Развалины Кемалока

Автор: Michael Burgin
Название: **The Sojourn**
Система: D&D DarkSun

Требования: партия из 4-6 персонажей 3-5 уровней.

Перевод и адаптация: Unholy

Редакция: Зетт Кир

Перед вами короткое приключение, в котором группа персонажей должна найти и возвратить гномам ключ из развалин древней крепости в Кольцевых Горах (Ringing Mountains). Этот ключ открывает подземелье в руинах города Кемалок (Kemalok).

Предисловие для Ведущего

Месяц назад в руинах города Кемалок, что возле селения гномов Клед, стражник, прогуливаясь после дежурства, случайно задел рычаг, и открылся ведущий в подземелье потайной ход. Подземный коридор привел гномов в зал с железными запертыми дверями, инкрустированными рунами. Гномы быстро поняли, что двери невозможно открыть ни магией, ни псионикой, ни грубой силой. К счастью, выцветшие фрески на стенах и отрывки из Книги Королей Кемалока, которые перевел Эр-Стали из Урика, дали гномам подсказку.

Один из аристократов Кемалока, по имени Нар-Адда, в последние дни осады Кемалока армией Бориса из Эбы, в год Мщения Пустыни 164-го Века Короля (т.е около 2000 лет назад), получил приказ от командования – воспользоваться полным затмением луны Гютай и под покровом темноты бежать из осажденного города, взяв с собой ключ от Королевской Оружейной, и отнести его в одну из последних крепостей гномов, высоко в Звенящих Горах.

Нар-Адде удалось выбраться из осажденного города, и он, рискуя жизнью, направился к подножью Звенящих Гор через опаленные солнцем равнины, которые в те дни еще были покрыты травой и островками леса. Вскоре он добрался до крепости Блитхевен, где еще оставались выжившие в Очистительной Войне Раджаата. Нар-Адда вручил ключ командовавшему крепостью Рыцарю Кемалока. Рыцарь сказал Нар-Адде: «Возвращайся в Кемалок и передай Королю Ркарду, что ключ будет храниться в трубе кромешной тьмы». Но не успел Нар-Адда отъехать от крепости, как он увидел большое облако пыли на западе. Это могло означать, одно из двух - либо армия Бориса из Эбы, Воителя Раджаата, сняла осаду с Кемалока, либо Кемалок пал и армия Бориса движется к следующему поселению гномов.

Кемалок пал и Ркард, последний король гномов, погиб. Выжили лишь те, кому перед последним штурмом удалось покинуть город. Они рассказали Нар-Адде о том, что произошло - как солдаты Бориса убивали детей и женщин тысячами на улицах города, как они сооружали огромные погребальные костры, как сошлись в бою Борис и Ркард, как смертельно раненый Ркард нашел в себе силы нанести последний удар Борису, и, как Бориса унесли с поля боя его солдаты. Нар-Адда, вместе с несколькими добровольцами, отнес тело Ркарда в усыпальницу королей и, покинул руины. Через несколько месяцев Нар-Адда был убит в бою за крепость Блитхевен в Звенящих Горах. Но, перед смертью, он попросил о том, чтобы его история была записана в великую Книгу Королей Кемалока, так как он не успел рассказать Ркарду о том, где спрятан ключ. После храброй смерти Нар-Адды, давшей возможность сбежать нескольким гномам, его желание было исполнено. Его история была увековечена на фресках и в Книге Королей Кемалока.

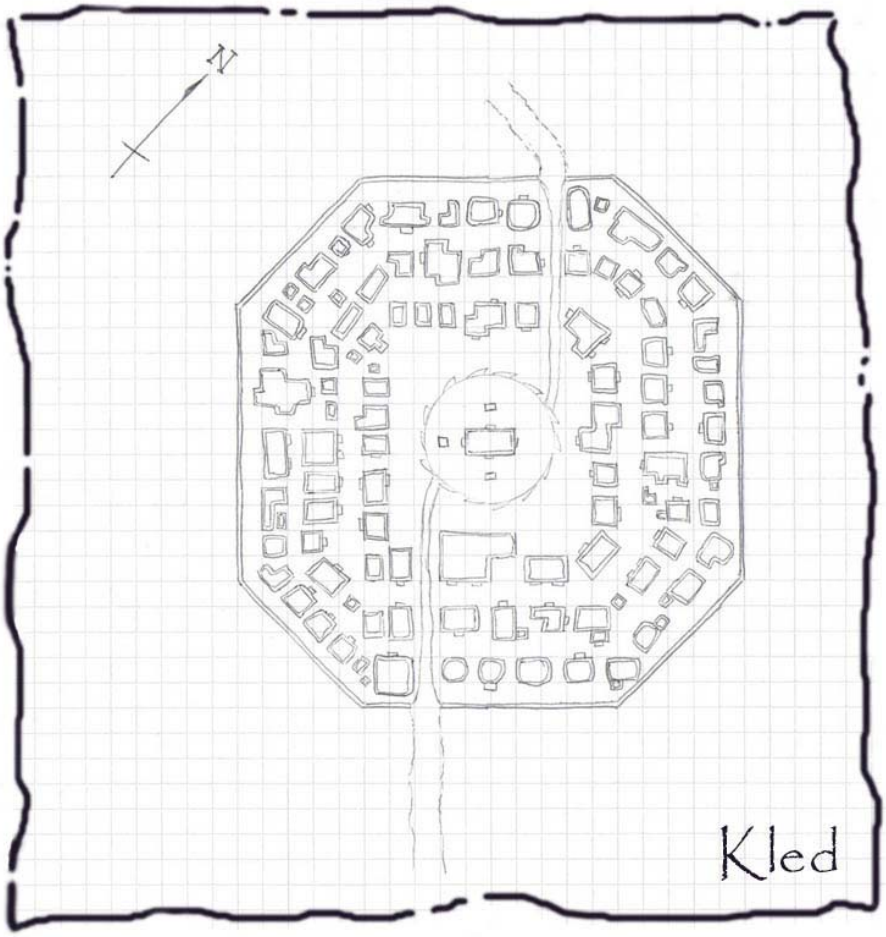
Персонажи давно ищут себе занятие. Они узнают о том, что старейшина Кледа хорошо заплатит смельчакам, которые отыщут руины крепости Блитхевен и найдут ключ от Королевской оружейной. По возвращении, искатели приключений получат 10 золотых монет. Это очень большая сумма для гномов, но они надеются, что Оружейная прольет свет на многие неясные для них места в их собственной истории.

Приключение разворачивается в год Раздумий Жреца 190-го Века Короля (т.е. 12 Году Свободы по календарю Тира), хотя можно

и перенести действие несколькими годами позже. Цель этого коротенького модуля - познакомить игроков с суровым и безжалостным миром Темного Солнца, дать им почувствовать атмосферу и настроение приключений на Ахасе.

1: Деревня в Пустыне

Багровое солнце стоит в зените неба. Вы находитесь на вершине большой песчаной дюны. Под ней расположена маленькая деревня, окруженная низкой стеной из красного кирпича. Первое, что вы видите – это медленно поворачивающиеся крылья ветряных мельниц, которые закачивают воду в большие бочки на центральной площади. Вокруг площади расположены убогие каменные хижины. Возле деревни вы видите группу коренастых, широкоплечих существ, которые раскапывают развалины каких-то гигантских построек. Похоже, что большая часть руин находится под песком, и раскапывающие их гномы ведут бесполезную битву с песчаными бурями.



«Это гномья деревня – Клед», вы поворачиваетесь и видите перед собой прекрасную женщину в набедренной повязке и накидке. На ее мускулистых плечах устроился спящий младенец. «Я надеюсь, что вы пришли сюда с добрыми намерениями?» Вы объясняете, что вы пришли поговорить со старейшиной деревни насчет кое-какой работы. Женщина улыбается и говорит, что вам надо поговорить с Барунусом. После этого она поворачивается и начинает спускаться к деревне. Вы спрашиваете, как ее зовут, но она отвечает: «Мое имя не имеет значения. Да пребудет с вами милость солнца в этот день».

Женщину зовут Ниива. Да, перед вами легендарный гладиатор из Тира, а ребенок за ее плечами – ее сын мул Ркард. (Читайте повести Троя Деннинга!). Если кто-либо попытается напасть на нее, она справится с любым из них одной рукой и конец партии наступит очень быстро. Если персонажи оскорбят ее, она будет игнорировать партию до конца модуля. Как только персонажи приближаются к деревне, они видят двух гномов, охраняющих ворота. Каждый из них вооружен стальным двуручным топором. При приближении персонажей к воротам, один из гномов делает шаг вперед и произносит: «Добро пожаловать в Клед, путники»

2. Встреча со Старейшиной

Если персонажи спрашивают охранников: «Где можно найти старейшину?», охранники объясняют, что старейшину можно найти на главной площади. Он выполняет ритуалы Высокого Солнца. Если персонажи спрашивают это у кого-нибудь из обывателей, есть только 25% шанс, что собеседник говорит на Всеобщем или Торговом языке. В любом случае, персонажи видят, что большинство жителей направляется в сторону центральной площади, и нетрудно понять, что предстоит празднование Высокого Солнца.

Вы идете по узкой улице и видите, что гномы непрерывным потоком направляются к центральной площади. Вы идете за ними и, выходя на площадь, наблюдаете странный ритуал. Старый гном, с покрытым морщинами лицом, взобрался на бочку и начинает речь на гномьем языке. Собравшиеся на площади гномы слушают его очень внимательно, и, когда старейшина заканчивает речь, они воздевают руки к небу. Вы замечаете женщину, которая встретилась вам на

холме, сидящую перед толпой. Ребенок, за ее плечами, тоже поднял к небу свои маленькие ручки, но его руки и глаза как будто состоят из огня.

Толпа опускает руки и каждый расходится по своим делам. Старейшина бросает на вас взгляд и машет рукой, призывая вас. «Должно быть, вы – те, за кем я посылал?», он ждет ответа. «Хорошо, я – Барунус, Старейшина Кледа. Мое поручение очень простое. Я хочу, чтобы вы нашли развалины крепости Блитхевен у подножия Звенящих Гор. Если вы согласны, вы должны найти в этих руинах ключ. Единственное, что о нем известно, что ключ находится в трубе кромешной тьмы. Я должен предупредить вас, несколько недель назад я послал туда небольшой отряд воинов, но ни один из них до сих пор не вернулся. Если вы их увидите, скажите им – пусть возвращаются. Если вы найдете ключ и доставите его мне, я заплачу вам 10 золотых. Мои условия вас устраивают?». Прежде, чем продолжить беседу, Барунус дождется, что ответят персонажи.

«Руины крепости находятся где-то в сорока милях на северо-запад отсюда». Барунус указывает в направлении Кольцевых Гор. «Пищу и воду вам даст Клавуса Каменный-Кулак. Я надеюсь, что вам удастся найти ключ. Это очень важно для нас и может приоткрыть завесу нашего прошлого».

Барунус – старейшина деревни и он в ответе за каждого жителя. Он попытается честно ответить на все вопросы персонажей. Если его спросят про руины в песках возле деревни, он ответит, что это древний город гномов Кемалок. Ведутся его раскопки и реставрация. Если персонажи попросят пустить их внутрь, он откажет, так как только гномы могут войти в священный Кемалок. Если персонажи спросят про ребенка на плечах женщины, Барунус ответит, что этот ребенок – уважаемый житель Кледа. Также, он расскажет о том, что Ниива, мать ребенка, - одна из героев Тира, которые не так давно победили короля-чародея Тира.

Клавус Каменный-Кулак купец и пивовар деревни. Он владеет маленькой таверной, находящейся возле главных ворот. Он выдаст персонажам еду и воду. Кроме того, если персонажи поросят, он может одолжить повозку и двух канков в упряжке.

Часть 4: Начало пути

Вы покидаете Клед, проходя мимо возвращающихся с раскопок гномов. Пески простираются перед вами, насколько хватает глаз. Дует легкий ветерок, но вы знаете, как быстро в пустыне все может измениться.

Через несколько часов пути ландшафт меняется, и песчаные равнины сменяются дюнами. Наступает вечер, и вы видите неплохое место для ночлега у подножия большой дюны. Становится холодно, костер еле горит и холодный свет двух лун только подчеркивает тьму.

Ночь проходит спокойно и наступает следующий день пути.

3. Нелепая встреча

После рассвета вы сворачиваете лагерь и продолжаете путь. Проходит час, когда ветер начинает дуть со страшной силой, взметая горы песка и застилая взор. Ваши глаза забиваются песком. Через несколько часов ветер начинает утихать и вы обнаруживаете, что стоите вблизи гребня большой дюны. Внезапно, с неземным криком, толпа странных человекообразных существ, похожих на скрюченных рептилий, вооруженная копьями с обсидиановыми наконечниками, появляется из-за гребня дюны и бежит на вас.

Дайте партии время оценить ситуацию, прежде, чем разбойники-гиты нападут.

Gith Warriors, 4th fighters (8): AL=CE, AC=4 (Inix-shell), MV=10, HD=4, HP=28, THACO=17, #AT=1, DMG=1d6-1 (spear), SA=springing, SZ=M (5' tall), ML=Steady (12), MAC=10, XP=175.

Gith Shaman, 5th psionicist: AL=CE, AC=4 (Inix-shell), MV=10, HP=38, THACO=17, #AT=2, DMG=1d4 (claws), SA=Springing/Psionics, SD=Psionics, SZ=M (5' tall), ML=Steady (12), XP=1400,
Psionics Summary:
Disciplines – 2, Sciences – 3, Devotions – 10, PSP – 42
Attacks: Ego Whip, Psionic Blast, Mind Thrust
Defences: Mind Blank, Tower Of Iron Will, Tough Shield
#AT=1/1, MTHACO=16, MAC=4
Psychokinetic: Sciences – project force, telekinezis; Devotions – animate object, animate shadow, ballistick attack, control body, control flames, detonate, molecular agitetion, malecular manipulation
Telepathy: Sciences – mindlink; Devotions – life detection, psychic messenger

Гиты – это нелепые существа, смесь эльфов и рептилий. Они очень худы и долговязы, с длинными руками и ногами. У них трехпалые руки, с пальцами, которые заканчиваются когтями. Они ходят сгорбившись, но если распрямятся, то их рост составит 7 футов.

В бою, если возможно, гиты атакуют толпой, начиная с псионической атаки. Затем, все воины быстро переходят в ближний бой. Обычно, гиты используют свое умение прыгать на 20 футов, чтобы быстро приблизиться к

врагу. Прыжок дает им бонус +2 к атаке в первом раунде ближнего боя.

Гиты вооружены длинными копьями с широкими наконечниками из обсидиана (1d6-1 повреждений). Это оружие относится к классу колющих. Гиты одеты в броню из чешуи Иникса (AC 6).

Гиты живут племенами. Самый способный к псионике избирается лидером. На каждых 25 гитов приходится лидер 5-го уровня, на каждых 50 – лидер 6-го уровня, на каждых 100 – лидер 7-го уровня.

Во время боя, если персонажи противостоят гитам успешно, шаман может запросить подкрепление из 16-ти гитов. Они прибудут через 10 раундов. У всех вместе гитов в бурдюках содержится 4 галлона воды. В их кошельках содержится 32 керамических и 6 серебряных монет. У шамана есть 2 фрукта (extra-healing 3d8+3) и 3 драгоценных камня. Каждый ценой 15 серебряных. Как только битва закончится, прочтите следующее.

Мертвые тела разбросаны на песке. Их кровь впитывается в песок, а жара испаряет оставшееся. С верха дюны вы видите, что дальше начинается песчаная равнина. А на горизонте виднеются пики Звенящих Гор. Осталось несколько часов до Высокого Солнца, самого жаркого полдня в году. Вы надеетесь, что успеете добраться до спасительной горной тени прежде, чем солнце опалит вашу кожу.

4. Песчаные торговцы

Бесконечные пески простираются впереди. Жара заставляет вас сделать привал и укрыться в тени: спрятаться под повозку, или попытаться соорудить навес из копий и одеял. Вы сидите, вглядываясь в пески, и сквозь горячий воздух вы видите трех существ, приближающихся к вашему лагерю. Они одеты в длинные широкие рясы с капюшонами цвета песка и двигаются мягкими шагами. Они медленно приближаются на расстояние 500 ярдов от вашей стоянки и останавливаются. Одна из фигур в рясах выходит вперед и произносит со странным акцентом: «Торговать или воевать вы пришли?»

Эти трое – песчаные торговцы Кенку из прибрежной полосы перед Лесным Кряжем. Если персонажи ответят на вопрос Кенку – торговать, то оставшиеся двое начнут раскатывать свертки и строить шатер. Как только они его поставят, они выложат товары для обозрения.

Если персонажи ответят на вопрос Кенку – воевать, то Кенку попытаются уйти, используя их врожденную способность становится невидимыми. Но если персонажи атакуют Кенку, то те будут защищаться. И, если персонажи будут выигрывать, Кенку бросят вещи и начнут атаковать с воздуха.

Shraw'Kree, 5th Trader: AL=NG, AC=5 (natural), MV=6, FL=18(D), HP=37, THACO=15, #AT=3, DMG=1d4x2 (talons)/1d5 (beak), SA=Spells, SD=Magic resistance 30%, SZ=M (5-7' tall), ML=Elite (13), XP=975, Spells=2x1st/1x2nd, Ability=50% Disguese Skill/Invisible at will/Shape charge (7 days)/Call Lightning (1 per day)

Kenku Traders, 4th Traders (2): AL=NG, AC=5 (natural), MV=6, FL=18(D), HP=28, THACO=17, #AT=1, DMG=1d6 (staff), SA=Spells, SD=Magic resistance 300%, SZ=M (5-7' tall), ML=Elite (13), XP=650, Spells=2x1st, Ability=50% Disguese Skill/Invisible at will/Shape charge (7 days)

Товары	Цена
Kank Honey Globules (20)	5 cp/each
Erdlu Eggs (15)	1 sp/each
Water (40 gal)	4 cp/gallon
Cider (10 gal)	5 cp/gallon
Bottles Wine(5)	5 sp/each
Bottle Of Tyrian Brandy	1 gp
Jade(5 lbs)	2 sp/lb
Bronze Ore(20 lbs)	6 gp/lb
Oil Of Disenchantment	15 gp
Raw Silk(20 oz)	5 sp/oz
Rare Feathers(25)	5 sp/each
Bone Sheaf Arrows(50)	5 cp/10
Longbows(5)	10 gp/each
Iron-Tipped Spears(3)	5 gp/each
Tanished Steel Short Sword	15 gp

Только Шроу-Кри (Shraw'Kree) может говорить на торговом наречии и торговаться с персонажами. В лучшем случае персонажи могут добиться только 10%-го снижения цены. Если персонажи захотят что-нибудь продать Кенку – это на усмотрение Ведущего.

Когда торговля завершится, Кенку упаковывают свои вещи и продолжают путь на запад. Они направляются к городу Драж, так как многие из их товаров там стоят дорого.

Когда персонажи будут готовы продолжать путь, прочтите следующее.

Вы смотрите на птице-людей, которые медленно исчезают в дрожащем воздухе, из которого они и появились, и надеетесь, что успеете достичь гор до наступления темноты. Проходит 3 часа и вы видите, что пески уступают место каменным россыпям. Вы видите множество расщелин в горах и один достаточно широкий каньон, чтобы в него мог проехать ваш обоз. Стены каньона возвышаются на сотни футов, создавая

ощущение огромного склепа. Тьма начинает опускаться и вам приходится зажечь огни, чтобы видеть дорогу.

Наконец, каньон заканчивается, открывая взору редкую траву и деревья у подножия Звенящих Гор. Вдалеке виднеется огонь костра, но не заметно никакого движения.

5. Лагерь Вечного Отдыха

Путешественники, расположившиеся у костра, - это мужчина (человек) и женщина (полуэльф), путешествующие в Тир. Они расположились здесь на закате, разожгли костер и поставили палатку. Когда они сидели в палатке и ужинали, четыре огромных пчелы ворвались внутрь и напали на них. В панике, женщина задела полог палатки, и он закрылся. Она не успела вовремя выскочить, когда пчела ужалила ее. Но и сами пчелы не смогли выбраться из палатки и остались внутри. Гигантские пчелы – это насекомые, которые атакуют любого, кто может угрожать их гнездам. В данном случае, путешественники расположились слишком близко от гнезда и были убиты. Если персонажи решат исследовать лагерь, прочтите следующее.

Лагерь кажется покинутым, два привязанных канка смотрят на вас, жуя траву. Маленькая палатка, освещаемая затухающим костром, видна рядом. Нерасседланные канки в хорошем состоянии и привязаны к небольшому дереву. Если персонажи решат заглянуть внутрь палатки, прочтите следующее.

Вы отдергиваете полог палатки и чувствуете запах смерти. Вы заходите внутрь и видите останки на земле двух человек. Они покрыты огромными рубцами, из которых сочится кровь. Жужжащий звук раздается над вами. Вы смотрите вверх и видите четырех огромных пчел, летящих на вас.

Pulp Bees (4): AL=N, AC=6, FL=18(B), HD=7, HP=35, THACO=13, #AT=1, DMG=1d6 (stinger tail), SA=paralisys/poison, SD=Nil, SZ=S (2’ tall), ML=Average (8-10), XP=2000

Если персонаж успешно атакован пчелой, он должен сделать успешный спасбросок от яда или получает 4d6 дополнительных повреждений и делает спасбросок от парализации или будет парализован на 2d6 часов через 2d12 раундов. После того, как паралич пройдет, жертва будет чувствовать себя очень слабой (-2 Сила) на протяжении еще 12 часов.

После окончания боя, если персонажи обыскивают палатку, они обнаруживают: Маленькую палатку, 6 полных бурдюка с водой, пищу на 10 дней, 50 футов веревки, Жезл Разрушения (Rod Of Smiting: +3 магическое оружие, DMG=1d8+3, против големов DMG=2d8+6, при броске атаки 20 голем разрушается полностью, каждый удар по голему вытягивает один заряд, Жезл наносит нормальные повреждения против существ с внешних планов, каждый бросок 20 вытягивает один заряд и наносит тройные повреждения, Жезл не перезаряжается), Копье из дерева Агафари, Кожаная броня +1 (studded leather) немагическая, Бронзовая дага, 22 керамических бита, 15 керамических монет, 8 серебряных монет, 3 драгоценных камня (45 серебряных каждый), золотую серьгу (1 золотой).

6. Дорога вверх

После второй не богатой событиями ночи, персонажи продолжают свой путь через каменные равнины к подножию Звенящих Гор. Утро проходит спокойно, но ближе к полудню один из Канков валится с ног.

После полуденного отдыха, персонажи продолжают свой путь и к вечеру достигают подножия Звенящих Гор. Прочтите следующее.

Вы смотрите на ландшафт и понимаете, что обоз здесь не проедет. Вам предстоит взбираться по горным скатам. Через четыре часа и тысячи футов пути вы замечаете впереди развалины древнего замка. Наступает вечер. Покатая неровная поверхность явно не подходит для ночного лагеря и вы высматриваете какое-нибудь ровное место. Останки разрушенной башни нависают над вами в трехстах футах выше. К вашему удивлению, архитектура башни очень схожа с развалинами возле Кледа. Должно быть, это и есть те руины, которые вы ищете.

Для того, чтобы взобраться к башне по крутой и неровной поверхности, персонажи должны сделать тест Лазания с 10% пенальти.

7. Дозорная Башня

Когда-то эта башня была дозорным постом и возвышалась на добрых 100 футов. Теперь от нее остался лишь огрызок 40 футов высотой. Внутрь башни проникнуть невозможно из-за завала. Но кое-что древнее здесь до сих пор осталось. Баньши, дух одного из гномьих рыцарей, погибшего при защите крепости. Когда персонажи достигают башни, прочтите следующее.

Пот стекает с ваших тел. Силы почти иссякли в пути наверх. Вы стоите у подножия останков башни. Тьма сгущается, и кажется разумным остановиться на ночлег у подножия башни.

Когда персонажи устроятся на ночлег и заснут, баньши обнаруживает себя.

Вы слышите звук, похожий на звяканье металла об металл. Из-за башни появляется гном в полном латном доспехе. В руке он держит длинный меч (для людей – короткий), от которого исходит мягкое голубоватое сияние. Он приближается к вашему лагерю. Он носит большой шлем, который закрывает лицо. Он останавливается у границы лагеря и говорит: «Кто вы, дерзнувшие войти в священное место?»

Баньши позволит персонажам говорить. Если они найдут хорошее объяснение своему появлению здесь и выкажут подобающее уважение к рыцарю, то он позволит им пройти. Если же персонажи солгут или поведут себя агрессивно, он поднимет забрало шлема, являя им полные огня глаза, и атакует со всей яростью баньши.

Dwarf Banshee, 10th Fighter: AL=NE, AC=0 (Plate mail +1), MV=6, THACO=8, #AT=2, DMG=1d8+10 (+3 Frost Brand), SA=Gaze/Malediction/Psionics, SD=Steel or +1 or better to hit, SZ=M (4' tall), ML=Fanatic (17), XP=15000

Psionics Summary:
Disciplines – 3, Sciences – 4, Devotions – 12, PSP – 53
Attacks: -
Defences: Intellect Fortress, Mind Blank
MTHAC0=14, MAC=7
Psychometabolism: Sciences – death field, shadow form; Devotions – body weaponry, cause decay, chemical simulation, double pain, control flames, detonate, molecular agitation, molecular manipulation;

Баньши могут атаковать взглядом днем. При атаке взглядом, жертва должна сделать спасбросок против заклинания или впадает в бешенство на 2d6 раундов (+2 атака и повреждения, не может покинуть поле боя) и начинает атаковать всех, кроме баньши. Если никого не осталось, жертва бежит в течение одного турна в поисках врагов, потом действие проходит.

Так же, баньши могут атаковать один раз в ночь страшным воплем. Каждый, кто его слышит, обязан сделать спасбросок против заклинания или впадает в бешенство.

Заклинания, основанные на огне, воде и воздухе, наносят баньши только половину повреждений. Заклинания, основанные на земле, причиняют двойной урон. Псионические силы, требующие контакта, не действуют. Заклинание «Снять Проклятье» снимает бешенство с жертвы. Когда хиты баньши становятся равными нулю, он рассыпается в пыль. Но, если его долг незавершен, он возродится на следующий вечер.

Броня рассыпается вместе с баньши, а меч остается. Если персонажи заберут меч, баньши будет возвращаться каждую ночь и атаковать владельца меча, до тех пор, пока меч не возвратится к нему.

Ледяной Пламень (Frost Brand): +3 меч. +6 против использующих огонь существ или существ, живущих в огне. Защищает владельца от огня, как Ring Of Fire Resistance. Так же, меч имеет 50% шанс погасить любой огонь в радиусе 10 футов, включая Wall Of Fire, кроме Fireball, Meteor Swarm, Flame Strike.

Утром персонажи замечают проход, ведущий в развалины крепости.

8. Развалины Крепости

Руины крепости лежат перед вами. Останки стен, груды камня, покрыты травой. Но похоже, что некоторая часть крепости сохранилась нетронутой в глубине горы.

Персонажи могут захотеть исследовать руины. То, что они могут там найти – полностью на усмотрение Ведущего. В полдень огромные тучи сгущаются над развалинами и начинается сильный дождь. Он кончается только к вечеру, и на смену дождю приходит туман, затрудняющий поиск.

Ключ от Оружейной Кемалока находится на дне древнего колодца, накрытого железной крышкой («труба кромешной тьмы»), который находится в центральной части развалин. Колодец засыпан сверху слоем камня толщиной в фут. На поиски уходит весь день.

Крышка колодца весит 500 фунтов, но спокойно сдвигается с места. Колодец ведет вниз, к источнику воды, по вкусу гораздо лучшей, чем вода в городах и оазисах. Ключ (золой диск диаметром 4 дюйма с рунами из платины) прикреплен ко дну колодца. Он пульсирует. Обнаружение магии покажет сильную магию.

Как только персонажи достают ключ, их охватывает странное чувство. Растения вокруг начинают обращаться в пыль.

Странное чувство охватывает вас. Как будто кто-то всадил вам раскаленную иглу в зубы. Все растения вокруг начинают съеживаться и превращаться в пыль. Только магия дефилеров способна на такое. Вам становится страшно.

9. Убийцы из прошлого

После окончания битвы, Борис решил оставить сюрприз для тех, кто вернется к развалинам крепости. Его маги («дефилеры») создали скелетов, чтобы те убили вернувшихся в крепость. Эти скелеты имели способность к регенерации. Они пролежали

непотревоженными тысячелетия, и вот настал тот день, когда им было суждено проснутся от долгого сна.

Вокруг вас земля начинает разлетаться, и из нее появляются скелеты. 18 скелетов гномов. Они атакуют в первую очередь того, кто обладает Ключом.

Defiling Skeletons, HD=4+4 (18): AL=N, AC=6, MV=12, HP=27, THACO=17, #AT=2, DMG=1d6x2 (fist), SA=Nil, SD=Defiling Regeneration, SZ=M (4-5' tall), ML=Special, XP=975

Они состоят из черных костей. У каждого во лбу горит обсидиановый шар (AC=4, HP=6). Когда их здоровье доходит до нуля, они падают и остаются недвижимы на 1 раунд. В следующем раунде они собирают энергию эквивалентную заклинанию 3-го уровня, в это время обсидиановый шар мерцает. В следующем раунде они встают полностью восстановленные. Только разрушение обсидианового шара способно их убить. В бою в него можно попасть только прицельной атакой (-4 атака). Заклинание Dispel Magic останавливает регенерацию, но после окончания действия заклинания, скелет снова начинает регенерировать.

После окончания битвы, ничто не мешает персонажам начать обратную дорогу в Клед.

10. Возвращение в Клед

Как только персонажи приближаются к Кледу, прочтите следующее:

Как только вы подходите к воротам Кледа, вы видите строй гномов, создающих проход к центральной площади, на которой стоит Барунус. Вы подходите к нему и отдаете ему маленький золотой диск. Он аккуратно принимает его из ваших рук и произносит: «Вы сослужили народу гномов великую службу! Сказания о вашем походе будут передаваться от отца к сыну!» Он поворачивается к гномам: «Народ Кледа, эти смелые люди нашли предмет, который прольет свет на нашу историю. Окажите им уважение и посильную помощь. С сегодняшнего дня да будет в нашей деревне этот день праздником!»

Барунус попросит персонажей следовать за ним к руинам. Если он увидит у персонажей Ледяной Пламень (Frost Brand), он расскажет, что дух будет преследовать их вечно, и единственный вариант избавится от этого – это оставить его в Кемалоке или отнести обратно в Крепость. Затем, он проговорит командное слово, и врата Кемалока откроются. Вы проходите по коридору с гранитными стенами. Внутри очень холодно. Барунус останавливается возле огромных ворот 15-ти футов в высоту с углублением диаметром 4 дюйма в центре.

«Перед тем, как мы войдем внутрь, я хотел бы рассказать вам историю о благородном Нар-Адде…». Он рассказывает персонажам историю Нар-Адды. После этого, Барунус осторожно вставляет Ключ во врата. Руна на диске сверкает нестерпимо ярким светом, и врата начинают медленно отворятся. Вы вступаете в священный зал и видите стены увешанные оружием и доспехами всех видов и размеров. Вы видите, как Барунус направляется к каменному возвышению, на котором лежит толстая книга в кожаном переплете.

«Это превзошло все мои ожидания. Эта книга – список имен рыцарей и воинов, которые имели доступ в Королевскую Оружейную, кто носил стальное оружие и доспехи». Старый гном пересекает комнату и направляется к столу с чертежами и картами из пергамента. Он осторожно разворачивает чертеж и пытается разобрать древние надписи. «Похоже, здесь описывается, как плавить железо и ковать стальное оружие и броню. Наш кузнец явно найдет здесь много интересного».

После этого Барунус снова закрывает комнату и выводит всех на поверхность. Он сердечно прощается с персонажами «*Двери наших домов всегда открыты для вас! Вот обещанная награда. Вы сделали благое дело. Народ гномов всегда будет помнить о вас!*»

Конец ☹