выберете последний вариант, вы, конечно же, должны подготовить соответствующую карту подземной области и наполнить ее монстрами и сокровищами).

52. ЗАЛ СКЕЛЕТОВ: В этом необычном зале для аудиенций есть помост и стул, похожий на трон, с 4 большими красными драгоценными камнями (500 з.м. каждый) в южном конце. В остальном зал пуст, если не считать дюжины скелетов, одетых в лохмотья кольчуги, с разбитыми щитами и ржавыми скимитарами (мечами), прислоненными к стенам. Эти костяные стражи не двигаются, и любая попытка повернуть их сразу после входа в помещение не будет иметь никакого эффекта, так как они явно не оживлены. Однако, как только незваные гости коснутся помоста или трона, эти монстры оживут на тех местах, где находятся, у другой стены зала. У каждого есть **амulet защиты от изгнания**, поэтому клирик будет изгонять их, как если бы они были **зомби** (КБ 7, КЗ 1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 12). У них нет сокровищ.

После того, как скелеты уничтожены, можно легко вытащить 4 граната (драгоценных камня) из кресла.

53. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ: Здесь всегда будет 8 зомби (КБ 8, КЗ 2, ПЗ 8 каждый, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 12), изгоняемых словно они гули из-за **амулета защиты от изгнания**; по четыре в разных концах зала. Любой входящий будет атакован, если только он не облачен в храмовое одеяние (см. область 54, ниже) и не имеет амулета, идентичного тому, который носят охранные группы нежити или жрецы. Здесь нет сокровищ.

54. КОМНАТА АКОЛИТОВ: Здесь находятся 4 аколита (клирика 1-го уровня) (КБ 5, К 1, ПЗ 4 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 8), все одеты в ржаво-красные мантии, с черными капюшонами. Под этими одеждами каждый носит кольчугу и булаву на поясе. У каждого в кошельке по 10 золотых, а вождь носит амулет **защиты от добра**. Этот амулет окружает владельца магическим барьером. Амулет служит некоторой защитой от атак добрых существ (атак монстров мировоззрения, отличного от мировоззрения владельца), добавляя 1 к спасброскам владельца и вычитая 1 из броска кубика "на попадание" этих противников. Заклинание также будет защищать от атак заколдованных (волшебных) чудовищ (таких как горгульи), но не от атак дистанционным оружием. оружием этих существ. В их комнате есть четыре жестких тюфяка*, жаровня*, стол, четыре табурета, шкаф для одежды, ведро с водой, мусорное ведро, кувшин* вина и четыре чаши. Среди этих предметов нет ничего ценного.

55. ЧАСОВНЯ ЗЛОГО ХАОСА: Это место из красного камня, пол представляет собой мозаичную шахматную доску черного и красного цветов. Южная стена покрыта огромным гобеленом, на котором изображен черный ландшафт, бесплодные деревья и непонятные, но ужасные черные силуэты – возможно, какие-то демоны – держащие в воздухе борющегося человека. Серое небо разрывается клочьями лиловых облаков, и окровавленная луна с похожим на череп лицом смотрит

вниз на эту сцену. Четыре черные колонны поддерживают куполообразный потолок примерно в 25' над головой. Между этими колоннами, прямо перед гобеленом, находится каменный алтарь из черной скалы с красными прожилками, грубо отесанной и окрашенной в коричневый цвет засохшей кровью. На нем 4 ста- ринных бронзовых сосуда – неглубокая чаша, пара кубков и вазообразный кувшин. Они также окровавлены, но явно стоят больших денег (ценность составляет 1000 з.м. за каждую чашку и 2000 з.м. за каждый из остальных предметов, но это реликвии зла, и любой персонаж, обладающий ими, **не** расстанется с ними, не продаст их и не позволит другим обращаться с ними). За каждого персонажа, который поднимает один из этих предметов, Мастер должен сделать так, чтобы персонаж бросил спасбросок против Магии со штрафом -2. У любого, кто успешно спасется, возникнет "чувство великого зла" по поводу взятого объекта, и он или она может добровольно отложить его. При неудачном спасброске персонаж стремительно попадает под влияние демонического заклятия и в течение 6 дней становится слугой хаоса и зла, возвращаясь в эту часовню, чтобы вернуть реликвии, а затем остается здесь страшем навсегда. Если кто-то попытается уничтожить эти реликвии, прозвучит большой колокол (см. 58 ниже) и через 3 раунда прибегут жители Святилища. Если на эти предметы наложить заклинание **обнаружения зла**, они будут светиться уродливым фиолетовым цветом, и все добрые персонажи мгновенно почувствуют к ним отвращение. Если персонаж, взявший их, имеет **рассеивание магии**, а затем на него наложено заклинание **благословения**, то есть 60% шанс удалить зло в первый день, 50% во второй, 40% в 3-й, 30 % на 4-м. 20% на 5-м и 10% на 6-м. В противном случае, **ничто** не сможет спасти персонажа!)

56. КОМНАТА АДЕПТОВ: Здесь находятся 4 адепта (жреца 2-го уровня), каждый из которых облачен в черную мантию с темно-бордовым капюшоном* (КБ 3, Ж 2, ПЗ 8 каждый, Ат 1 × 1d6, БД 8). У них под одеждой латные доспехи, и у каждого по булаве. Их талии окружены медными цепями (стоимостью 40 з.м. каждая) с костяными застежками в форме черепов. У каждого есть кошелек с 20 золотыми и 5 платиновыми монетами, и каждый носит амулет **защиты от добра** (protection from good) (#54.), что делает их класс брони 2 против добрых существ. У первого и второго есть заклинания **причинения легких ран** (cause light wounds, наносит 1d6 +1 единиц урона существу, к которому прикоснулись; для прикосновения к жертве необходимо сделать обычный бросок «на попадание»), у третьего заклинание **свет** (light), у четвертого заклинание **вызвать страх** (cause fear) (те, кто провалил спас от заклинаний, должны бежать в ужасе 1 ход; чтобы воздействовать на существо, необходимо сделать обычный бросок «на попадание»). Они будут использовать свои заклинания, если это возможно, прежде чем вступить в бой с оружием. В комнате четыре кровати, четыре небольшие тумбы, стол, четыре стула, четыре сундука для одежды и разные книги и свитки злой природы - ничего ценного. Однако на столе медная посуда и сосуды (общий весом 300 монет) исключительной работы, стоимостью 175 золотых. (Если партия решит уничтожить злые писания, они должны получить дополнительные 600 очков опыта за это действие, если только они сами не являются злыми, и в этом случае они должны получить очки за хранение и чтение этих произведений). Злые жрецы попытаются

бежать и предупредить своего хозяина, ударив в большой колокол (58.).

57. ЗАЛ НЕМЕРТВЫХ ВОИНОВ: Здесь четыре ряда нежити, два по 10 скелетов, два по 10 зомби. Первые обращены на юг, вторые на север.

20 скелетов: КБ 6 (из-за колчужных тряпок и щитов), КЗ 1, ПЗ 3 каждый, Ат 1 × 1d6, И В 1, БД 12, изгоняются как если бы они были зомби.

20 зомби: АС 5 (из-за кольчуги), КЗ 2, ПЗ 8 каждый, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 12, изгоняются как если бы они были гулями.

После удара в большой железный колокол в 58., ниже, скелеты выйдут из южной двери этого места и войдут в храм (58.), чтобы выстроиться вдоль южной стены, в то время как зомби побредут через северный выход, чтобы стать вдоль северной стены храма. Если злоумышленники войдут в комнату 57., в проход к храму или в сам храм, эти воины-нежить нападут. Надлежащая одежда и амулеты предотвратят нападение, если главный жрец не прикажет нежити напасть. У них нет сокровищ.

58. ХРАМ ЗЛОГО ХАОСА. Эта огромная площадь имеет арочный потолок высотой около 30' или более. Пол из полированного черного камня, по которому проходят закрученные узоры из красных прожилок. Стены за драпировками, как и потолок, выполнены из тусклого черного камня, а западная стена – из полупрозрачного красного камня, который кажется цельным, отполированным до зеркальной гладкости. Возле входа стоит большой колокол из черного железа, рядом с его опорами стоит пара молотков. К югу – несколько длинных скамеек или скамеек. К западу есть три каменных алтаря, самый северный из чисто-черного камня, средний из красного и черного с прожилками, последний из красного с черными пятнами. В западной части храма находится помост из черного камня с четырьмя небольшими стульями на нижнем ярусе и с большим троном наверху. Стулья из кости; трон – из слоновой кости, украшенной золотом и драгоценными камнями красного и черного цветов (10 черных камней по 100 золотых, 10 красных камней по 500 золотых и один большой красный камень по 1000 з.м.). Знаки и символы* на этих тронах – чистый хаос и зло. Другие стены покрыты драпировками темно-фиолетового цвета с вышитыми символами и злыми изречениями, выполненными алыми, золотыми и черными нитями. Как только группа войдет в помещение, черные свечи в восьми больших канделябрах по обеим сторонам зажгутся волшебным образом, испуская отвратительное красное сияние. Бесформенные фигуры пурпурного, желтого и зеленого цветов будут танцевать и раскачиваться на западной стене, и, если кто-то посмотрит на них дольше, чем на мгновение, он должен спасти от заклинаний или быть загипнотизированным, распевая гимн хаотичному злу. Если три или более голоса начнут петь таким образом, железный колокол зазвучит автоматически с помощью магии, но даже одно такое пение предупредит охрану главного жреца (см. ниже). Зомби-охранники войдут сюда через 3 раунда после входа персонажей в помещение, даже если группа будет вести себя тихо.

59. ПАЛАТЫ ЗЛОГО ЖРЕЦА: Местонахождение 59.g — это прихожая, где верховный жрец принимает особых посетителей. Здесь роскошная мебель, хотя она и не представляет особой ценности, за исключением золотого кувшина и чашек (кувшин стоит 500 з.м., каждая из

девяти чашек имеет стоимость 100 з.м.). Здесь на страже трое зомби. (КБ 2 из-за пластинчатой кольчуги и щита, КЗ 2, ПЗ 13 каждый, Ат 1 × 1d8, И В 1, БД 12.) Они стоят неподвижно, если только их не призвали пением из области храма, кто-то не вошел в их зону, или если ими не командует злой жрец.

Локация 59. – это личная комната злого жреца. Он 3-го уровня, носит **латный доспех +1**, имеет **щит +1** и носит **амulet защиты от добра**, который добавляет еще +1 к его классу брони при нападении "добрых" существ. (КБ 0 или -1 из-за магической брони и амулета, Ж 3, ПЗ 14, Ат 1 × 1d6 +1 (посох) или 1d6 (булава), БД 10). Он атакует **змеиным посохом**, который имеет +1 к попаданию. По команде посох превращается в змею и обвивается вокруг противника. Человек становится беспомощным на 1d4 хода (или до тех пор, пока жрец не отзовет посох). После посоха по команде ползет обратно к клирику. Также у него на поясе висит обычная булава. У него есть золотое кольцо с черным камнем (стоимостью 1400 золотых монет) и кошелек с 51 платиновой монетой. Он носит черный плащ и капюшон, а под ним красные мантии. Его заклинания: **нанести легкие ранения** (наносят 1d6 +1 единиц урона) и **вызвать страх**. Священник должен коснуться кого-то или ударить, чтобы заклинания подействовали. У него также есть свиток с тремя заклинаниями жреца: **обнаружение магии, удержание человека, безмолвие, радиусом 15'**. У него есть **зелье газообразной формы**, которое он использует, чтобы сбежать через коридор, заполненный валунами, **51.**, когда ничего не помогает.

Его комната богато обставлена красным ковром, мебелью из черного дерева с бархатной обивкой алого цвета и большой кроватью, покрытой шелковым покрывалом из черных и красных одеял и подушек. Демонический идол косо смотрит со стены на север, прямо над кроватью. Если кто-то, кроме жреца, коснется его, он опрокинется на человека, нанеся 2d6 единиц урона. У него два драгоценных глаза (стоимостью 100 з.м. каждый). Злой священник нырнет за ширму в юго-восточном углу, войдет в шкаф, проскользнет через потайную дверь в его задней части, а затем спустится по короткому проходу и выйдет в коридор через еще одну потайную дверь, если его жизнь будет в опасности. Когда группа откроет потайную дверь в задней части шкафа, 500 золотых и 50 драгоценных камней стоимостью 10 золотых каждый выбьются из шкафа в комнату, чтобы, как надеется верховный жрец, преследователи остановились, собирая добычу. Священник тем временем либо попытается собрать своих подчиненных, либо сбежит (при условии, что большинство его товарищей уже уничтожено).

60. КОМНАТА ДЛЯ ГОСТЕЙ: Эта нижняя комната предназначена для важных гостей. В ней большая кровать, стол, стулья и т.д. Внутри нет ничего ценного, хотя голубиены, украшающие стены (предметы, изображающие злые жестокости и непристойные обряды), кажутся дорогими. Под бархатной скатертю на столе полированное зеркало.

61. КАМЕРА ПЫТОК: Здесь находятся различные орудия пыток, как большие, так и малые – дыбы, железная дева, щипцы, клещи, кнуты и т.д. Вдоль стен разбросаны удобные стулья, очевидно, расставленные таким образом, чтобы посетители могли наслаждаться

происходящим. **Мучитель** живет в передней части места и будет атаковать посторонних лиц, которые войдут. Он воин третьего уровня с кольчугой под черной кожаной одеждой. Его оружие – огромный боевой топор. Палац: КБ 5, В 3, ПЗ 19, 1 × 1d6 +2 за Силы, БД 8. В его матрасе спрятаны 135 золотых монет и браслет стоимостью 700 золотых монет.

62. КРИПТА: Дверь в эту комнату заперта на засов. Это длинный зал из грубо отесанного камня с низким потолком. В нем множество гробов и больших саркофагов с останками служителей Храма Хаоса. Шестая открытая гробница будет содержать **умертвие**: (КБ 5, КЗ 3*, ПЗ 13, Ат 1 × выпивает один уровень, СД (30'), И В 2, БД 12). Ни в одних из останков не спрятано сокровищ, но в могиле умертвия есть тайник; он содержит **меч +2, свиток защиты от нежити, шлем изменения мировоззрения** и серебряный кинжал стоимостью 800 золотых из-за драгоценных камней, вставленных в его навершие*.

63. СКЛАД: Здесь много куч ящиков, ящиков, бочек, мешков и т. д. – здесь хранятся припасы храма. Там нет ничего ценного, и, если партия остается в этом месте дольше 3 раундов, **желатиновый куб** переместится по коридору в это место и заблокирует его. (КБ 8, КЗ 4*, ПЗ 22, Ат 1 × 1d6 плюс паралич, СД (20'), И В 2, БД 12.) Внутри существа по d12 медных, серебряных, электрумных, золотых и платиновых монет, а также несколько костей – очевидно, части еще не полностью переваренной жертвы. (Одна из "костей" на самом деле является **палочкой обнаружения противника** с 9 зарядами). Если ее не достать из монстра в течение 1 хода, она будет уничтожен пищеварительными соками). Потайная дверь в комнате ведет в пещеру вождя гнолов (50., вверху).

64. КЛЕТКА: Дверь железная, заперта на ключ и засов, но в двери есть окно. Это место, где заключенных держат до тех пор, пока их не замучают до смерти или не принесут в жертву наверху. Есть несколько скелетов, все еще прикованных к стене, и одна полураздетая женщина – прекрасная дева, явно нуждающаяся в спасении! Поскольку она частично за углом, сначала можно увидеть только ее стройные ноги и тело до плеч. Тех, кто войдет и подойдет ближе, ждет полный шок! На самом деле это **медуза**, которую недавно забрали зомби-охранники злого священника. (КБ 8, КЗ 4**, ПЗ 20, Ат 1 × 1d6 плюс яд, СД (30'), И В 4, БД 8.) Противник, пораженный атакой медузы, укушен змееволосами и должен пройти спасбросок от яда или умереть. Люди, смотрящие на существо, включая тех, кто сражается с ней в переднем ряду, должны сделать спасбросок против превращения в камень.

Ничтоже сумняшееся, клирик планировал обрезать ее змей, ослепить ее, а затем, в конце концов, принести в жертву демону в ходе особого обряда. Медуза избавит одного или двух авантюристов от последствий своего взгляда, пообещав им, что у нее есть магия, которая снова превратит их спутников в плоть, если они освободят ее от цепей. На самом деле у нее есть особый эликсир*, зелье превращения камня в плоть в маленьком фляконе, достаточное количество жидкости, чтобы вернуть в нормальное состояние шесть человек, превратившихся в камень, но она не собирается его отдавать. Если ее освободить, она попытается снова превратить в камень своих спасителей.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (NPC)

Всякий раз, когда игроки сталкиваются с персонажем, полезно иметь наготове его характеристики. Перед игрой сделайте броски на Силу, Интеллект и т.д. для каждого NPC. Внесите корректировки, как указано в книге **D&D BASIC SET**, выберите черты личности и экипируйте персонажа (если подробности не указаны).

Приведенные ниже таблицы помогут вам начать эту работу. Вы можете выбрать черту из списка или бросить d20, присвоив каждому NPC один или два случайных варианта. Используйте здравый смысл – например, персонаж не может быть грубым и вежливым одновременно. Не стесняйтесь расширять этот список; он дает вам для начала лишь несколько примеров.

ХАРАКТЕРЫ

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Храбрый | 11. Добрый |
| 2. Беспечный | 12. Ленивый |
| 3. Предусмотрительный | 13. Скромный |
| 4. Веселый | 14. Любопытный |
| 5. Вежливый | 15. Озорной |
| 6. Нечестный | 16. Грубый |
| 7. Великодушный | 17. Недоверчивый |
| 8. Дружелюбный | 18. Разговорчивый |
| 9. Услужливый | 19. Доверчивый |
| 10. Честный | 20. Расточительный |

Для большего удобства Вы можете присвоить перечисленные ниже характеристики лицам, упомянутым в модуле. Например, примечание возле Тавернщика «с#4» будет означать, что, когда игроки встречаются с ним, Ведущий должен использовать характеристику №4 (см. ниже), чтобы представлять его. Не забудьте сделать столько заметок, сколько Вам нужно! Обозначения классов (В и т.д.), конечно, не применимы к обычным людям и могут быть проигнорированы в случае с обычными людьми.

ЛЮДИ

Класс	Сил	Инт	Мдр	Лвк	Тел	Хар	Характер
1. В	14	13	7	11	12	14	Веселый, честный
2. В	16	10	9	9	11	15	Разговорчивый, беззаботный
3. В	17	8	13	10	15	12	Храбрый, великодушный
4. В	15	8	11	14	16	6	Честный, расточительный
5. В	18	10	7	11	13	9	Добрый, доверчивый
6. В	14	8	10	13	17	11	Услужливый, великодушный
7. В	13	10	6	10	14	17	Добрый, нечестный
8. П	11	12	8	14	11	7	Озорной, грубый
9. П	14	6	11	16	12	10	Любопытный, недоверчивый
10. П	8	9	11	17	8	16	Скромный, беспечный
11. Ж	11	10	14	8	13	9	Ленивый, доверчивый
12. Ж	13	7	15	11	10	10	Дружелюбный, расточительный
13. Ж	7	11	17	9	16	8	Вежливый, услужливый
14. М	10	17	12	6	9	11	Осторожный, скромный

ПОЛУЛЮДИ

Класс	Сил	Инт	Мдр	Лвк	Тел	Хар	Характер
15. Э	16	14	7	9	13	10	Недоверчивый, нечестный
16. Э	14	15	10	17	14	5	Осторожный, грубый
17. Х	17	12	8	14	10	9	Вежливый, любопытный
18. Х	15	10	11	11	11	7	Озорной, дружелюбный
19. А	18	8	9	12	9	13	Храбрый, разговорчивый
20. А	16	9	15	8	17	11	Веселый, ленивый

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПЛАНОВ ЭТАЖЕЙ

После того, как вы познакомитесь с Крепостью – кто её обитатели, где расположены основные здания и т.д. – будет полезно получить подробную информацию о планировке и содержимом определенных мест. Игроки могут легко “увидеть” место, которое они посещают, если вы подготовили план этажа. Дом гильдий (#16) будет использоваться в качестве примера этой процедуры.

На карте Крепости дом гильдий показан в форме буквы «L», длиной около 40'. Нарисуйте его в увеличенном виде на миллиметровой бумаге (обычно лучше всего подходит вариант с квадратами ¼ дюйма). Оставьте место для обозначений и составьте указатель для большего удобства.

Наружные стены должны иметь такие же размеры, как и контур здания. Запишите **масштаб** (какая длина карты соответствует реальной длине) внизу списка обозначений. В приведенном примере ¼ дюйма равняется двум футам “реальной” длины. Поскольку стены в обычном здании имеют толщину от шести дюймов до одного фута, они могут быть представлены одиночными линиями; внешнюю стену следует обозначить более толстыми линиями.

Теперь внимательно посмотрите на описание здания в тексте. На нижнем этаже находятся комнаты Главы гильдий, двух клерков и офис. Дайте равные площади клеркам, больше – Главе гильдий и больше всего – под офис (поскольку именно последний представляет собой основное назначение здания). Комнаты могут быть расположены в любом порядке; просто помните, что внешняя дверь, показанная на карте, вероятно, ведет в офис, а не в чью-то спальню. Большинство дверей имеют ширину от 3 до 5 футов. Не забудьте спуститься в подвал и подняться в комнаты на втором этаже. Добавьте несколько окон, чтобы в здании было освещение.

Попробуйте подумать, какие предметы могут быть в скучно обставленном офисе в Крепости (возможно, стулья, столы, сейф или сундук, а также шкаф или два). Подумайте, как будут обеспечиваться предметы первой необходимости: тепло (камни), вода (бочки) и еда (кухня в подвале). В первую очередь нужно расположить камни – дымоходы идут прямо вверх и должны располагаться на одном и том же участке на каждом этаже. В большинстве зданий есть один или два дымохода. Не забудьте отапливать каждую комнату, если это возможно! Добавьте прочую мебель, где хотите, используя информацию, указанную в тексте.

В завершенном примере в офисе стол Главы расположен вдоль западной стены под окном, а по бокам находятся шкафы для бумаг. Столы клерков и стол для денежных сбров находятся внутри ограждения, которое не позволяет посетителям попасть в рабочую зону. Стулья для посетителей расположены так, чтобы сделать ожидание в очереди удобным. Потайная дверь в камине ведет в спальню хозяина – быстрый выход в случае неприятностей. Запертый сундук предназначен для денег, полученных в качестве взносов гильдии, но обычно он пуст из-за хитроумной системы “выпадания”. Она приводится в действие рычагом под столом Главы, который сбрасывает содержимое сундука по короткому желобу в складское помещение подвала! (Вы можете добавить любые хитрости и ловушки, какие захотите).

Таким же образом расставьте мебель в спальне (стол, стулья, кровать, шкаф и т.д.). На втором этаже (разделенном на отдельные спальни и общежитие, согласно тексту) постройте комнаты с лестницей, коридорами и каминами. Это просто!

Теперь вы можете спроектировать подвал, помня несколько ключевых фактов:

1. Лестница и дымоходы **должны** правильно соединяться с первым этажом.
2. В погребе живут двое слуг, но не так богато, как клерки или Мастер Гильдии.
3. Под офисом должна находиться укрепленная закрытая комната с большими решетками, куда сбрасываются сборы Гильдии по желобу.
4. Кухня должна располагаться у одного из каминов.

Вам не нужно беспокоиться об окнах или внешних дверях – но вы можете добавить секретный вход в давно забытое подземелье (которое, конечно же, Вы должны спроектировать и снабдить монстрами и сокровищами)!

Добавление деталей в дом, церковь или другое строение может занять много времени, но это не так

сложно, как вы думаете. Перед тем, как играть в модуль, начертите как можно больше схем зданий в

Крепости. Чаще всего используются Гостиница для путешественников (**14.**), Таверна (**15.**), Дом гильдий (**16.1**) и Церковь (**17.**). При желании вы можете добавить всего несколько простых предметов обстановки в каждом здании, оставив множество мелких деталей на потом. Создавая планы этажей, вы можете экспериментировать со многими собственными идеями, прежде чем начинать проектировать что-то крупное – вроде ПЕЩЕР НЕИЗВЕДАННОГО.

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

Начинающим игрокам часто требуется совет, как играть в **D&D**. Многие моменты упускаются из виду новичками в их стремлении преуспеть в приключении. Следующие пункты даются, чтобы помочь этим игрокам.

Самое главное, игроки должны быть организованными и сотрудничать друг с другом. Каждый игрок должен иметь под рукой полную информацию о своем персонаже, и должен быстро и точно предоставить Ведущему эту информацию, если его спросят. Поскольку партии приключенцев обычно включают в себя различные мировоззрения и классы, игроки должны работать вместе, чтобы эффективно использовать свои способности. Споры между игроками вызывают задержки, привлекают монстров и часто приводят к смерти некоторых или всех участников.

Сотрудничество также должно быть налажено и с Ведущим. Он или она является судьей игры, и его или ее решения являются окончательными. Если игрок не согласен, он или она должны спокойно объяснить, почему, и принять то, что решит Ведущий. Крики, плач, надувание губ или отказ принимать решения только злят других игроков. Игра должна доставлять удовольствие всем участникам. Не все пойдет так, как хотят игроки.

Планирование – еще одна важная часть игры. Игроки должны быть хорошо экипированы, сравнивая список каждого участника и балансируя предметы. Ни один персонаж, в идеале, не должен быть перегружен или недостаточно экипирован. Это может означать разделение затрат на дополнительные предметы. Всегда нужно иметь при себе веревку, масло, факелы, шипы и другие полезные предметы. Следует продумать планы на случай встречи с монстрами и произнесения заклинаний.

Осторожность также необходима и является частью планирования. Партия, которая бросается вперед без подготовки, почти наверняка обречена. Опасности следует ожидать в любой момент и с любого направления, возможно, даже со стороны собственной группы. Ложь и обман не являются чем-то необычным. Осторожная игра поможет избежать многих (но не всех) сюрпризов и ловушек и может спасти жизнь. Однако излишняя осторожность так же опасна, как и недостаточная. Во многих случаях от игроков потребуются смелые и быстрые действия, иначе всё будет потеряно.

Прежде всего игрок должен думать. Игра создана, чтобы бросить вызов уму и воображению игроков. Те, кто решает проблемы и использует свои способности, смекалку и новые идеи, чаще добиваются успеха, чем неудач. Вызов мыслительным навыкам – это большая часть удовольствия от игры.

ГЛОССАРИЙ

амulet – Ожерелье, инкрустированное волшебным узором

гардероб – Большой сундук или шкаф, где хранится одежда

двор – область внутри замка

зубчатая стена – парапет с открытыми пространствами на стене, используемый для защиты или украшения

жаровня – емкость для хранения горячих углей, обычно на треноге

кастелян – правитель или смотритель замка или форта

контуренная линия – линия, соединяющая точки с одинаковой высотой на карте

эликсир – сладкая жидкость или жидкость-панацея.

топь – низменность, полностью или частично покрытая водой; болото

эфес – рукоять меча или кинжала.

лакей – слуга, обычно очень низкого класса

воин – солдат самого распространенного типа

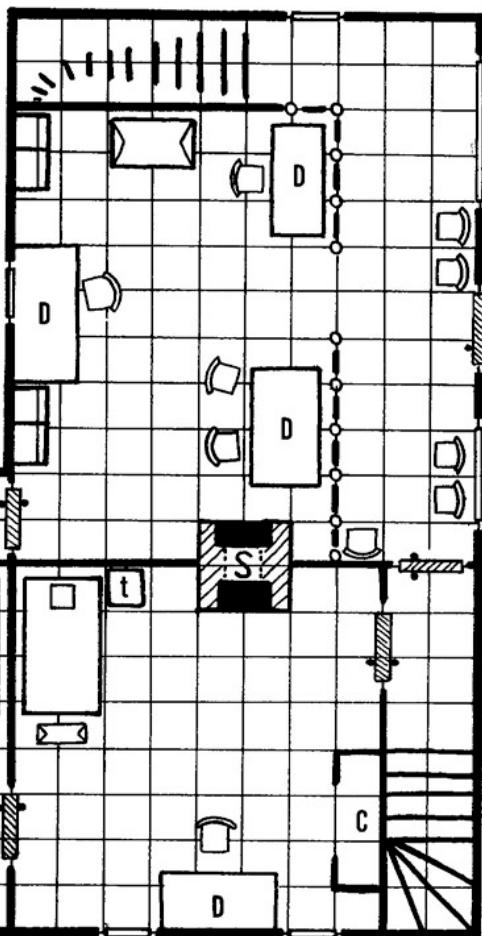
наемник – солдат, который сражается за плату, нежели из долга.

дыры-убийцы – в потолке прорезаны щели, чтобы жертвы, проходящие снизу, могли подвергнуться нападению сверху.

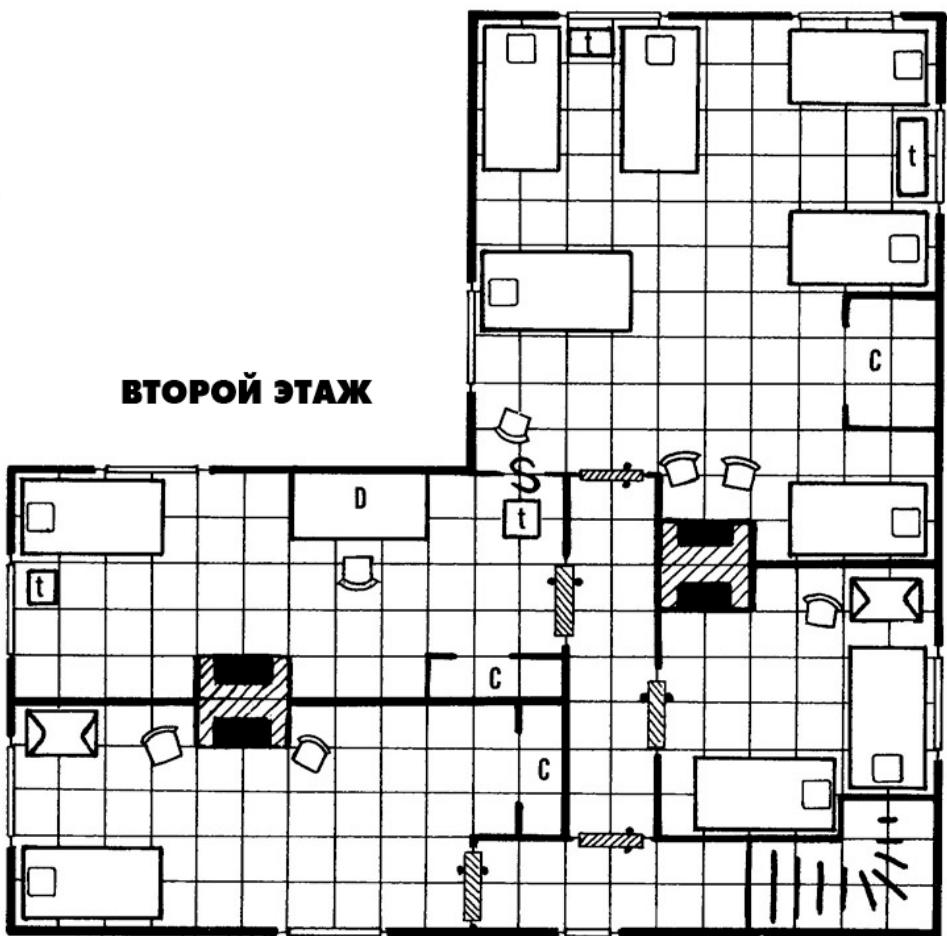
NPC – неигровой персонаж, управляемый Ведущим, а не игроком

койка – матрас с наполнителем из соломы или маленькая жесткая кровать	разносчик – молодой слуга или раб, который работает в та- верне или гостинице
парапет – стена или возвышение из земли или камня для за- щиты солдат	спутник – специальный НИП, следящий за персонажами игроков и участвующий в приключениях за долю в найденных сокровищах.
древковое оружие – большое тяжелое оружие на длинном шесте. Есть много типов, и все они считаются оди- наковыми для боя в D&D BASIC SET.	бочка – мера для вина: 252 галлона или 8 бочек
навершие – навершие на рукояти меча или кинжала	вениеневая бумага - очень прочная бумага кремового цвета.
герса – железная решетка, подвешенная над воротами и опускаемая по канавкам для предотвращения прохода противника внутрь крепости.	

**16. ПЛАН ЭТАЖА
ДОМА ГИЛЬДИЙ**



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

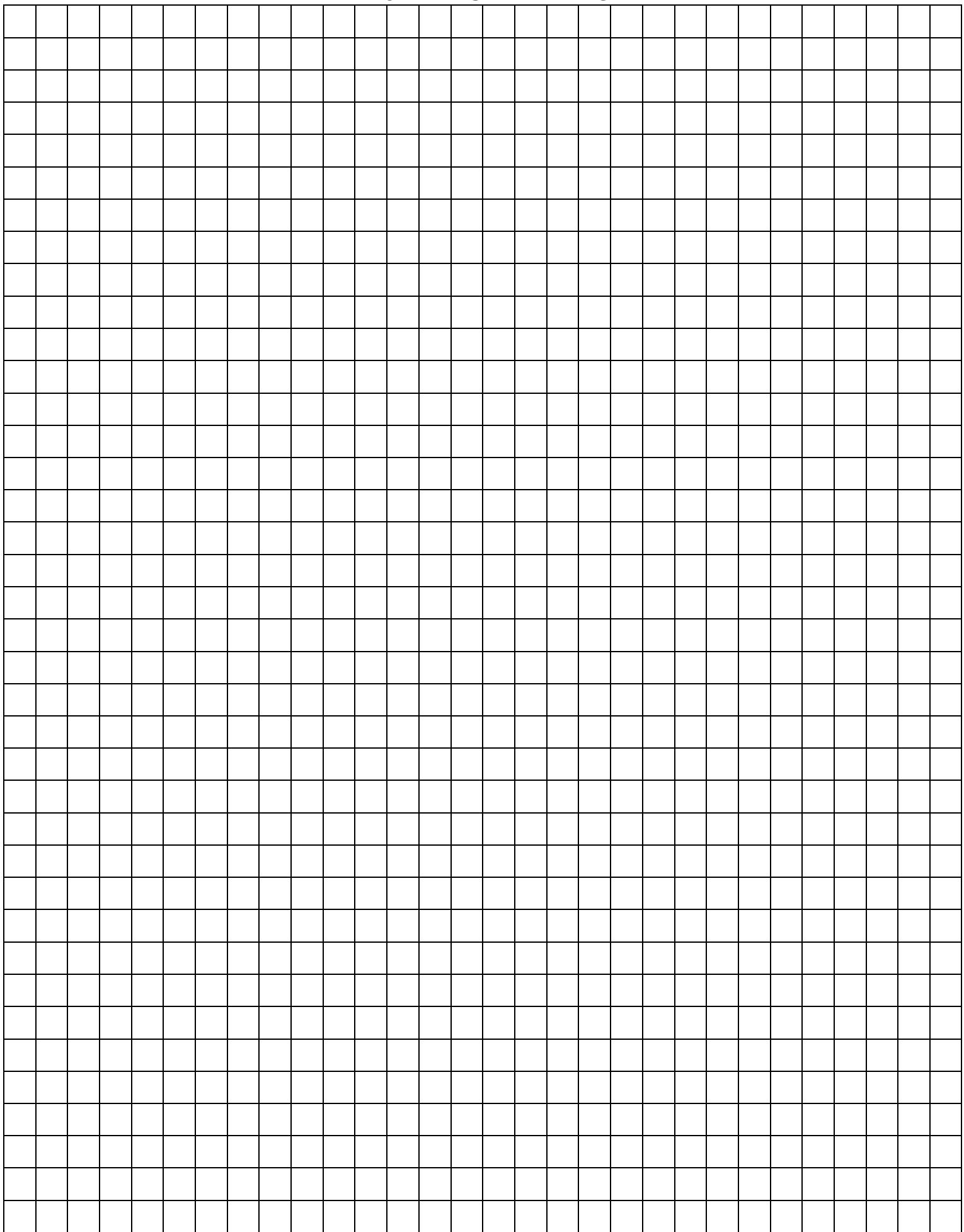


ВТОРОЙ ЭТАЖ

**МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА
РАВНА 2 ФУТУМ**

	ДВЕРЬ
	ОКНО
	СТУПЕНИ НАВЕРХ
	СТУПЕНИ ВНИЗ
	ПЕРИЛА
	КАМИН
	СТУЛ
	КРОВАТЬ
	АРХИВ
	СУНДУК
	СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ
	СТОЛ
	ШКАФ
	СТОЛИК

НАРИСУЙ СВОЙ ПЛАН ЭТАЖА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НЕ-ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Используйте эту таблицу для ведения списка персонажей в КРЕПОСТИ или в ПЕЩЕРАХ ХАОСА. В качестве профессии может быть Воин, Тавернщик и так далее. Графа 'Особое' предназначена для заклинаний, ценных вещей и других деталей, которые вы пожелаете добавить. Локация должна быть отмечена номером здания или пещеры.

Класс/ Имя профессия	Уровень КБ	ПЗ	Сил	Инт	Мдр	Лвк	Тел	Хар	Характер	Особое	Место
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
13.											
14.											
15.											
16.											
17.											
18.											
19.											
20.											
21.											
22.											
23.											
24.											
25.											
26.											
27.											
28.											
29.											

Автор: Gary Gygax

Вычитка: Dave Cook, Harold Johnson, Jon Pickens,
Michael Price, Evan Robinson, Lawrence
Schick, Stephen D. Sullivan

Редакторы: Mike Carr, David Cook, Harold Johnson,
Jeff R. Leason, Frank Mentzer, Tom Moldvay,
Lawrence Schick, Edward G. Sollers, Stephen
D. Sullivan, Jean Wells

Рисунки: David S. LaForce, Erol Otus, Jim Roslof

Перевод: Lazy Starwing, Hawkavis

Верстка перевода: Hawkavis



This item is only one of the many popular playing aids for DUNGEONS & DRAGONS® Fantasy Adventure Game produced by TSR Hobbies, Inc. Other playing aids currently available for use with the D&D® game system include:

Dungeon Module B1 (In Search of the Unknown)

Dungeon Module B2 (The Keep on the Borderlands)

Dungeon Module X1 (The Isle of Dread)

Monster and Treasure Assortment, Set One to Three: Levels One through Nine (makes the job of stocking dungeon levels easy)

Dungeon Geomorphs (allows the DM to create thousands of different dungeon levels by arranging them in different combinations)

D&D Player Character Record Sheets (allows players to record all important information about their characters in an easy-to-use format)

Other releases of additional items relating to D&D® Adventure Games are planned for the future. TSR Hobbies publishes a complete line of fantasy and science fiction games and rules which are available from better hobby, game, and department stores nationwide. If you desire a complete catalog, write to: TSR Hobbies, Inc., POB 756, Lake Geneva, WI 53147

МАСШТАБ: ОДИН КВАДРАТ РАВЕН 10 ФУТАМ

- деревья
- контурная линия
- вход в пещеру
- яма
- дверь
- секретная дверь
- ступени вверх
- ступени вниз
- занавесы
- столбы
- помост
- алтарь
- резервуар с водой

