



## Глава 3: Поляндриум

*“Смерть нельзя бояться, её следует обойти и превзойти. За гранями смерти находится холодный разум и бессмертие, в которых и есть вся власть - как это и должно быть”.*

- из Тома Дракона

**В** этой главе, герои смогут исследовать открытые склепы в Поляндриуме, освободить некоторых людей, поработанных Культом, и поискать предметы, которые также пытается найти Культи. В частности Культи ищет *руну звезд*, *руну солнца*, и слово власти связанное с *руной солнца*. Они нуждаются в них, чтобы исследовать Склеп Орбаха, который содержит несколько мощных волшебных предметов, которые могут быть полезны для планов Культи относительно драколича Пелендралаара.

### Исследование Места

**С**ам Поляндриум - более 90 метров в поперечнике и 30 метров в ширину, с повышающимся северо-западным окончанием, который формирует низкий холм. Деревья слегка покрывают эту область, но менее плотно чем близлежащий лес, хотя достаточно для того, чтобы уменьшить видимость до 36 метров при наиболее хорошем освещении. Центральная часть кладбища не засажена деревьями, но на нем разбросано заросли мелких участков травы и кустов. Два самых высоких здания - мемориал павшим защитникам Миф Драннора (область 8) и Башня Костей (область 1), и три автономных склепа (области 2, 4, и 7), которые достигают в размерах свыше 4,5 метров. Также на поляне многочисленные меньшие гробницы и надгробия. Три склепа были встроены в сторону холма, два из которых (Склеп Расиайона в области 5 и Склеп Лиссика в области 6) запечатаны большими зловещими рунами, вырезанными на их каменных дверях. Некоторые из меньших зданий также имеют руны на дверях, но, те две самые внушительные.

Культи здесь активен, раскрывая гробницы и разворовывая из них все ценности. Он определил местонахождение *талисманов рун* и слов власти, которые охраняли некоторые склепы, и ищет другие, чтобы закончить свои раскопки. В настоящее время здесь есть три группы работающих Культистов. Каждая команда состоит из двух часовых Культи, скучающего священника Велшароона, 1d4+1 скелета или зомби, и 1d4+1 раба (Урс столкновений 7). Нежить занята несложными заданиями, не требующими особого ума (перенос камней, грязи и тел), рабы делают более «интеллектуальную» работу (пробурирование стен, выборку из щебня интересных предметов), часовые следят за рабами, а жрец командует нежитью. Если раскрыта большая гробница с возможными стражами или ловушками, вызывают команду исследователей из Замка Кормансор.

Ночью Поляндриум становится слишком опасным и вызывает страх у большинства Культистов. Группы мстительной нежити из массового захоронения орков на севере, бродят по кладбищу в поисках их древних противников, удовлетворяя их жажду убийства на тех, кого они встретят на своем пути. Культисты запираются в Башне Костей или в Замке Кормансор, и ждут рассвета, хотя некоторые из более храбрых некромантов и жрецов иногда делают засаду на более мощную нежить, чтобы взять её в плен, изучить, или поработить.

Если герои начинают нападать на группы Культистов контролирующих рабов (или если патрульные группы начнут пропадать), Культи удвоит число патрулей (удвоиться, шанс столкновения) и добавит четырех солдат к каждой группе по раскопкам. Использование закрытых







полуплащей Культа, для маскировки облегчит авантюристам передвижение по Поляндриуму; большинство Культистов будет игнорировать их, предполагая, что они выполняют задание Культа. Они лишь засомневаются, если персонажи начнут сами привлекать к себе ненужное внимание.

## Рабы

Рабы Культа ведут несчастное существование. Их будят на завтрак, выдают порцию каши и воды, а затем ведут на Поляндриум, чтобы они там работали, выполняя трудную работу. После короткого перерыва и обеда из пропитанного соусом хлеба, они возвращаются, чтобы работать до самого заката, затем их возвращают назад, где они отдыхают в течении ночи, чтобы на рассвете вновь выйти на работу. Культисты практически не заботятся о рабах, если они умрут от истощения, их могут все еще оживить в виде нежити, которая является почти столь же полезной, как и живые рабы. Культ имеет в общем количестве тридцать пять рабов (главным образом люди и эльфы Обт 1, хотя есть горстка и других классов 1-го уровня). Их содержание рассмотрено в Главе 5: Миф Драннор.

Если герои попробуют освободить рабов работающих в Поляндриуме, рабы будут продолжать работать, в то время как их хозяева будут сражаться, поскольку они не желают быть наказанными за безделье или восстание, если Культисты победят. Если они освобождены, они

поблагодарят их освободителей и ожидают, что герои отведут их домой, находясь временно в месте – обеспеченном продовольствием и безопасностью, (наподобие святыни Мистры). Они немного знают о действиях Культа и могут только сказать, что Культ систематически врывается и обыскивал могилы кладбища для ценностей.

## Гномы

Если герои прошли Башню Костей, и гномы Тарбаш и Робейленд пережили сражение на крыше, эта пара счастлива вновь быть воссоединенной. Если Тарбаш согласился, что он и его кузен помогут героям против Культа, они придерживаются этого соглашения, если ИП захотят исследовать кладбище (смотрите ниже). Они также пойдут в Миф Драннор но только, чтобы достигнуть безопасных ворот домой. Однако, ни один из них не выдающийся воин, и они предпочли бы красться и использовать свои навыки, а не идти уничтожая одного за одним врага. Они принимают участие в поединках, если авантюристы терпят поражение. Они держат в тайне способность иллюзии, до тех пор, пока нет угрозы, что они будут убиты. Это позволяет вам дать при необходимости игрокам небольшую помощь, не имея НИП которые доминируют в игре.

Гномы причудливы и любопытны, и используют это приключение как возможность побывать с помощью ИП в тех местах, куда бы они





вряд ли попали бы в одиночку. Они заявляют о своих правах на добычу (и могут потребовать по крайней мере половину доли сокровища) за счет их знаний о Культе и городе. Это не означает, что они бесполезны или глупы, только из-за того, что они слишком увлекаемы и обладают прекрасным чувством юмора. Робейленд также знает некоторые последние новости. (Герои, также могут заполучить эту информацию, если они захватят в плен и допросят с помощью магии, или насильно заставят отвечать хорошо осведомленных Культистов).

“В то время как я удерживался как пленник, мой превосходный гномий слух позволил мне подслушивать полезную информацию о подлых планах мерзких Культистов!

“Кажется, что Культ ищет ключ в одном из склепов, который позволит им, войти в одну из гробниц, которую они называют Склепом Орбаха, где, как они думают, содержится некоторое великое некромантское устройство. Они уже открыли многие из гробниц, и раздобыли множество довольно неплохих предметов... “ – он повернулся лицом к своему кузену - “... вещи, которые лежат там, только и ждут, чтобы их забрали”. Глаза у Тарбаша засветились.

“Так или иначе, если вы хотите опередить Культ, вам нужно проникнуть в гробницу перед ними и забрать или уничтожить, то, что они ищут. Вам лишь нужно найти ключ прежде, чем это они сделают - я уверен, что это - один из *рунных талисманов*, которым строители города запирали предметы.

“Тем не менее, вам следует поторопиться, так как Культисты заметят, что Башня Костей была атакована”.

## Случайные Столкновения

В течение дня, используйте Таблицу 1: Лесные Столкновения из Главы 2, как указано для Контролируемых Култом областей (10% шанс в час, рассматривая столкновения без Культистов как отсутствие столкновения). Ночью лес становится более мрачным, по нему бродит нежить; проверяйте на столкновения (20%) однажды в час по следующей таблице. Обратите внимание, что вся встречаемая нежить, сама выкопалась из массовой могилы орков, так что они имеют орочью или полу-орочью внешность.

**Охотники на Нежить (УРС-7):** Две охранника (Вн 4) и, или один некромант Культа (Маг 5) или жрец Культа (Жр 5), выискивающие нежить, чтобы взять её в плен.

**Скелеты (УРС 5):** Банда 1d8+10 бродящих скелетов.

**Зомби (УРС 5):** Банда 1d6+6, бродящих зомби.

**Таблица 2: Случайные Столкновения (20% шанс, 1/час)**

d%	Столкновение
01-05	Охотники на Нежить
06-35	Скелеты
36-39	Зомби
40-54	Упыри
55-64	Упыри и жутко
65-74	Вайты
75-81	Бросьте дважды для двух типов нежити
82-85	Тролли
86-92	Гигантские Осы
93-99	Большие Ужасные Пауки
100	Фазовые Пауки

**Упыри (УРС 5):** Банда 1d6+1 бродящих упырей.

**Упыри и Жутко (УРС 6):** Банда 1d4+1 бродящих упырей во главе с одним жутком.

**Вайты (УРС 6):** Банда 1d4+1 бродящих вайтов.

**Тролли (УРС 7):** Два голодных тролля в поиске хорошей пищи.

**Гигантские Осы (УРС 6):** Маленький рой (1d4+1) враждебных насекомых, ищущих продовольствие или защищающих гнездо.

**Большие Ужасные Пауки (УРС 4):** Группа (1d4+1) охотящихся пауков, ждущих жертву, проходящую под деревьями.

**Фазовые Пауки (УРС 8):** Три фазовых паука в поисках добычи.

## Открытые Склепы

Приблизительно половина склепов на кладбище была уже открыта и разграблена. Обычно это небольшие склепы, запечатанные обычными средствами, а не волшебством, хотя один или два закрыты младшими рунами. В таких случаях неподалеку может быть найден соответствующий *талисман руны*, привязанный к маленькому свитку со словом власти руны (оставленный здесь так, чтобы Культ мог возвратиться к этим склепам легко, в случае необходимости). Исследуя эти небольшие склепы, герои имеют возможность исследовать *талисман руны*, узнать как использовать его, и распознать похожие позже. Любое местоположение на карте Поляндриума, но не рассмотренное в этой главе имеет 50% шанс того, что будет разграбленным склепом. Если иначе не отмечено, то в склепах Поляндриума нет никаких постоянных источников света в пределах них.

## Талисманы Рун и Слова Власти

*Талисманы рун* обычно сделаны из камня или металла, яйцевидной или дискообразной формы, на одной стороне выгравирован символ руны, которую они отпирают. Типичные младшие руны – медведь, волк, лист, арфа, огонь, вода, дерево, кот, и стрела. Старшие руны – дракон, меч, щит,



камень, лес, и том. Самые мощные руны - большие руны - названы в честь фундаментальных сил или подобных мощных вещей наподобие: времени, луны, волшебства, леса или смерти. *Талисман руны* открывает любую запечатанную дверь его руны, и лишь несколько талисманов существуют для некоторых из более обычных рун. Слово власти - слово команды для *талисмана руны*. Эти слова не волшебные и не имеют никакого эффекта без *талисмана руны*. Без слова власти, *талисман руны* не может быть активизирован.

Когда он удерживается в руке, талисман руны мягко звенит своей силой. Когда представлен к соответствующей печати на закрытом объекте (обычно двери) и произнесено слово власти руны, *талисман руны* мгновение вибрирует, поскольку активизирует свое волшебство, затем открывается дверь. Иногда это сопровождается другими волшебными эффектами на подобие вспышек света, песни, дыма, или фантомов. *Талисман руны* может использоваться три раза в день; открытая дверь остается открытой в течение 10 минут, а затем снова закрывается (но может быть открыта изнутри талисманом). Вполне возможно открыть запечатанную *руной* дверь без надлежащего талисмана и слова, но это очень трудно. Двери, запечатанные *рунами* могут быть открыты заклинанием стук, если заклинатель пройти проверку уровня заклинателя (КС 25 для младших рун, 30 для старших рун, и 35 для больших рун). Также возможно проломить или выбить запечатанную *руной* дверь силой, но это трудно (прочность 15, 15 хит-поинтов за 2,5

см. толщины, толщина 10 см., КС пролома 35).

## Места Поляндриума

Пронумерованные ниже области относятся к карте Поляндриума.

### 1. Башня Костей

Это - самое основное место сил Культа. Это место детально рассмотрено в Главе 2: Окраины Миф Драннор.

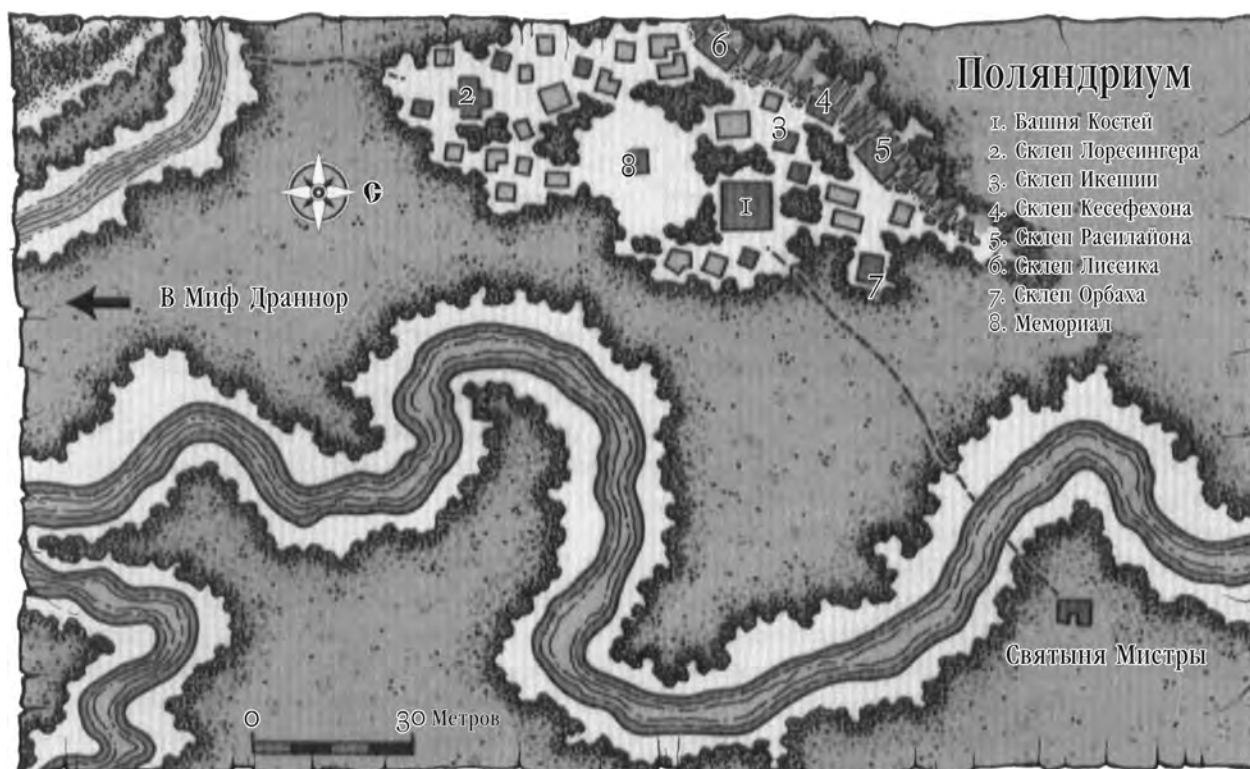
### 2. Склеп Лоресингера (УрС 3)

Склеп Лоресингера запечатан *руной арф*; его талисман и свиток слова ("сельятиелль") расположены неподалеку. Культ лишь поздно вчера получил доступ к этому склепу, и не имел возможности обыскать его.


**Существа:** В течение дня один часовой охраняет склеп, авантюристы должны договориться с ним, прежде чем они могут войти в него без боя (КС Блефа 15).

➔ **Часовой Культа (Вн2/Вор 1):** 18 хп.

Кто бы ни покоился в этой гробнице, скорее всего он был музыкантом или композитором, поскольку толстые стены украшены вращающимися узорами музыкальных знаков. Можно услышать слабую музыку, как будто она исходит непосредственно от камней.







Главный зал – 4,5 квадратное помещение, с маленькой каменной дверью на каждой из остальных трех стен. Центр комнаты содержит открытый саркофаг; открывая на обозрение останки давно умершего барда. В его руках – превосходная лютня, стоящая 500 зм.

Каждая из маленьких каменных дверей ведет в 1,5 метровую арку. В одной из них находится книга с эльфийскими песнями, коллекционер, бард или даже эльфийский ученый, дадут за нее 1000 зм. Обложка покрыта красивой золотой филигранной работой в виде сердца (символ Ханали Селаниль, эльфийской богини искусств) и чистого свитка (символ Огмы, бога бардов и знаний). В центре другой набор превосходных музыкальных труб, и свиток с инструкциями по созданию труб звучания – проекта, который бард не успел закончить при жизни. (Исследование, приведенное в свитке позволяет сделать такое изделие за 50 % от его номинальной стоимости, если оно делается человеком с надлежащими навыками и чертами). Правая арка пуста.

### 3. Склеп Икешии

Это – гробница богатой эльфийской дворянки филантропа. Она запечатана руной кошек, талисман и свиток со словом (“халадрин”) расположены неподалеку от входа.

Эта гробница все так же является великолепной. Изысканные работы на мраморе и красивые фрески, украшают стены зала. Культисты уже рылись в этом месте, и забрали из него сокровища, чтобы обеспечить нарастающие действия Культа.

Это один из двух недавно раскрытых склепов. Рабочие уже перешли дальше к другим склепам, так что попасть сюда в течение дня не составит труда. Любые видимые предметы реальной ценности были уже вынесены из первого зала гробницы, но одно место еще не было раскрыто, как это случилось с большинством других склепов в на кладбище. Проверка Поиска (КС 20) показывает скрытую панель в основании одного из саркофагов, которая содержит поцветшие манускрипты, засохшие чернильницы, старый воск, и золотую печать семейства Икешия (имя написано на Эльфийском) стоимостью 75 зм.

### 4. Склеп Кесефехона

Этот склеп запечатан руной волка. Талисман и свиток слова (“хатурран”) можно найти в маленьком деревянном сундуке перед запечатанной дверью. На самой двери мелом нарисовано предупреждение на Общем: “Опасно! Ждите, пока не придет Шамоор!” Надпись мелом недавняя – не более одной недели.

Кесефехон был отважным и уважаемым командующим Миф Драннора, приведшим защитников города ко многим победам против

враждебных захватчиков. В середине своей жизни он заболел странной неизлечимой болезнью, которая в конечном счете сделала его вспыльчивым, жестоким и полубезумным. Его смена эмоций и частые вспышки гнева на публике, в конечном счете обернула общественную симпатию против него, и он стал заключенным в своем собственном доме, оставшись только с самыми преданными солдатами, готовыми прийти ему на помощь.

После содержания в безумном состоянии в течение многих лет, он наконец умер и был похоронен как герой теми, кто все еще боготворил его. Они выстроили склеп и создали в нем ловушки на тот случай, если придут те, которых он оскорбил, и попытаются осквернить его тело, как они пятнали его хорошее имя. Болезнь заставила Кесефехона вернуться в виде нежити, и он ждет в своей гробнице неосторожного глупца, который попытается проникнуть в склеп, и украсть его мирские предметы.

Ниже перечисленные буквами области относятся к карте Склепа Кесефехона.

#### 4А. Зал с Статуями (УрС 4)

Ступени лестницы заканчиваются, и туннель открывается в длинный прямоугольный коридор. Каменная дверь на дальней стене и небольшая дверь в нише на левой стене единственные иные выходы. Шесть бронзовых статуй эльфийских воинов стоят по стойке “смирно”, три у каждой из противоположных стен; продолжительное пламя горит сверху над каждым на стене. В двух местах на полу видны следы обгорелости.

Статуи эльфийских воинов (три женщины и три мужчины) одеты в кольчуги и держат длинные мечи, лица у них непоколебимые и посвященные выражения. Дверь на юго-западной стене ведет в разрушенный коридор (вызвано водной течью). Требуется несколько дней, чтобы убрать беспорядок и подпереть достаточно прочно потолок, чтобы можно было безопасно пройти под старой плитой. Напротив двери, с противоположной стороны – расположена хорошо-скрытая секретная дверь (КС Поиска 25).

Каждая статуя очарована глифом опеки, который активизируется, когда перед статуей проходят. Каждая статуя может быть с активирована лишь однажды в день, и первые две статуи в зале были уже активированы Культом (следы окалин факелов на полу).

✶**Глиф Опеки:** СВ 4; 1,5 м. взрыв молнии (5d8); Рефлекс КС 14, половина поврежденный; Поиск (КС 28); Сложные Устройства (КС 28).

#### 4Б. Коридор с Ловушками (УрС 2)

Конец этого коридора имеет две ловушки.

**Ловушка:** Ловушка-копье активизируется когда



персонаж наступает на 1,5 м. квадрат перед дверью (целясь в персонажа в этом квадрате). Второе копьё ловушка выстреливается, когда дверь открыта (целясь в персонажа на расстоянии 3 метров от двери). Отверстия для копий были лишь слегка прикрыты; поэтому после каждого выстрела, будет несложно определить местоположение отверстий. Каждая ловушка может выстрелить три раза.

☛ **Копья Ловушки:** СВ 2; +5 стрелковый (1d6/крит. 20/x3) + яд гигантский осы, проверка Стойк. нейтрализует (КС 15), первичное повреждение 1d6 Ловк, вторичное повреждение 1d6 Ловк; Поиск (КС 20), Сложные Устройства (КС 20).

#### 4В. Покои с Гобеленами

В этой восьмиугольной комнате есть шесть гобеленов, которые полностью закрывают стены, на которых они висят. Все шесть изображают красивого воина эльфа мужчину с белыми волосами в эльфийских нагрудных латах, на которых нанесены знаки отличия в виде волка. На некоторых он сражается с орками или другими чудовищами, на других произносит речи, а на одном – его портрет.

**Сокровище:** Все эти гобелены изображают Кесефехона в его лучших проявлениях, каким видели его преданные последователи. Каждый высокого качества (стоимость 450 зм у необходимого покупателя), но они очень объемистые.

#### 4Г. Затопленный Склеп (УрС 10)

Эта комната затоплена холодной водой на глубину приблизительно 0,3 метра от основания. Два факела *продолжительного пламени* горят на дальней стене, освещая длинный каменный саркофаг, поднятый на возвышении чуть выше уровня воды. Саркофаг украшен гравюрами охоты, гона и игры волков.

**Ловушка:** Этот ложный склеп – еще одна ловушка. Саркофаг запечатан воском и заполнен ядовитым газом, который при открытии выпускается, и заполняет 3-метровую квадратную область вокруг места, где была нарушена печать, (обычно прямо перед персонажем, пробующим раскрыть саркофаг). Из-за природы этой ловушки, нет никакого способа обезвредить её (успешная проверка Сложных Устройств, просто позволяет персонажу направить газ в сторону от себя).

☛ **Ловушка Ядовитого Газа:** СВ 10; 3 м. область; Стойкость нейтрализует (КС 18), первичное повреждение 1 Тело, вторичное повреждение 3d6; Поиск (КС 25); Сложные Устройства (КС 20).

Саркофаг содержит скелет, на котором нагрудные латы и длинный меч. Ни один из

предметов не волшебный, а скелет не является нежитью.

#### 4Д. Истинный Саркофаг (УрС 3)


Эта комната наполнена ароматом цветов. Шесть больших керамических кувшинов помещены по периметру комнаты, каждый из которых, заполнен несколькими десятками литров жидкости. Большой саркофаг украшен единственной огромной гравюрой волка, и расположен ближе к дальней части комнаты. Гравюры на эльфийском языке покрывают верхнюю часть поверхности плиты саркофага, а остальная часть каменного гроба – украшена абстрактными узорами и резьбой виноградных лоз и листьев.

Это – истинное место отдыха Кесефехона. Черная, подобная смоле жидкость во флягах – источник цветочного запаха; это – мазь, которая успокаивала больную кожу эльфа и иногда уменьшала его безумный гнев. Количество этой мази было приобретено за баснословные деньги его последователями для того, чтобы он мог как можно меньше страдал при его переходе в Арвандор, дом эльфийских богов. Надпись на плите гласит: “Почтенный Кесефехон, великий воин, образец для своей расы. Мы никогда не забудем о нем”.

Открыв саркофаг можно увидеть тело мертвого эльфа покрытое покрывалом тонкого шелка. Эльф одет в простую одежду воина и нагрудные латы, в правой руке он держит меч. Если снять покрывало, то можно увидеть знак







волка на нагрудных латах, а изучение длинного меча покажет, что это оружие огромной красоты. Однако кожа эльфа покрыта твердым наростом и высушенных впадинах от открытых ран; несмотря на недуг, в теле можно распознать того же человека, что и изображенного на гобеленах в области 4В.

**Существа:** Любой, кто коснется тела или попытается взять его предметы, заставит Кесефехона подняться из своей гробницы, и напасть на осквернителей его могилы, (оставив меч, и используя лишь свои кулаки). Он последует за людьми повсюду в пределах своего склепа (но при этом сам ловушки не активизирует), и вернется в свой саркофаг, как только склеп покинут (надавнув крышку на саркофаг снова). Он достаточно сообразителен, чтобы осознать ситуацию, где он может быть поражен со стрелкового оружия, прежде чем он сможет достигнуть его противников (например следовать за расхитителями к выходу из склепа).

➔ **Кесефехон (Мумия):** 42 хп.

**Сокровище:** нагрудные латы бесшумного перемещения +2 (16350 зм), длинный меч остро-ты +1 (8315 зм).

## 5. Склеп Расилайона

Широкие каменные ступени выводят к огромным двойным каменным дверям, которые закрывают вход в этот склеп. Двери не имеют никаких ручек и расписаны переплетающимися звездообразными рунами. Над дверью на эльфийском написана надпись.

Надпись гласит о следующем: “Гробница Расилайона Благородного, Мага и Судьи Миф Драннора”. Двери могут быть открыты только *руной звезд*, которая скрыта в помещении 6 – Склепе Лиссика. Для дополнительной информации относительно этого места смотрите Главу 4: Великие Склепы.

## 6. Склеп Лиссика

Когда-то на этой гробнице стояла огромная статуя, наиболее вероятно, рыцаря верхом на коне, так как раскиданные камни вокруг входа напоминают части обломков статуи лошади и наездника. Три очень больших части блокируют вход. Поблизости видны две пустых повозки, которыми пользуется Культ. Кажется, что раскопки здесь только, только были начаты.

Лиссик был человеком, командующим военными силами в Миф Дранноре. Многие из его батальона были захоронены в этом мавзолее, когда и он, это место стало известным его под именем. Слухи говорят о том, что он вновь поднимется, чтобы защитить Миф Драннор снова, хотя его возвращение после его смерти стояло под очень длительными спорами.

Некоторые из солдат поднялись как нежить, чтобы мстить за их гибель, или наказать тех, кто грабил трупы их товарищей.

Большие куски статуи перед входом в склеп закрывают проход. После того, как персонажи приложат некоторое усилие (проверка Силы КС 20), то можно будет отодвинуть камни, за которыми будет видна дверь подперта камнем. Проверка Поиска (КС 15) покажет, что дверь была подперта камнем некоторое время назад (другая группа исследователей прибыла сюда год назад и была убита внутри). Статуя выше склепа разломалась отдельно от этих событий во время землетрясения. Культисты не планировали обыскивать это место в этот день или последующий, но они замечают героев входящих в склеп и поджидают их, когда они выйдут с *руной звезд* (смотрите стр. 37 для информации относительно этого столкновения).

Когда эта могила была создана, уровень воды под Мифа Драннором был намного ниже, и поэтому теперь более низкий уровень (области И, К, Л, и М) затоплены на глубину 60 сантиметров. Вода очень холодная и застоявшаяся. Сопротивление воды понижает все передвижение (9 метровая скорость становится 6 метровой, 6 метровое передвижение становится 4,5 метровым, 4,5 метра становятся 3 метрами), боевые действия и физические проверки навыков –1 штраф.

Если гномы – с авантюристами, они начинают сильно беспокоиться о воде, поскольку она достигает до их груди. Они постоянно громко жалуются, пока в воде, и единственный способ это остановить – посадить их на другого персонажа, чтобы тот перенес их (или обеспечивать их передвижение другими способами, чтобы они находились вне воды, например заклинанием *парящий диск Тенсера*).

Ниже перечисленные буквами области относятся к карте Мавзолея Лиссика.

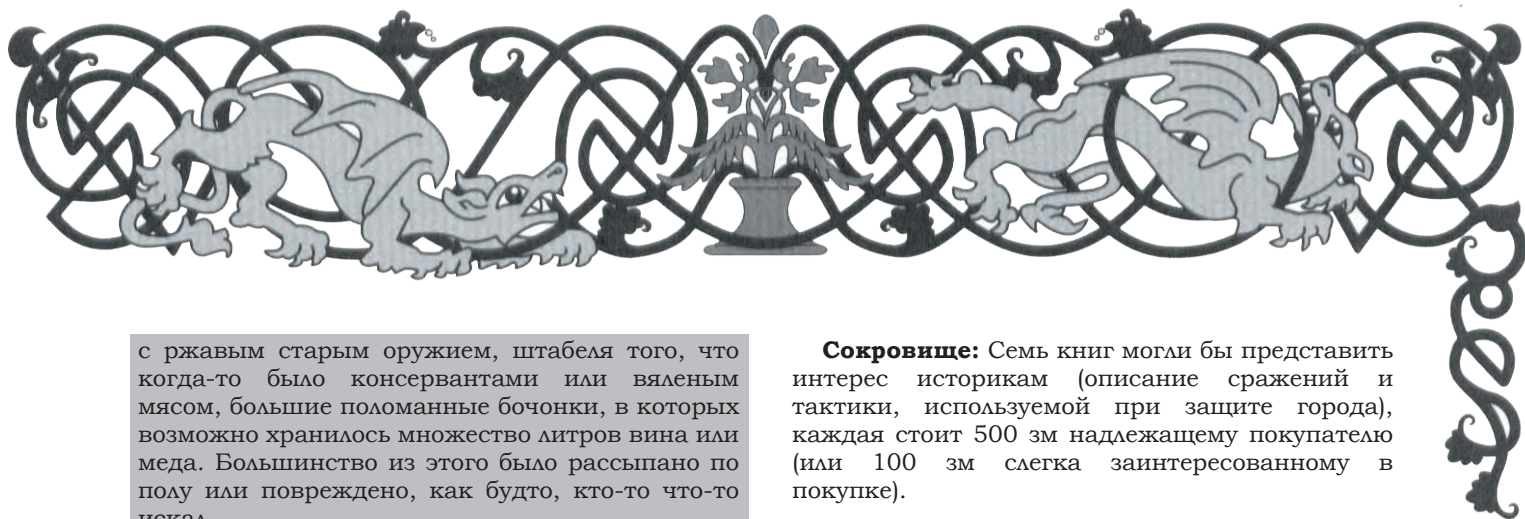
### 6А. Вход

Дальняя сторона этого вестибюля изображает большую статую головы рычащего льва. Статуя красиво вырезана и, должно быть, была создана квалифицированным мастером. На полу перед статуей огарки от нескольких факелов. Очевидно, что вы не первая группа людей, которая исследует этот мавзолей.

Это помещение – единственное сухое и безопасное место в катакомбах. Проверка Поиска (КС 20) показывает, что во многих местах статуя утыкана следами от острого инструмента – глаза, уши, рот, и челюсть (предыдущая группа авантюристов искала секретные ниши).

### 6Б. Склад

Деревянную дверь в эту комнату выбили, и её обломки усеивают пол. В комнате есть стойки



с ржавым старым оружием, штабеля того, что когда-то было консервантами или вяленным мясом, большие поломанные бочонки, в которых возможно хранилось множество литров вина или меда. Большинство из этого было рассыпано по полу или повреждено, как будто, кто-то что-то искал.

В этом помещении содержались запасы для мертвых воинов, погребавшихся здесь, но теперь здесь нет ничего ценного; все было испорчено или поломано, взято предыдущей группой искателей приключений.

## 6В. Библиотека

Дверь в этой комнате почти выбиты (хороший удар ногой откроет её); предыдущая группа авантюристов пыталась её выбить, но в конечном счете бросила эту затею, но с тех пор двери сильно испортились из-за деревянной гнили и плесени.

Стены этой комнаты уставлены ровными книжными полками. Хотя большинство томов превратились в пыль или обросли плесенью, лишь несколько выдержали время, и возможно могут быть спасены.

Все книги написаны на Общем или Эльфийском. Большинство - трактаты об искусстве войны, истории про сражения и людей, которые в них участвовали, или личные журналы солдат гробницы.

**Сокровище:** Семь книг могли бы представить интерес историкам (описание сражений и тактики, используемой при защите города), каждая стоит 500 зм надлежащему покупателю (или 100 зм слегка заинтересованному в покупке).

## 6Г. Помещения Офицеров

Дверь в эту комнату была выбита с петель.

Стены этой маленькой комнаты имеют небольшие ниши, в которых когда-то содержались останки солдат. Теперь эти останки усеяли пол помещения в виде поломанных костей с старым оружием и броней. На всех видны следы сильных повреждений. Очевидно в этой комнате произошло сражение, хотя трудно на первый взгляд определить, являются ли тела из расположенных на полу комнаты останками обитателей или злоумышленников.


Обыск тел покажет, что здесь нет ничего ценного, так как предыдущая группа авантюристов уже ограбила содержимое этой комнаты. Количество раскиданных скелетов (шесть), соответствует количеству маленьких ниш в этой комнате.

## 6Д. Помещения Офицеров (УрС 7)

Дверь в эту комнату также перенесла повреждения (КС 12, чтобы открыть).







В этом помещении шесть углублений, в каждом из которых содержится по одному бронированному воину. Их броня тусклая и поржавевшая, их оружие, изъедено возрастом и ржавчиной. Останки трех из мертвецов приподнялись, и шагнули из их углублений, держа оружие в руке.

**Существа:** Скелеты офицеров нападают на любого, кто входит в их помещение. Будучи нежитью (со всеми её слабостями и защитами), они сохранили знания которыми они обладали при жизни, и свои боевые способности.

➔ **Скелеты Офицеров (Вн 4) (3):** 34 хп.

**Сокровище:** Поиск углублений даст возможность найти три маленьких топаза (по 50 зм каждый), пять разновидностей нескольких видов драгоценностей (по 100 зм каждое), хорошо обработанный амулет из серебра и золота (действует как *плащ устойчивости +1*), и кольца с рунами из белого золота, которое излучает волшебство отказа (это кольцо поможет героям обойти оживающие статуи в области БИ).

## 6Е. Разрушенная Глиняная Армия

Весь пол здесь покрыт обломками из терракотовых статуй высотой 60 см. Из сохранившихся фрагментов можно понять, что статуи когда-то имели облик эльфов с копьями. Их количество в помещении, составляет, по крайней мере, сотню. В самом центре комнаты - пьедестал под *продолжительным пламенем*. На пьедестале содержится пустой стенд оружия.

Глиняные статуи были заколдованы, что позволяло им нападать на непрошенных гостей, но предыдущая группа искателей приключений сумела их все уничтожить, и взять предмет, который они охраняли. Фрагменты все еще излучают слабую ауру магии преобразования. Стенд под оружие раньше содержал длинный меч, который был забран теперь-мертвыми авантюристами в области БИ.

## 6Ё. Глиняная Армия (УрС 8)

В этой комнате, вы видите сто или больше терракотовых статуй, по форме напоминающих эльфов с копьями ростом 60 см. Пьедестал в центре комнаты освещен *продолжительным пламенем*. Наверху пьедестала - маленький стенд под оружие, который в настоящее время держит наверху красиво обработанный длинный меч.

Эта комната содержит вторую половину глиняной армии. Время заставило многие из статуй развалиться, и разрушиться, но большая часть все же еще неповреждена. Обнаружение магии, покажет, что опора и все статуи излучают колдовство.

**Существа:** Статуи могут быть легко разрушены, в это время пока неподвижны, они оживают,

если меч взят или снят с пьедестала. Некоторые из поврежденных статуй разваливаются оживая, оставляя число, обозначенное ниже.

➔ **Глиняные Воины (36):** каждый по 2 хп.

**Тактика:** Глиняные воины сосредотачивают свои атаки на человеке взявшим меч, перемещаясь к другим целям, если та цель окружена. До двенадцати статуй (Крошечное существо, 0,75 м. диапазон поражения) могут напасть на Маленькое или Среднее существо (по два в каждом 1,5 м. квадрате перед целью и по одному в каждом углу). Поскольку они Крошечные, чтобы напасть, они должны войти в квадрат их цели (провоцируя при этом благоприятную атаку). В схватке они используют свои копья, и никогда не бросают их.

**Сокровище:** Меч - превосходный длинный меч, с наложенным на него заклинанием, которое заставляет его излучать свет в 3 метровом радиусе. Необычные углубления по всей его длине могут натолкнуть персонажа к мыслям, что этот меч может использоваться для кое-чего другого, а не только боя (смотрите область БИ).

## 6Ж. Ступени на Нижний Уровень

Стена напротив уходящей вниз лестницы окрашена с изображением рычащего льва, подобного статуе около входа.

Разрисованная стена - на самом деле иллюзорная стена, которая скрывает дверь в помещение сокровищем (помещение 6З).

## 6З. Секретная Ниша

Позади иллюзорной стены небольшой коридор, заблокированный большей частью телом давно умершего гнома, пронзенного копьем из ловушки, расположенной на полу. За телом видна ярко освещенная комната.

Если Тарбаш и Робейленд вместе с группой, они обеспокоятся когда увидят мертвого гнома (хотя затем быстро оправятся, и будут не прочь обыскать тело). Большинство снаряжения гнома является негодным или развалившимся, но у него есть несколько ценностей. Копье ловушка заржавело, и стоит на месте, его можно обойти проверкой Искусство Побег (КС 10); в противном случае персонажей задевает оружие и наносит им 1 пункт повреждений. Нижерасположенный затемненный блок текста, непосредственно относится к самой комнате.

**Сокровище:** Мешочек мертвого гнома содержит, пять звездных кварцев (по 25 зм каждый), три жемчужины (по 100 зм каждая), и слиток нефрита (125 зм). На его правой руке - кольцо с рунами из белого золота точно такое же как и в комнате 6Д.

Стеклянный пьедестал в центре комнаты испускает струю синего пламени в потолок.





Размещенный в центре пламени светлый длинный меч, из-за пламени вдвое ярче. Тихий гул заполняет пространство, ощущение святости пронизывает все помещение.

Это помещение, хранилище Первого Сияния - оружия Командующего Лиссика. Верному последователю Латандера Лиссику, это оружие было выдано храмом Рассветного Лорда, чтобы он применял его для добрых целей. Пламя действует как круг волшебства против зла, храня оружие от рук злых внешних. Последователь Латандера может взять оружие безо всяких последствий, но любой другой коснувшийся пламени, перенесет 1d4+5 повреждений от огня (как от *создать пламя*). И так каждый раунд, пока он касается пламени (чтобы удалить меч из пламени необходимо потратить 1 действие). Название этого оружия известно среди большинства храмов рассветного Лорда, и они заплатят полную цену, чтобы поместить его в руки преданных слуг (принимая во внимание, что тот, кто владеет мечом, не является последователем Латандера).

## 6И. Предпокон Склепа (УрС 7)

Это помещение и все последующие после него, затоплены холодной водой на глубину 60 см., как описано в начале входа в этот склеп.

Стены этого помещения покрыты картинами великих битв, где эльфийские и человеческие воины в белых доспехах сражаются с темными

ордами отвратительных тварей. На поверхности воды видны немного то здесь, то там, главным образом сгнившие тела и несколько больших глиняных обломков. Одежда тел указывает на то, что, возможно, они были авантюристами.


Каждая из других трех стен имеет дверь. Двери на боковых стенах деревянные как и все остальные в этом склепе, но дверь напротив лестницы сделана из гранита, а по её бокам стоят две больших статуи солдат - одного человека и одного эльфа. Потолок где-то в пределах 4,5 м.

Эта комната - то место, где предыдущие исследователи встретили свою гибель. Они сумели уничтожить часть глиняных стражей статуй, но не смогли справиться с каменными статуями, которые охраняют покои командующего. Здесь есть четыре тела, хотя видно только три, расположенные выше воды (один - карлик, лежит в полупогруженном состоянии).

Каменная дверь сделана из единого куска белого мрамора с двумя отверстиями (5 см. высотой и 0,5 см. толщиной) где-то в метре от пола. На них нет никакого замка или ручки, хотя проверка навыка Ремесло (обработка камня) (КС 12) показывает, что дверь уходит в потолок если должным образом передвинута. Дверь волшебным образом обработана и укреплена, поэтому её очень тяжело открыть без надлежащих ключей (КС 42) (прочность 20, 600 хит-поинтов). Ключи - превосходные длинные мечи хранившиеся в комнатах 6Е (теперь находится в этой комнате) и 6Ё. Если мечи вставлены в отверстия, ими







можно воспользоваться так, чтобы передвигать дверь вверх (КС 15 для проверок Силы). Как только дверь поднята на необходимую высоту, она останавливается на месте (если мечи удалены, она скользя закрывается вновь).

Снаряжение мертвых авантюристов состоит из следующего (в список внесены лишь предметы достойные внимания):

**Человек Мужчина Воин:** Кольчуга, двуручный топор, *тяжелый арбалет +1*, колчан с шестнадцатью *арбалетными стрелами +1*, *превосходный длинный меч* (из области 6Е, эквивалент мечу, найденному в 6Е), 12 пм, 157 зм, 62 см.

**Эльф Женищина Жрец:** Нагрудные латы, священный символ Сехайнин Мунбоу (полная луна, увенчанная дымкой, имеющей форму полумесяца), *посох +1*, три метательных копыя, 1 000 золотых монет и драгоценностей, награбленных из области 6Г, *Нефритовое Завещание*. (В Завещании отсутствуют две страницы – одна у Рингота в Башне Костей, другая в Склепе Расилайона. Смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы для получения дополнительной информации об этом предмете)

**Карлик Мужчина Жрец:** Полу-пластинчатые доспехи, большой стальной щит, священный символ Марадина (молот и наковальня), *боевой молот +1*, футляр для свитков со свитком *лечения критических ранений*, золотое ожерелье (400 зм), золотая застежка для пояса (200 зм), четыре золотых кольца (по 100 зм каждое).

**Человек Мужчина Маг:** Два кинжала, *браслеты неподвижности* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), *кольцо отклонения +1*, книга заклинаний (поврежденная, содержит лишь следующие разборчивые заклинания: *темновидение, порыв ветра, удержание портала, стук, левитация, скрыть объект, уменьшить предмет, вампирическое прикосновение*), карта Поляндриума (грубо нарисованная).

**Существа:** Статуи склепа оживают (в виде искаженных, чудовищных форм), если они атакованы или если кто-то попытается пройти между ними. Однако, каждое из двух колец с рунами (найденные в 6Г и 6З) заставляет одну статую игнорировать существ. Если у персонажей оба кольца, статуи не оживут, и они смогут спокойно пройти мимо них, если только на них не нападут сами искатели приключений.

➤ **Чудовищные Статуи Склепа (2):** каждая по 44 хп.

## 6 К. Гробница Солдат

Эта затопленная комната большей частью пуста, если бы не несколько бледных форм, которые видны из поверхность воды около противоположной стены.

Это была гробницей для павших воинов, здесь покоилось двадцать пять тел на низких каменных плитах. Потоп из грунтовых вод, и проблемы в окружающей среде (землетрясение)

сместили тела, которые теперь разбросаны на всем протяжении пола, более чаще, лишь части конечностей и одежды. Бледные формы с другой стороны комнаты – кости скелетов, сохранившие свои первоначальные положения.

**Сокровище:** Ценности на 5d4 зм и 6d6 см могут быть обнаружены здесь за каждые 10 потраченных минут поиска (до максимума 200 зм и 300 см).

## 6Л. Могила Воинов Нежити (УрС 6)

Дверь в этой комнате раздулась в своей раме, и может быть открыта если её выбить, она прогнила и легко ломается (КС 8).

С выламыванием двери, нежить находящаяся во сне, начинает выдвигаться вперед, их скелетные руки усеяны искаженные когтями.

**Существа:** Скелеты выходят в коридор и окружают героев, если достаточно места чтобы это сделать.

➤ **Скелеты (25):** каждый по 6 хп.

**Сокровище:** На скелетах небольшие драгоценные украшения, общая ценность всего 300 зм и 250 см.

## 6М. Склеп Командующего

Стены этого помещения украшены различными видами оружия и доспехами многих видов и стилей. Этот стиль повторен на надгробной плите, которая закрывает прямоугольный каменный саркофаг в центре комнаты.

Удаление плиты с саркофага (КС Силы 15) откроет тело Командующего Лиссика, его прекрасные внешние черты, все еще видны спустя несколько столетий. Он одет в мерцающую кольчугу и сжимает на груди темно-серый камень. Это - *руна звезд*; на ней выгравировано семь звезд, похожих на те, что на двери склепа Расилайона (если герои не знают это, то один из гномов НИП будет знать об этом).

На стене за саркофагом есть секретная дверь (КС Поиска 20) в форме подобной башенному щиту. Эта дверь ведет в узкий туннель, который изгибается на юго-запад к городу. Приблизительно после 0,5 км. он поднимается выше уровня грунтовых вод, и в конечном счете заканчивается у ступней лестницы, идущей вверх к люку. Этот люк находится в основании старых казарм в центральной части города, через него Лиссик мог вернуться в город, не пробираясь через каменную печать его склепа. Его можно использовать как легкий путь для героев, чтобы обойти большинство охранников Культа на пути между Поляндриумом и Замком Кормансор (смотрите блок “Южные Казармы” в Главе 5: Миф Драннор, для большей информации о казармах).

**Сокровище:** *руна звезд*, *превосходная кольчуга*.





## Коварные Культисты (УрС 8)

После того, как авантюристы раздобыли *руну звезд*, они натолкнутся на засаду, поджидающую их на поверхности.

Рядом с входом в склеп поджидает – дюжина воинов Культа и один волшебник высокомерного поведения. “Ну, ну, ну... неплохо, вы сделали всю работу за нас. Что ж, Носители Фиолетового будут очень довольны мной. Бросьте ваше оружие и отдайте мне *руну звезд*, или я должен буду убить вас. А так, по крайней мере у вас будет шанс выжить”.

**Существа:** Невессам (маг) фактически предпочел бы борьбу. Однако если герои сдались и разоружены, Невессам отведет группу к Склепу Расилайона. Невессам использует *руну* (у него есть слово руны на свитке, который он несет), чтобы открыть склеп. Сила и проявление при активации руны (смотрите введение в разделе “Склеп Расилайона” в Главе 4), заставит его эскорт бежать, оставляя его на милосердие ИП. Если он думает, что это возможно, он попробует тоже бежать, когда поймет свое затруднительное положение. Невессам знает о пруде и планах Культа относительно его, его письмо описывает “непредвиденную церемонию” (смотрите ниже), хотя он не раскрывает эту информацию, если на него магически не повлияли.

➤ **Некромант Культа [Невессам] (Маг 5):** 24 хп., *плащ устойчивости +2*.

➤ **Часовые Культа (Вн 2/Вор 1) (4):** каждый по 18 хп.

**Тактика:** Невессам использует свое заклинание *замедление* против героев, а затем применяя волшебную палочку и используя подходящие другие заклинания. Часовые вступают в ближнюю схватку с героями, стараясь их фланкировать, чтобы извлечь пользу коварных атак. Они хотели бы взять героев живыми для допроса, но не колеблясь убивают, если их собственные жизни подвергнуты опасности.

Герои могут стоять и сражаться, или отступать в склеп и попробовать заблокировать дверь. Сражение – лучший выбор, потому что, в противном случае ИП загнанны в склеп. Это лишь вопрос времени, прежде, чем соберется достаточное количество Культистов, чтобы открыть дверь независимо от количества ИП и их усилий по удержанию её закрытой. Конечно, они могут всегда бежать с помощью секретной двери в области 6М.

**Сокровище:** В дополнение к обычному сокровищу которое есть у НИП, Невессам имеет два свитка, первый – эскиз *руны звезд* и слова “взник-рхаа” написанного под эскизом. Второй – письмо, написанное поспешно на Общем:

Невессам—

Ты должен разрушить печать на Склепе Расилайона как можно скорее. Обладатели Фиолетового все больше беспокоятся, Мардрайн мне также сказала, что филактерия прибыла для непредвиденной церемонии. Скоро в наших руках будут предметы из Склепа Орбаха, так что мы сможем включить их в ритуал погружения. Позаботьтесь младший брат, чтобы поскорее приобрести *руну солнца* или Мордрайн, и Пелендралаар будут рассержены.

Да, и я планирую заразить болезнью то домашнее животное, которым так дорожит Рингот.

—Шамоор

## 7. Склеп Орбаха

Этот склеп украшен мотивами черепов, скелетов и узорах подобных *руне*. Дверь к склепу большая каменная плита, с начертанной подобной солнцу большой *руной*. Кажется, края двери сплавлены с окружающим камнем через очень высокую температуру или через магию.

Первоначально это было могилой некроманта, который умер при попытке стать личем. Дверь запечатана, соединена с помощью заклинаний *форма камня*, и может только быть открыта с помощью *руны солнца* (скрытой в Склепе Расилайона). Смотрите Главу 4: Великие Склепы для большей информации об этом месте.

## 8. Мемориал

Этот каменный монумент в одиночку стоит в центре кладбища, в месте, свободном от остальных зданий. Он состоит прежде всего из блока белого камня 3,5 м. в площади и 1,2 метра в высоту с тремя статуями на вершине. Статуи сделаны из мрамора, и изображают человека, эльфа и карлика в треугольнике, удерживающих свое оружие и смотрящих лицом наружу. На каждой из четырех сторон каменного блока начертаны надписи на Общем, Дварфов и Эльфов. Текст на Общем: “Честь – тем, кто отдал свои жизни в защиту Миф Драннора. Хотя и их имена могут быть потеряны, их жертва никогда не будет забыта, а их дела, будут восхвалять те, кому они спасли жизни. Этот памятник и Поляндриум посвящены им и их любимым”.

Хвалебная речь повторена на языках Дварфов и Эльфов. Каменный блок сделан из тщательно подогнанных блоков, а не из цельной части, здесь нет никаких секретных ниш или карманов. Иногда ночью статуи освещены красным, синим, и зеленым волшебным огнем, но ни они, ни блок не имеют никаких необычных способностей.







## Глава 4: Великие Склепы

*“Опасность находится не в когтях и заклинаниях противников, а в собственных сомнениях и страхах. Если маги действительно хотят стать мастерами своего искусства, то у них нет времени, чтобы тратить впустую на размышления об опасностях”.*

- из Тома Дракона

Эта глава описывает два самых больших склепа в Поляндриуме: Склеп Расилайона (где расположена последняя страница из Нефритового Завещания, *руна солнца*, и слова власти *руны солнца*), и Склепа Орбаха (в котором расположены несколько волшебных некромантских предмета, которые Культисты с радостью захотели бы раздобыть).

### Склеп Расилайона

Встроенный в сторону северного горного хребта Поляндриума, Склеп Расилайона - место погребения великого ученого и судьи человека, который посвятил свою жизнь знаниям и добру. Известный больше всего как Расилайон Благородный, этот почитатель Латандера, Тира и Огмы дал обет забыть Общий язык, чтобы он мог изучить эльфийские знания строителей города. Он использовал эти знания, чтобы создать и усилить законы, которые очень помогли людям Миф Драннора, стать покровителем искусств, и написать множество книг. Его похоронили с почестями героя, когда он уступил беспрекословности престарелого возраста.

Его могила хорошо освещена (факелы с *продолжительным пламенем* горят в каждой комнате), и содержит разнообразные предметы, которые он оценил в жизни, а так же копии многих изданий прозы, поэзии, и юридических писаний, автором которых он и являлся. Его репутация за его познания и изучения магии, в конце-концов привлекла внимание алхууна (лича майнд флаера), который захотел найти его книгу заклинаний. Волшебные *опеки* вокруг склепа Расилайона заманили в ловушку иллитилича, который теперь бродит по склепу в поиске выхода (10% шанс столкновения каждый час, пока ИП в помещениях 2, 3, 4, или 5; смотрите область 5 для деталей).

Ошибка при запечатывании склепа и защитных заклинаниях здесь, заставила все в этом месте стареть в десять раз быстрее, чем обычно. Это не будет оказывать большого эффекта на героев, или на то, что герои несут (если только не скоропортящиеся предметы, наподобие продовольствия), но большинство предметов в склепе почти полностью распались от времени и подвергания магическим эффектам.

### Вход в Склеп (УрС 8)

Четыре широких плоских камня подводят к двойным каменным дверям, запечатанным большой *руной звезд*. Кладка ступеней, двери, и рамы двери, очень высокого качества и украшена изображениями солнц, книг, огней, наковален, и весов. Дверь волшебным образом укреплена и обработана (прочность 25, 600 хит-поинтов), и не может быть открыта без *руны звезд*.

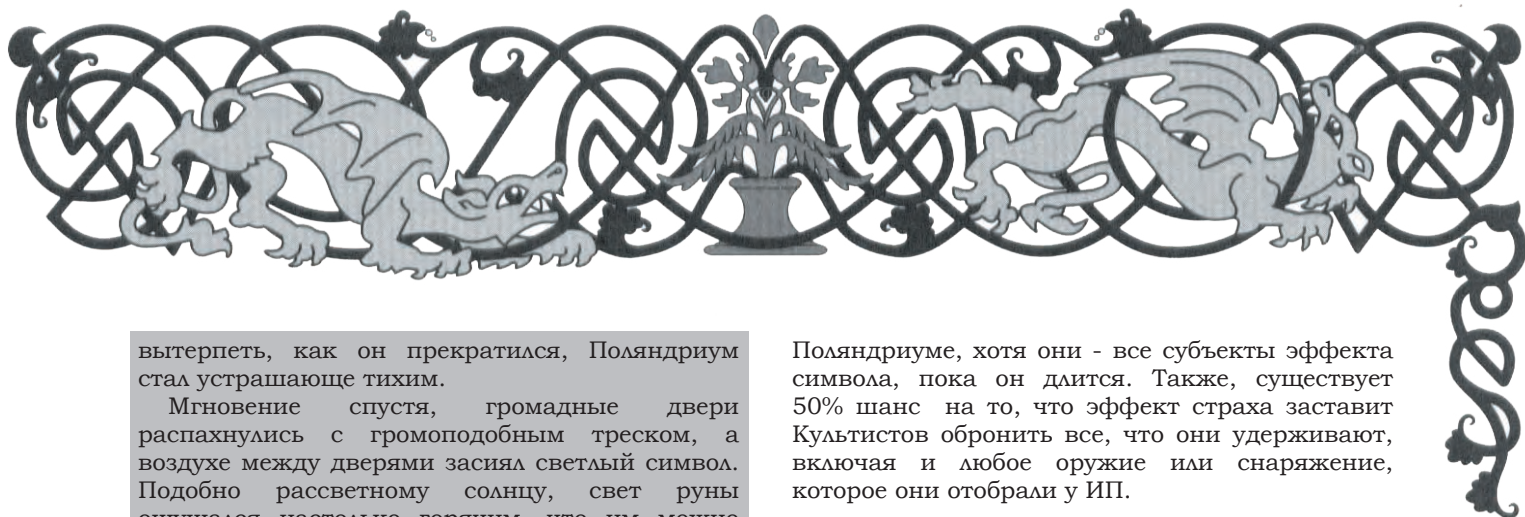
### Использование Руны Звезд

Если руна звезд и ее слова используется для открытия склепа (делают это герои или некромант Кукла Невессам), волшебство руны и двери взаимодействуют с непревзойденными магическими эффектами.

С произнесением слова “веник-рхаа” и приставлением руны звезд, вокруг посыпался низкий грохочущий шум, подобно отдаленному цокоту копыт. Спустя нескольких мгновений грохот начал нарастать, да так, что начали вибрировать близлежащие кости и камни, становясь почти болезненным. Казалось, что этот шум более не возможно







вытерпеть, как он прекратился, Поляндриум стал устрашающе тихим.

Мгновение спустя, громадные двери распахнулись с громоподобным треском, а воздухе между дверями засиял светлый символ. Подобно рассветному солнцу, свет руны ощущался настолько горячим, что им можно было бы обжечься. Позади руны - открытый вход в склеп - широкий коридор ведущий в освещенное помещение.

**Ловушка:** Пылающий символ солнца действует как символ страха для любого злого существа, которое смотрит на него. Он остается на месте в течение 160 минут а затем затухает. Не злым созданиям можно прикоснуться к руне, и проходить через неё безо всяких осложнений. Символ будет удерживать преследующих Культистов на все время своего сияния, давая время героям, чтобы обнаружить в склепе руны солнца.

**Символ:** СВ 8; 18 м. радиус, продолжительность 160 минут, затрагивает только злых существ, Спассбросок Воли нейтрализует (КС 22); Поиск (КС 33); Сложные Устройства (КС 33).

Если склеп был открыт Невессамом, символ заставляет его эскорт бежать (для них невозможно пройти проверку Воли), и, скорее всего он тоже будет затронут эффектом, бросая при этом свой свиток. Если он сопротивляется силе символа, и оставлен наедине с героями, его положение будет на их милосердии.

Отметьте себе, что этот грохот привлекает внимание любых групп Культистов в

Поляндриуме, хотя они - все субъекты эффекта символа, пока он длится. Также, существует 50% шанс на то, что эффект страха заставит Культистов обронить все, что они удерживают, включая и любое оружие или снаряжение, которое они отобрали у ИП.

## Вхождение в Склеп

Пол в этом коридоре исписан словами на Эльфийском, которые доходят почти к помещению 1.

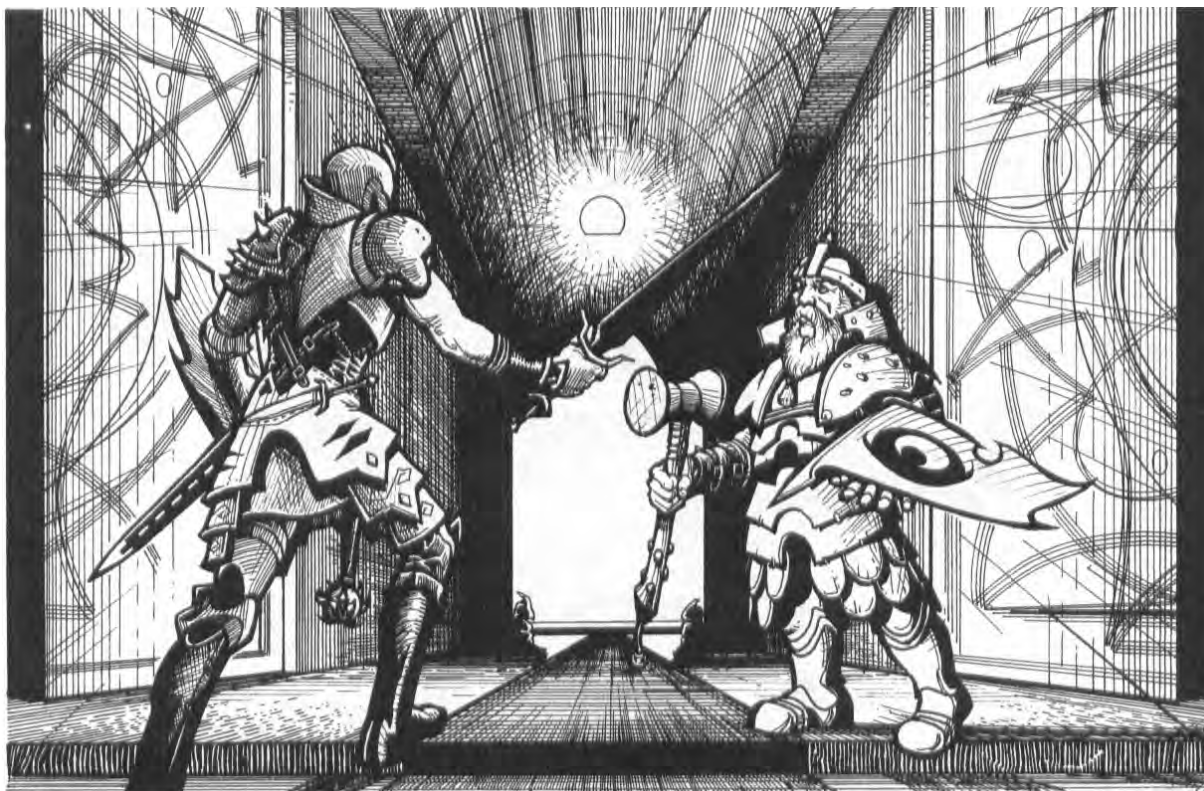
“Здесь покоится Расилайон Благородный, Мастер Волшебник и Верховный Судья Миф Драннора. Пусть все страждущие, встретят его мудрость и доброту. Пусть все, кто хочет опорочить или уничтожить его наследие будет проклят и столкнется с его гневом”.

Ниже пронумерованные помещения относятся к карте Склепа Расилайона.

### 1. Зал Ремесленников

Это помещение почти 15 метров длиной и почти такое же в ширине. На каждой из боковых стен 3 метровые по площади ниши, каждая украшена инструментами и каким-то изображением. Обе двери в дальней части палаты сделаны из темного дерева.

Двери не заперты, но годы сырости настолько деформировали древесину, что их теперь можно открыть лишь с помощью силы (КС 20).





## 1А. Ниша Кузнеца

В этой нише изображены кузня и наковальня. Хотя и очень древние, кажется что время не имеет над ними власти. Две пустых подставки под доспехи и пустой стеллаж под оружие указывают на то, что когда-то здесь, скорее всего было расположено оружие и доспехи. Вдоль стен свисают лохмотья дюжины свитков и одного практически нетронутого, хотя он выглядит так, что развалится от малейшего касания. Пара светящихся клещей и маленький молот все еще лежат на наковальне, так же как останки разлагающейся кожаной рубахи.

Обычными способами эти свитки снять невозможно, так как они рассыпаются в прах. Единственный сохранившийся, описывает на Эльфийском некоторые методы кузнечества, которые применялись во времена Расилайона. Заклинание *собрать воедино* способно восстановить единственный целый свиток свитков.

**Сокровище:** Каждый свиток стоит 50 зм у историка, доспешника или оружейника. Клеши - *клеши оружейника*, и молот - *молот оружейничества* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы). Их можно с легкостью снять с их места.

## 1В. Ниша Ювелира

Эта ниша содержит два каменных стола, один украшен замысловатыми струбцинами и

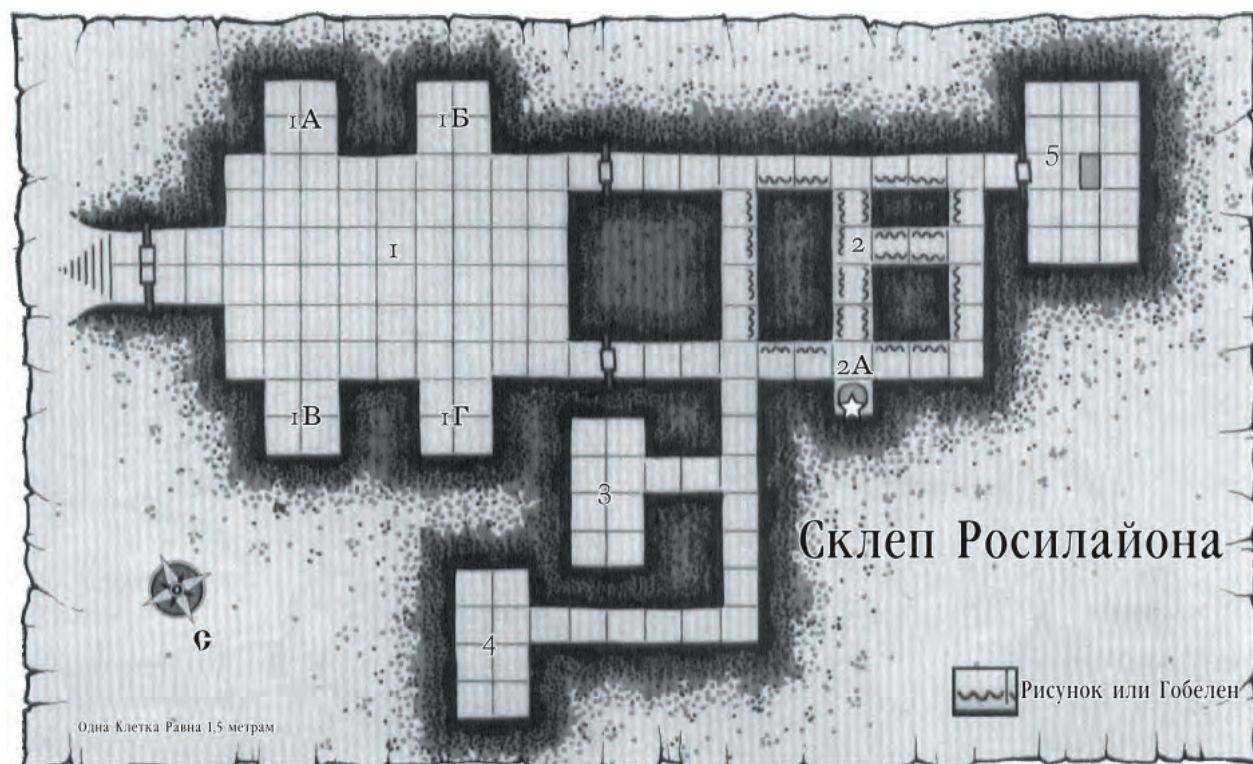
зажимом, другой установлен около небольшой плавильной печи. Зажим выглядит рабочим, и прочно прикреплен к столу. Стены украшены лохмотьями свитков, и лишь одним неповрежденным, выглядящем хрупко, свитком, на котором изображены различные виды резки камней, методы смешивания металлов, и установка драгоценностей. Рядом с каждым свитком в стену вделаны примеры стилия гранения, и установки каждого камня.

Обычными способами эти свитки снять невозможно, так как они рассыпаются в прах. Заклинание *собрать воедино* способно восстановить единственный, целый свиток свитков.

**Сокровище:** Каждый неповрежденный свиток стоит 50 зм у историка, ювелира, или резчика по драгоценным камням. Проверка Оценки (КС 12) показывает, что драгоценные камни и их обрамления, фактически, полудрагоценные камни и низко-качественные металлы. Общая стоимость камней и металлов - 100 зм.

## 1В. Ниша Кожевника

В этой нише один стол со скамьей, на которой с одной стороны установлено ножницы для стрижки, а с другой простое устройство для обработки кожи. Несколько рамок разных размеров развешаны на стенах, некоторые со старыми кусками растянутой кожи на них. Также видны останки нескольких свитков, прикрепленных к стенам, вместе с







единственным хорошо-сохранившимся свитком, где изображены методы обесшкуривания, очистки, обрамления, дубления и шитья кожи.

Обычными способами эти свитки снять невозможно, так как они рассыпаются в прах. Заклинание *собрать воедино* способно восстановить единственный, целый свиток. Любому кто владеет Изготовлением Доспехов, или Ремесло (дубление кожи), изучение этого свитка добавит 1 ранг к навыку при работе с кожей, подразумевается, что он способен читать и понимать написанное (к примеру с *понимание языков*).

**Сокровище:** Каждый неповрежденный свиток стоит 50 зм у историка или опытного кожевника.

### 1Г. Ниша Изготовителя Луков

Эта ниша показывает инструменты для того, чтобы изготавливать луки и стрелы, с одним столом под каждую из разновидностей ремесел. Несколько покрытых ржавчиной инструментов лежат на каждом столе, хотя один, все же кажется неповрежденным. Свитки висят на стенах, но кажется, что они вот-вот развалятся.

Обычными способами эти свитки снять невозможно, так как они рассыпаются в прах. Заклинание *собрать воедино* способно восстановить единственный, целый свиток.

**Сокровище:** Каждый неповрежденный свиток стоит 50 зм у историка или квалифицированного изготовителя луков. Неповрежденный инструмент - *нож изготовителя луков* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы).

## 2. Художественная Галерея

Хотя архитектура помещения чрезвычайно обширна, это просто для того, чтобы эта область была сохранена для художественного показа. Большинство стен в этом помещении украшены картинами или гобеленами в рамах. На рисунках вероятно изображен Миф Драннор, так как некоторые из башен, изображенных здесь, очень похожи на те, чьи формы можно было различить в городе позади Кормансора. Произведения искусства показывают торговлю на рынке, детей, играющих в парке, встречу руководителей - все изображения относятся к счастливому, процветающему периоду времени. Каждая часть мастерски нарисована или соткана, без сомнения мастером-художником, хотя большинство сильно пострадало от длительного времени.

**Сокровище:** Даже в поврежденном состоянии, каждое полотно стоит 1d4x50 зм, хотя у заинтересованной личности их происхождением, они будут стоять в пять раз дороже. Однако, они

большие и хрупкими, их транспортировка через подземелья, склепы, и лес Кормансор может нанести им непоправимый ущерб (сокращение их ценности 1d6+1x10%).

## 2А. Статуя Расилайона

Вне остальных ниш - маленькое возвышение, на котором возведена алебастровая статуя в натуральную величину. Статуя невероятно жизненная, изображающая высокого человека с умиротворенным лицом, волосами средней длины и толстыми, густыми усами. Мужчина держит в одной руке скипетр, и большой посох в другой. На нем халат покрытый замысловатыми узорами, который большей частью находится под просто-выглядящем плаще. Его облик спокойный и радостный, как у отца наблюдающего за игрой своих детей.

У основания возвышения расположены надписи на многих языках, среди которых узнаваемы: Общий, Эльфийский, и Дварфов: "Расилайон, Мастер Волшебник, Верховный Судья и Защитник Миф Драннора. Великий Ремесленник, Лучший Языковед и Гордый Отец. Он делал все так, чтобы Миф Драннор процветал".

Надписи написаны на следующих языках: Общем, Эльфов, Дварфов, Гномов, Небесном, Драконов, Сильван, Друидов и Халфлингов.

## 3. Комната Записей

Эта комната, кажется кабинетом или маленькой библиотекой. Книжные полки изготовленные из очень темного дерева, и расположены вдоль стен. Большие книги в переплете из плотной кожи заполняют полки, на некоторые на корешках на Общем написаны наименования. Все книги идут под названием *Трибунал Миф Драннора*, каждый с различным датированием.

Пергамент этих книг практически полностью уничтожен; лишь хорошие скрепления и превосходные кожаные обложки сохраняют общую форму книг. Если кто-то снимет книгу с полки, её страницы разрушаться в пыль. Заклинание *собрать воедино* способно восстановить состояние книг, позволяя изучить деяния городского судьи в течение высоты его величия. (Эта информация никак не связана с приключением, но может дать дополнительную информацию относительно других приключений в Миф Дранноре или других частях Фаэруна).

## 4. Библиотека

Эта комната построена подобно кабинету и заполнена высокими, темными деревянными книжными полками. На большинстве книг выбиты их названия. Приблизительно половина



названий написана на Общем. Особенно выделяется один книжный шкаф, практически заполненный книгами, переплетенными различными типами кожи. У первой половины книг - заголовки *Хроники Расилайона*, которые последовательно пронумерованы.

Из *Хроник*, финальная книга написана на Общем, и наиболее хорошо сохранена - все другие рассыпаются в прах, как только их раскрывают. Она излучает слабые ауры школы магии отказа, колдовства (лечение) и трансмутации. Хроники текста, часть истории Миф Драннора, которые касаются непосредственно автора. Последние записи самые интересные:

“Сегодня меня назначили на пост Мастера Волшебника. Церемония была приятна, но это было несущественно к тем знаниям, которые станут мне вскоре доступны. Я взял на себя обязательство, что более никогда не буду говорить на Общем языке. В обмен на эту жертву, я должен унаследовать знание эльфийских волшебников, которые помогали возводить этот город. Стоит ли действительно это знание того, что я утрачу способность говорить на языке, на котором я говорил всю свою жизнь? Что ж, время покажет”.

**Сокровище:** Страница из другой книги прикреплена внутренней стороне задней обложки – последняя отсутствующая страница из *Нефритового Завещания* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы).

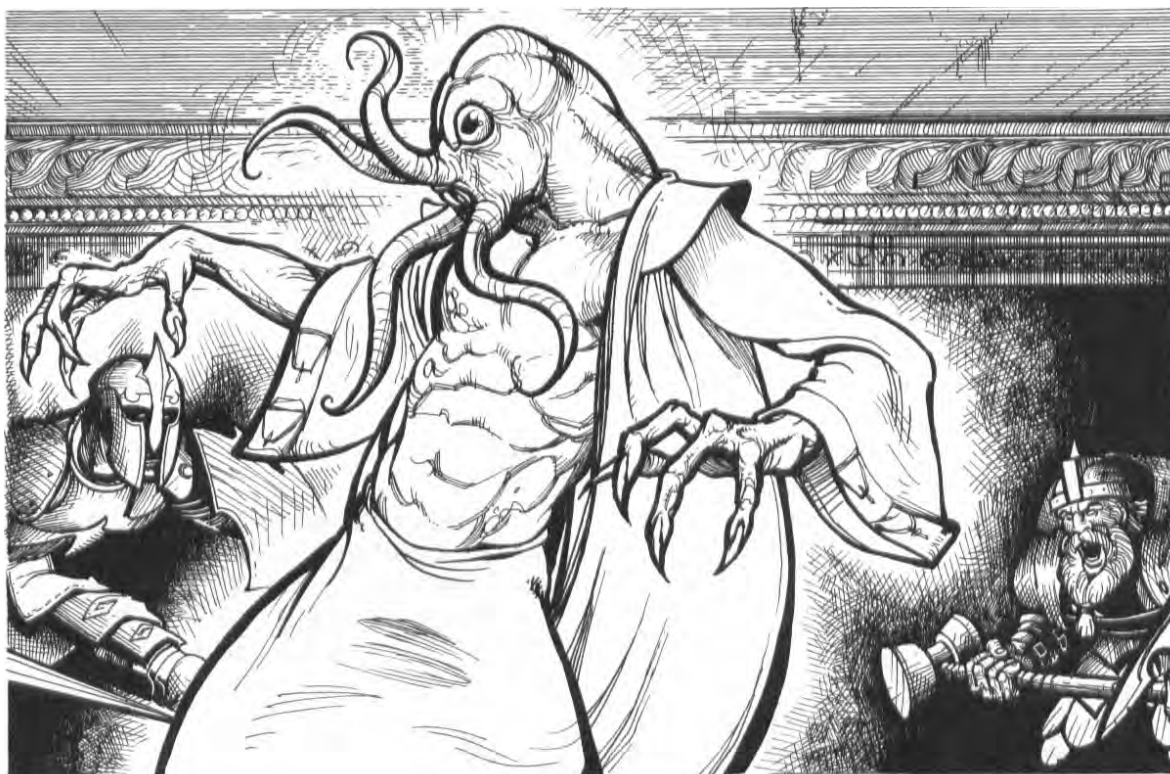
## 5. Могила

Если герои еще не столкнулись с алхууном, они повстречают его здесь.

В этом помещении высокий, сводчатый потолок. Стены сделаны из черного камня с обильными желтыми вкраплениями. Все остальное здесь также вытесано из того же самого черного мрамора или обсидиана, как и остальная часть всех помещений, а нити золотого металла протянуты в камне подобно венам в руке. В центр помещения расположен каменный гроб из того же черно-желтого камня, его надгробие из прозрачного кристалла.

Крышка магически не запечатана, но чрезвычайно тяжелая; проверка Силы (КС 24) позволит сдвинуть крышку, и ещё тяжелее её установить назад, подняв с земли (КС 34). Гроб и крышка защищены заклинанием *защита от зла*, и любое злое существо коснувшееся его, будет приковано к нему, как будто заклинанием *якорь измерений*, которое длится до тех пор, пока существо находится в пределах склепа (другими словами, пока оно не сумеет бежать при удачной возможности через выход). Гроб содержит останки скелетистого, высокого человека, длинного посоха, и декоративно украшенной коробки из красного дерева.

**Существа (УРС 3):** Эта комната также место, где чаще всего отдыхает Хварлг, алхуун который попал здесь в ловушку. Если дверь в это помещение открыта, то в момент открытия он







медитирует за саркофагом, но будет полностью во внимании спустя раунд, после того как открыта дверь.

**Тактика:** Хварлг понимает, что присутствие искателей приключений означает, что склеп был распечатан, и поэтому пытается промчаться мимо них (он был здесь в ловушку слишком долго, и хочет лишь одного, бежать). Он окружен мерцающим изумрудным полем (*якорь измерений*, препятствующий ему использовать *смещение планов* чтобы убежать), и он также не был способен поддерживать свой нормальный уровень потребления жидкостей, поэтому его кожа сухая и сморщенная. Единственная цель алхууна – спасение; он использует свои заклинания и способности чтобы убрать людей со своего пути, и достичь выхода. (Начиная с призыва жуткого злодейского волка с помощью *призыв монстра IV*, чтобы герои ввязались в битву, вслед за тем, если необходимо, применив *заряд разума* и *зловонное облако*). Он сможет пройти через *символ страха* при входе (если заклинание все еще активно), так как алхуун нежить, он не подвержен эффектам заклинаний воздействующих на разум. Если героям удастся за три раунда пресечь его бегство, он попытается заключить с ними сделку, предлагая свой свиток и изумруд в обмен на то, что герои позволят ему беспрепятственно пройти.

Обратите внимание, что уровень УрС для этого помещения, как для жуткого волка, а не для алхууна с СВ 19, который конечно вне пределов возможностей ИП, которые бы смогли с ним успешно сразиться.

**Сокровище:** Коробка из красного дерева содержит темно-серый камень, на котором выгравировано символ солнца (*руна солнца*) и свиток с рисунком того же самого символа и слово “персетчер”. Посох – *посох Правосудия Расилайна* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), он защищен заклинанием *антипатия* против любого злого существа, которое попытается коснуться его; эффект *антипатии* исчезает, как только посох взят добрым существом.

Сокровище алхууна содержится в маленьком запечатом сундуке (КС 25, у иллотида ключ): *свиток защиты от стрел*, *огненный щит*, и *великое магическое оружие*, 107 зм, 445 см, нефритовая статуэтка майнд флаера (150 зм), и два обработанных изумруда (по 1000 зм каждый).

## Склеп Орбаха

**К**огда некроманты обитали в Башне Костей, кое-кто из них начал экспериментировать со странными и мерзкими видами магии. Один из них был чародей Фамрас, небольшой и нервный мужчина, обожающий укрощать чудовищ, а также собирать нежить. Его собратья узнали о


его нечистых увлечениях, и он был заперт до тех пор, пока как они не решат, что с ним сделать. Тем временем маг Орбах, один из общины некромантов, умер в момент его трансформации в лича, и его готовили захоронить. Они решили бросить Фамраса в могилу вместе с мертвым некромантом и закрыть его внутри. В тайне от своих пленителей, Фамрас с собой протащил в тюрьму молодое глубинное отродье и несколько кусков плоти других видов существ, и был запечатан в склепе Орбаха.

Скрываясь от охранников нежити потенциального лича, Фамрас кормил молодое глубинное отродье своей собственной кровью и запасенными частями плоти чудовищ. Фамрас охотился на более слабых стражей (зомби, упырей и жутков) и относил их глубинному отродью, чтобы накормить. В то время оно было не способно породить такие существа, и могло лишь пожирать их плоть и продолжать расти. (Фамрас также принимал в пищу эту еду, так как в конечном счете он бы умер с голоду, но учитывая его предыдущие занятия, это было не столь тяжелым для него). В конечном счете глубинное отродье (которое Фамрас назвал “Прекрасным Цветком”), достаточно созрело, чтобы начать порождать существа – чахлах коров и рыбу (из частей говядины и наловленной рыбы, которых Фамрас сохранил со своих последних запасов пищи), медвежатников, жутких обезьян, креншаров и мерроу. Фамраса принимали как лидера этих существ из-за его магической силы и поддержки Прекрасного Цветка. Фамрас надеялся, что в конечном счете у него будет достаточно существ, чтобы прорыть себе путь из склепа и затем сразиться за свою свободу. Однако, он был очень сильно ранен в сражении со стражем склепа вайтом, утратил несколько уровней, и умер от болезни спустя некоторое время. Прекрасный Цветок съел его, в виде памяти о нем, и получил способность создавать выродка в его форме.

Теперь склеп – странная замкнутая экология. Медвежатники, жуткие обезьяны, креншар и мерроу борются за территорию, воду, и коров, которых создает Прекрасный Цветок, вводя разнообразие в свое пропитание за счет рыбы, которую они могут поймать. Креншары управляют передними областями склепа (помещения 1 и 2), медвежатники удерживают южную часть (помещения 5, 9, 12, и 13), жуткие обезьяны центр (помещения 4 и 8), и мерроу северо-восточные области (помещения 6, 10, и 11). Этой странной договоренности способствуют три дубликата вырожден Фамраса, за которыми присматривает Прекрасный Цветок, и рядом с которыми они живут, а также блуждают по помещениям, разрешая возможные проблемы.

Обратите внимание, что у Фамраса был только один образец каждого из видов чудовищ, так что каждый представитель похож на остальных как капля воды. Точно также, как и каждый тип одного и того же пола, поэтому они не могут





воспроизвестись независимо, Прекрасный Цветок создает всех новых представителей их типа.

## Ресурсы и Окружающая среда

Самым недостаточным ресурсом в этом месте является пища. Прекрасный Цветок старается производить больше коров, чем остальные виды существ, но здесь все также высокий спрос на мясо. Остальная часть обитателей склепа питается за счет фосфоресцирующих грибов, счищаемых со стен и потолка, тел их врагов, и (когда есть необходимость) тел собственных павших товарищей. Возможно наиболее важной для этой замкнутой экосистемы, является запруда с маленькой рыбой (которые к счастью были женскими организмами, их природная способность естественно приспособливается к несоответствию в поле за счет смены пола, позволила им пополнять их население без помощи глубинного отродья). Креншары не занимаются каннибализмом, так что их мертвые особи достаются другим существам, живущим здесь. Существа самостоятельно здесь вооружились импровизированным оружием и вещами взятыми, у ныне уничтоженных стражей нежити. Негодные, отходы и кости собираются Фамрас-выродками, которые относят это на корм Прекрасному Цветку, добавляя в его диету грибы, коров, и мертвых чудовищ. Обратите внимание, что все чудовища находятся под услужением Фамрас-выродков, и никогда не нападают на них, если не спровоцированы (они знают, что нападение на Фамрас-выродка кончается лишением продовольствия от Прекрасного Цветка).

Из-за закрытого помещения и плохой вентиляции, воздух в пределах этого склепа полностью пропитан запахом отходов, пота, и животных. Обитатели к этому привыкли, полностью приспособиваясь в течение первых нескольких часов после их “рождения”. Искатели же приключений, должны проходить проверку Стойкости (КС 15) или испытывать тошноту на 1d10 минут после входа в склеп (принимайте, как будто персонаж провалил проверку спас-броска против заклинания *зловонное облако*).

Все помещения освещены по крайней мере одним факелом с *продолжительным пламенем*.

## Ямы-Ловушки (УрС 2)

В склепе есть несколько западней ям-ловушек в, разработанных для того, чтобы ловить расхитителей гробницы. Обитатели всего склепа хорошо знакомы с их местоположениями и знают, как передвигаться мимо них, не иницируя их.

✶**Яма-Ловушка:** Каждая яма – 1,5 метровый квадрат, который возвращается в исходное положение спустя 10 минут после того как был иницирован. Как только местоположение ямы-ловушки известно, её можно обойти по краю, или перепрыгнуть через неё.

✶**Яма-Ловушка с Шипами (Глубина 3 метра):** СВ 2; нет нужды в броске атаки (1d6), +10 рукопашный (1d4 шипа, каждый 1d4+1 пункта повреждений при успешном попадании); спас-бросок Рефлекса позволяет увернуться (КС 20); Поиск (КС 20); Сложные Устройства (КС 20).

## Блуждающие Столкновения

Чудовища в склепе патрулируют свои территории и не входят в соседние, если только они не имеют очень серьезные причины (например, сильный голод). Проверяйте на блуждающее столкновение раз в час (шанс 10% на столкновение). Отметьте себе, что 25 % блуждающих столкновений с одним из трех Фамрас-выродков (смотрите помещение 15), который поставляет корову или воду для одной из групп, или несет мертвое тело или негодного для Прекрасного Цветка. В противном случае столкновение - с 1d2 существом, соответствующим для данной территории. Если убито двое из Фамрас-выродков, то они более не встречаются в случайных столкновениях (последний ждет в помещении 15 с Прекрасным Цветком).

Присутствуют или нет блуждающие чудовища других типов в помещении зачищенном после столкновения, зависит от состояния ИП игроков. Если им с легкостью удастся проходить, или они стали чересчур самонадеянными, то столкновения в помещениях остаются, тогда как, если ИП слабы и чересчур осторожны, тогда любых убитых существ следует вычеркивать из рядов существ соответствующего типа.

## Предметы Сокровищ

Поскольку весь этот склеп была возведен для того, чтобы охранять тело и ценности Орбаха, великого некроманта со множеством заклинаний и уникальными предметами названными по его имени, ни одно из помещений не содержит никакого сокровища кроме похоронной палаты потенциального лица (помещение 15). Волшебные предметы Фамраса были забраны его пленителями, так что он попал в это место лишь со своей одеждой, молодым глубинным отродьем, и кусками чудовищ.

## Вхождение в Склеп

Склеп Орбаха запечатан волшебством, и может быть открыт с помощью *руны солнца*. С самого начала он был закрыт с помощью заклинаний *форма камня*, но поскольку судьба города стала более ясной, он был запечатано руной, чтобы предотвратить проникновение орды зла, и приобретения ею мощных некромантских предметов захороненных здесь. Когда печать снята (подставив к двери *руну солнца* и произнеся слово “персетчер”) большая каменная плита, которая закрывает эти разомы склепа, раскалывается пополам, и распадается в груды щебня (тем самым не давая возможность закрыть это место снова, пока не будет установлена





другая дверь). Зловоние нескольких сотен лет смерти, гнили, и нечистот, лавиной вырывается в Поляндриум, и теперь герои могут войти в Склеп Орбаха.

### Убегающие Чудовища

В течение каждого часа, после того, как склеп открыт, есть 10% шанс, что креншар подойдет к входу (поскольку это - часть их территории) и навсегда отсюда сбежит. Другим существам в склепе понадобится по крайней мере день, чтобы выяснить, что креншары сбежали, и по крайней мере ещё один день, чтобы начать исследовать территорию креншаров и обнаружить открытый выход. Исключения – Фамрас-выродок, поскольку один из них в любом случае обнаружит открытый вход в течение 24 часов после своего обхода. Фамрас-выродок должен доложить об открытом выходе на поверхность Прекрасному Цветку, который немедленно попытается бежать из склепа, путешествуя по реке вниз с своими тремя человеческими выродками и, чтобы образовать логово, где он сможет получить огромное разнообразие пищи.

Ниже пронумерованные области относятся к карте Склепа Орбаха.

### 1. Комната Креншаров (УРС 2)

Запахи этой квадратной комнаты похожи на запахи больших животных, которые могут здесь жить. В углу комнаты видна пара отдыхающих кошачьих существ на некотором виде гнезда или логова, которые поднимаются и принимают

устрашающее положение. Затем, они оба оттягивают назад кожу со своих голов, обнажая кости и мышцы под ней, и начинают испускать громкий и тревожный визг.

Раньше в этом помещении содержались зомби, но они были давно съедены. Дверь была испорчена так (Фамрас-выродками), чтобы она не запиралась, позволяя креншарам войти или выйти всякий раз при необходимости.

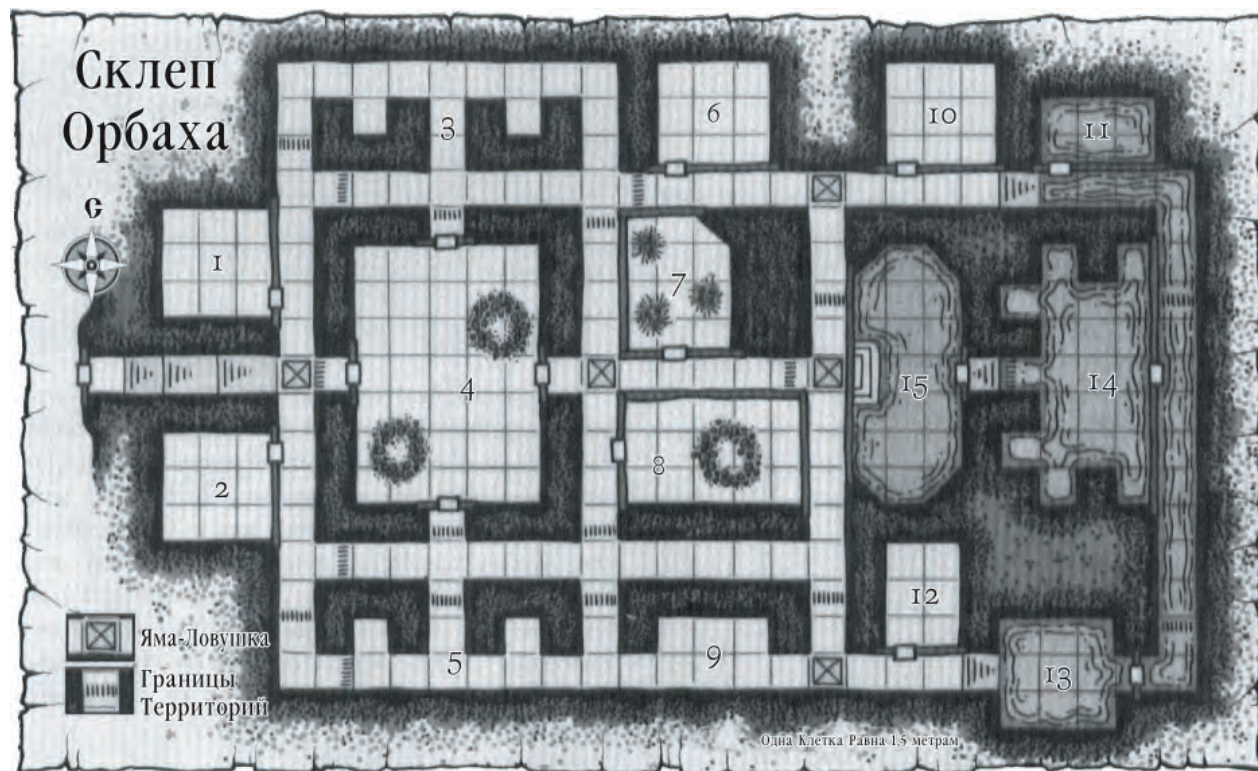
**Существа:** Эти женские особи креншаров попробуют использовать свою способность испуга, чтобы запугать авантюристов, и заставить их покинуть их территорию. Если эта тактика терпит неудачу, они угрожающе подходят, и если герои все еще не отходят, они нападают. У них нет никакого сокровища. Их гнездо состоит главным образом из волос, которые были выдернуты из их тел (практика, начатая с первого креншара, который давно обосновал здесь логово).

➔ **Креншар (2):** каждый по 11 хп.

### 2. Место Креншаров для Убийств (УРС 6)

Запах в этом помещении напоминает логово животных. На середине пола лежит большей частью съеденное тело небольшой коровы. Похоже, что она мертва в течение меньше дня. Голый мужчина с большим металлическим крюком исследует труп, как будто пытаясь выбрать самые хорошие куски.

Креншары предпочитают убивать свою пищу в этой комнате, так, чтобы они могли спать в







другой комнате и не беспокоится о существах, пытающихся проникнуть в их комнату для сна, чтобы украсть остатки. Подобно большинству охотящихся кошек, они обедаются при принятии пищи, чтобы у них переваривалась пища несколько дней, прежде чем отправится на охоту снова.

**Существа:** Фамрас-выродок сначала поражен появлением героев, затем злится, видя в них угрозу безопасности его “родителю”. Он нападает, как только эта цепь мыслей закончена. Когда-то в этом помещении содержались зомби, но они были съедены столетия назад. Дверь обработали подобным способом, как и в помещении 1.

➤ **Фамрас-выродок (1):** 22 хп.

### 3. Ниши для Скелетов

Эта секция коридора имеет две ниши, обе пустые, лишь большое ржавое оружие.

Когда-то в нишах стояли гигантские скелеты, которые охраняли склеп, но Фамрас победил их, и их кости были съедены глубинным отродьем. Никто из существ не считает этот проход, как свою территорию.

### 4. Жуткие Обезьяны (УрС 5)

Эта большая комната покрыта слоем земли. Две горы из камней, мусора и сломанного оружия – единственная обстановка. На каждой из гор сидит огромная, злобно-выглядящая горилла. Всего мгновение назад, они казались, состязались между собой в каком-то соревновании по наблюдению, но как только увидели вас, они вскакивают на ноги и мчатся вперед, чтобы напасть.

Когда-то это помещение было логовом для группы упырей, но они были давно убиты и съедены глубинным отродьем.

**Существа:** Жуткие обезьяны яростно нападают на любых существ, проникнувших на их территорию. Есть 40% шанс за каждый раунд боя, что жуткая обезьяна из помещения 8, прибежит на помощь ее “братьям”. Камни, из которых они составляют свои “гнезда”, были вытянуты из пола с грязью и из стен.

➤ **Жуткие Обезьяны (2):** каждая по 32 хп.

### 5. Часовой Медвежатник (УрС 2 или 6)

Одиноким медвежатником охраняет этот коридор, и рычит на своем гортанном языке поднимая тревогу при проблемах, угрожающе махая своей двуручной дубиной.

Подобно и помещению 3, ниши в этом помещении когда-то содержали гигантских скелетов стражей, но их давно уничтожили и сожрали.

**Существа:** Медвежатник говорит лишь

Гоблинском и никому не позволит пройти на его территорию, нападая на тех, кто силой пытается пройти. Любое сражение протекающее здесь, привлекает внимание других четырех медвежатников в помещении 9.

➤ **Медвежатник (1 или 5):** 16 хп.

### 6. Трон Ловушка

Эта помещение полностью пустое, за исключением большого каменного блока, который упал с потолка, полностью разрушив и рассыпав на части то, что, возможно, было некогда видом стула или трона.

На трон была установлена ловушка таким образом, что падающий блок уничтожал любого, кто только садился на него; Фамрас активизировал её с расстояния и оставил это помещение после этого в покое. Блок выпал из 1,5 метрового кубического отверстия в потолке, которое было вырублено в породе камня, и оно не может использоваться как средство побега. В принципе, это помещение является территорией мерроу, но они предпочитают более водянистые части склепа.

### 7. Вайты (УрС 6)

Дверь к этому помещению частично блокирована отбросами и камнями; поскольку она открывается во внутрь зала, гора отбросов эффективно препятствует её открытию без разбора завала, который необходимо вначале расчистить.

Это помещение заполнено грязью, единственные особенности здесь – три больших насыпи земли. Когда дверь открыта, верхушки насыпей начинают ворошиться, а спустя несколько секунд из них прорываются бледные, иссушенные руки, а вслед за ними ненавистно-выглядящие головы с длинными зубами и злыми глазами. Существа отталкивают от себя насыпи земли и на своем гортанном языке жадно шипят единственное слово: “Жиз-з-з-нь ...”.

**Существа:** Эти вайты, вероятно наиболее самые опасные из первоначальных обитателей склепа, и держались запертыми в их комнате детьми глубинного отродья. Вайты могут ощущать живых существ за дверью их помещения, но испытывают недостаток в силе, чтобы вытолкнуть двери, так что они ждут в своих насыпях до тех пор, пока они не получат возможность разорвать живую плоть и превратить её в существ подобных себе. Они преследуют своих противников далее по всем помещениям склепа, и даже вне его. Им без разницы на кого нападать, поэтому находчивая группа искателей приключений могла бы навести их на группу местных обитателей, а сама убежать, в то время, как вайты будут рвать на части свою столь долго ожидаемую добычу.

➤ **Вайты (3):** каждый по 26 хп.







## 8. Уединенная Обезьяна (УрС 3)

Пол этого большого помещения покрыт слоем земли. Возвышение из камней, хлама, и сломанного оружия - единственная особенность, а на нем сидит – огромная, свирепо-выглядящая горилла. Она вскакивает на ноги и мчится вперед, чтобы напасть, вой в ярости.

Это помещение было логовом группы упырей и их предводителя жутко, которые давным-давно стали едой для глубинного отродья.

**Существа:** Жуткая обезьяна нападает на любых незваных гостей на её территории. Существует 50% шанса за каждый раунд боя, что жуткие обезьяны из помещения 4, прибегут на помощь своему брату. Камни, которые формируют «гнездо», были вытянуты из слоя грязи и стен.

➤ **Жуткая Обезьяна (1):** 32 хп.

## 9. Лагерь Медвежатников (УрС 5 или 6)

Эта широкая часть коридора – лагерь для четырех медвежатников, которые заняты поглощением трупа коровы. У них увеличиваются глаза от удивления, когда они понимают, что они больше не одни, но они не бросают свою пищу и поглядывают на свое оружие, но не нападают.

**Существа:** Медвежатники встревожены, они не ожидали посетителей на своей территории, но у них сразу же враждебная реакция. Любой разговор или драка, привлечет внимание медвежатника часового с помещения 5. Если кто-то предлагает им продовольствие или кое-что еще, что они могли бы счесть за ценность (например, оружие), они согласятся на переговоры в течение нескольких минут (предполагается, что ИП способны разговаривать с медвежатниками, так как те только говорят на Гоблинском), Они не против рассказать о мерроу, креншарах, жутких обезьянах, или вайтах, но не будут упоминать про глубинное отродье, и не будут рассказывать о Фамрас-выродке. Раньше в этом месте содержалось множество скелетов, но теперь от них не осталось никаких следов, кроме конечностей, которые были изогнуты и связаны вместе, чтобы сделать оружие для медвежатников.

➤ **Медвежатники (4 или 5):** каждый по 16 хп.

## 10. Спорящий Выродок (УрС 6)

Голый человек общается с рогатым огром, у которого перепончатые руки и ноги. Кажется, что темой разговора является мертвый огр между ними, который напоминает более старую версию его живой копии. Стены этой комнаты усеяны сотнями небольших отверстий на всех возвышениях.

**Существа:** Фамрас-выродок и мерроу спорят об избавлении от мертвого мерроу, который был оставлен здесь, чтобы задохнуться, когда почувствовал, что ему пришло время умирать.

Фамрас-выродок хочет его забрать, чтобы накормить другое существо в склепе, в то время как мерроу доказывает, что его следует отнести, чтобы накормить его самого и его братьев в помещениях 11 и 14. Человек – общается с мерроу при помощи закинания языка, и может понять любого из героев, хотя его первая реакция состоит в том, чтобы напасть на вторгнувшихся вместе с мерроу. Любая драка здесь имеет 30% шанс за раунд, что привлечет внимание мерроу из помещения 11, и 10% шанс за раунд, что сюда придут мерроу из помещения 14.

➤ **Фамрас-выродок (1):** 22 хп.

➤ **Мерроу (1):** 26 хп.

**Ловушка:** Когда-то в этом помещении была ловушка с ядовитым газом, которая активизировалась, когда кто-то наступал на пластины на полу; пластины все еще существуют, но они больше не функционируют (яд закончился давным-давно).

## 11. Борющиеся Мерроу (УрС 4)

Два рогатых огроподобных существа борются посередине этой комнаты, которая затоплена на 90 см. илстой водой. Третий мерроу стоит поблизости, подбадривая их.

**Существа:** Как только они замечают героев, мерроу прекращают бороться и хватают свое оружие. Они не нападают немедленно, но машут угрожающе своими копьями, как только кто-то пройдет дальше в комнату или проявит враждебные действия. Любой происходящий здесь бой имеет 40% шанс за раунд, привлечь мерроу из помещений 10 и 14.

➤ **Мерроу (3):** каждый 26 хп.

**Ловушка:** Когда-то в этой комнате было несколько ловушек с копьями, но копья были вырваны мерроу, и используются ими как оружие.

## 12. Логово Медвежатников

Это помещение было бы пустым, если бы не восемь груд волос, кожи, и грязи. Стены пронизаны сотнями отверстий.

Это – место склепа, для сна медвежатников.

**Ловушка:** Как и в помещении 10, эта комната когда-то обладала свойством выпускать ядовитый газ из отверстий в стенах, но запасы газа были истощены столетия назад.

## 13. Ловящий Рыбу Медвежатник (УрС 2)

Одиноким медвежатник пристально смотрит на прудик в этой комнате, его глаза, следят за небольшими колебаниями на его поверхности, вызванные кое-чем плавающим в нем.

Раньше в этом помещении содержалась группа упырей, земля на полу этого помещения сильно перемешалась с грязью из-за активной



деятельности (рытья, бега, или драк).

**Существа:** Медвежатник хочет поймать маленькую рыбу, которая живет в воде, и в то же время выполняет роль часового, против вторжения мерроу. Он настроен позволить героям обойти его, но, чтобы войти на территорию мерроу, но требует взятку в виде пищи, чтобы позволить им пройти из восточной части комнаты в часть склепа, который контролируют его братья. Если на него напали, он кричит о помощи от других медвежатников, что имеет 80% шанс за раунд, что привлечет их внимание.

➔ **Медвежатник (1):** 16 хп.

#### 14. Логово Мерроу (УрС 5)

Это прямоугольное помещение имеет шесть 1,5 метровых ниш и коридор, выходящий с противоположной стороны от двери. В каждой из западных ниш, под потолками на канатах в стеклянных оболочках свисают прекрасно-выглядящие ятаганы; каждое оружие вложено в ножны в желтоватом мерцании. Четыре рогатых зеленоватых огра сидят или стоят в центральной части помещения, тщательно исследуя мелкую воду или бросая камни и комки грязи в дальние углы помещения.

**Существа:** Мерроу ловят рыбу, некоторые бросают комки, чтобы напугать рыбу, и заставить её плыть в центр помещения, где будет поймана их собратьями. Они будут угрожать любому, кто попытается войти в их помещение, и напасть на что-угодно, что фактически пересечет порог в их помещение, в гневе крича о тревоге. Так как они кричат, есть 40% шанс за раунд, что шум привлечет мерроу из области 11.

➔ **Мерроу (4):** каждый по 26 хп.

**Ловушка:** Это помещение было защищено множеством закланий опеки, большинство из которых было с активировано до того, как прибыли герои. Сохранилось только два – две стеклянных сферы, защищенных огненной ловушкой. Как только сферы открыты, желтое мерцание исчезает. Каждый скимитар – *скимитар дурака* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), которые могут нанести много вреда, как только герои решат напасть на глубинное отродье в помещении 15.

➔ **Огненные Ловушки:** СВ 2; 1d4+12 огненных повреждений, Рефлекс КС 16, половина повреждений; Поиск (КС 29), Сложные Устройства (КС 29).

#### 15. Логово Глубинного Отродья (УрС 9)

Факелы с продолжительным пламенем в этой комнате испускают зловещий свет, создавая жуткие отражения на темной воде, которая покрывает большинство этого помещения. Возвышение в дальней части конце комнаты содержит большой каменный саркофаг,

украшенный вырезанными символами смерти, магии и костей. Перед возвышением в воде видна неподвижная полупогруженная эластичная сфера по крайней мере 3 метра в поперечнике. Одно из его рук-щупалец с множеством присосок хлопает по воде, а другие длинные узкие шеи заканчиваются безглазыми челюстями, которые щелкают и огрызаются в воздухе. Пара маленьких глаз на стеблях высовываются с другой части существа. Самая причудливая и смущающая часть этой сцены – голый человек, поддерживаемый одной из ее рук присосок; человек праздно ласкает поверхность сферы, в то время как она удерживает его выше поверхности воды.

Мужчина говорит, хотя его слова не соответствуют движениям его рта. “Я – Фамрас, дитя и родитель – Прекрасного Цветка. Он спрашивает вас, что вы делаете здесь в его владениях, и что вам нужно от него? Я не позволю вам нанести ему вред”.

**Существа:** Фамрас-выродок и Прекрасный Цветок уже знают об авантюристах из-за шума в области 14. Выродок Фамраса с активировал языки, что позволяет ему общаться с героями (глубинное отродье применяет чтение мыслей на героях и его выродке, чтобы изучить все про них). Они предпочитают говорить с героями мирно в течение по крайней мере 10 минут, прежде чем им это надоест. Глубинное отродье понимает, что, если герои смогли войти в склеп, значит оно сможет выйти (хотя это будет нелегко, протиснуть свое, пусть и подвижное тело, через маленькие проходы к выходу). Оно могло бы предложить торговлю: предметы, которые хотят герои (которые ему не нужны) в обмен на разрешение безопасно покинуть склеп. Оно знает, что может завоевать силой себе путь, и намекает на это, если они колеблются соглашаться на его условия. Оно даже пообещает избегать цивилизованные земли людей после того, как сбежит, как часть соглашения (как хаотично злое существо, которое выжило в течение сотен лет, как владеец своего собственного небольшого мира, оно будет ценить такую присягу до тех пор, пока ему это будет удобно). Если этой паре надоест общаться, или они ощущать реальную угрозу в свою сторону, они нападут на героев.

➔ **Выродок Фамраса (1):** 22 хп.

➔ **Прекрасный Цветок (1):** 105 хп.

**Тактика:** Это будет сложная битва для игровых персонажей. Прекрасный Цветок начнет бой, используя способность удержание монстра на существо, которое, как оно думает самое мощное (обратите внимание, что персонажи удерживающие *скимитар дурака* имеют -3 штраф ко всем спас-броскам Воли). Глубинное отродье использует свои атаки удушения, чтобы затащить существ под поверхность воды толщей 90 см. (смотрите Утопление, ниже). Поскольку у него нет никакой груды сокровищ, оно не может использовать свою способность прикрытия. Поскольку у его рук-челюстей есть диапазон, оно может нападать почти на любое существо в этой





комнате. Если оно серьезно повреждено (ниже 30 хп), существо применяет на себя *излечение*.

Выродок Фамрас уже применил языки, но может использовать свои другие слоты 3-го уровня, чтобы активировать заклинания более низкого уровня. Он начинает бой, применяя на себе *размытость* (используя слот 3-го уровня), и *сон* на своих противников, затем использует *ослабляющий луч*, чтобы помочь Прекрасному Цветку производить захват против существ, и *касание упыря* чтобы обездвигить других. Против опасных противников он находится в стрелковом диапазоне, и атакует их *магической стрелой*.

**Утопление:** Любой персонаж способен задержать свое дыхание на количество раундов, равное двойному показателю его Телосложения. После этого периода времени, персонаж должен проходить проверку Телосложения (КС 10), чтобы продолжить задержку своего дыхания. Каждый раунд, КС увеличивается на 1. Когда персонаж проваливает свою проверку, он начинает тонуть. В первом раунде, он теряет сознание. На следующий раунд, его хит-поинты понижаются до -1, и он начинает умирать. В третьем раунде, он тонет. Обратите внимание, что глубинное отродье в момент удержания еще и наносит повреждения за счет удушья, , которое может убить персонажа до того, как он утонет.

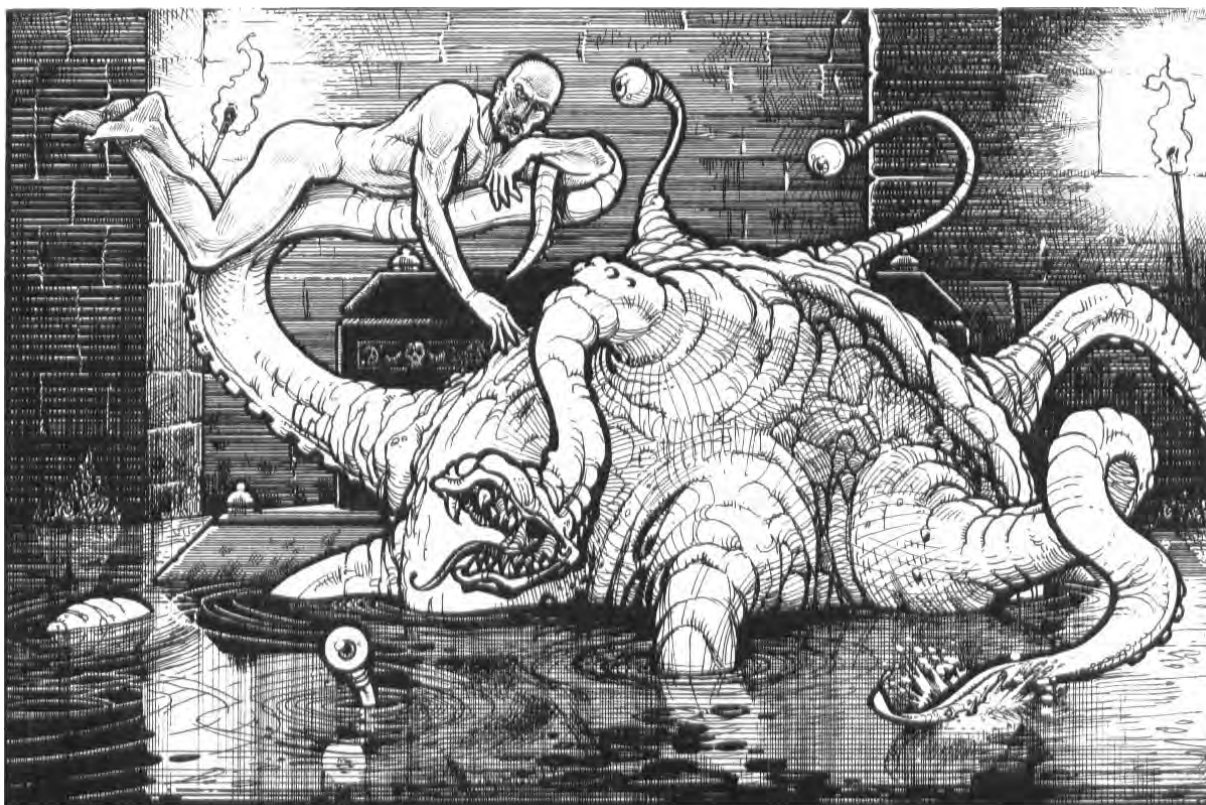
**Сокровище:** Единственное сокровище глубинного отродья – то, что было оставлено на теле Орбаха (тело было до того, как Фамрас скормил его отродью, и взял контроль над местом). Сокровище, хранимое в саркофаге состоит из маски золотого черепа стоимостью 300 зм, восемь серебряных колец со знаками

черепов, стоящие по 100 зм каждое, ожерелье из белого золота, стоимостью 200 зм, и пустая филактерия Орбаха (большой кусок кристалла в золотой, стальной и платиновой клетке высотой 0,3 метра, стоимостью в общем 1000 зм, или в двойной цене у некроманта). Также здесь лежат ещё два предмета: скипетр Орбаха из слоновой кости и мантия кости Орбаха (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы для описаний этих последних двух предметов). Эти два последних предмета, очень интересны для Культа, он очень желает раздобыть их из этого склепа. Они будут полезны для героев, которые попытаются повлиять на “случайную церемонию”, которая произойдет в Главе 6: Замок Кормансор.


## Олицетворение Баэлнорна

Как только персонаж коснется скипетра Орбаха из слоновой кости, баэлнорн (особая разновидность добрых эльфийских личей), страж Миф Драннора узнает о присутствии героев. Используя свою способность проекции, он появляется в логове глубинного отродья так, чтобы смог поговорить с героями. Если герои сражаются в это время против глубинного отродья, и затронули скипетр, баэлнорн использует свои заклинания, чтобы отделить чудовищ от героев так, чтобы он мог с ними поговорить.

Спустя мгновение, после того как вы взялись за посох, в воздухе помещения заколебался воздух, и в нем проявилось полупрозрачное







изображение высокого, внушительно-выглядящего эльфа со сморщенной кожей и пылающими белыми глазами. Эльф поднимает свои руки в жесте мира, показывая, что у него нет никакого оружия.

“Я не причиню вам никакого вреда” произносит олицетворение на Общем с акцентом. “Я - Молострой, базлнорн, страж-мертвец этого когда-то великого города. Я отослал вам свой образ, потому что вы коснулись скипетра Орбаха из слоновой кости, мощного злого предмета, давно захороненного в этом склепе. Я здесь не по той причине, чтобы предупредить вас относительно его использования или заставить вас, чтобы вы оставили его на месте, а попросить у вас помощи.

“Культ Дракона обнаружил сияющий пруд в Миф Дранноре и использовал его мощь чтобы опорочить мифал города. Их окончательная цель состоит в том, чтобы погрузить драколича Пелендралаара в пруд, тем самым увеличив его проклятые силы в сотни раз, и позволить ему контролировать мифал, используя его в своих целях – наводнение злом всего Фазэруна.

“Культ работает с магией, которую не совсем понимает, и играет в опасную игру с погружением драколича, надеясь что пруд не уничтожит его. Он подстраховывается, храня филактерию Пелендралаара здесь, и храня свежий труп рептилии поблизости так, что если драколич будет убит прудом, он сможет переместить свою сущность в филактерию, взять контроль над мертвой рептилией, и немедленно попробовать снова.

“Ещё один базлнорн находится в контакте с другой группой исследователей в руинах города.



Они согласились сражаться против самых мощных сил Культа, включая драколича, но если они убьют Пелендралаара, он лишь перейдет в свою филактерию – в лучшем случае, это будет временная победа. Однако, предмет, который вы здесь нашли, сможет использоваться, чтобы уничтожить филактерию, убивая драколича навсегда. Моя форма - только образ, и я не могу перемещать объекты. Я нуждаюсь в вашей помощи, принесите скипетр в руины Миф Драннора и помочь нападению против Культа так, чтобы мифал был спасен и восстановлен. Это опасно, но я знаю секретные проходы. Вы мне поможете?”

Базлнорн полностью откровенен и правдив в своих предложениях к героям. Он отреагирует удержанием персоны и другими не повреждающими заклинаниями, если его образ будет атакован. Если его спросят почему он сам не добрался сюда, он объяснит, что Культ сумел заключить его в тюрьму в части Замка Кормансор, но другая группа героев сейчас трудится над его освобождением, а его способность проекции позволяет ему связываться вне его тюрьмы. Молострой знает об истории этого склепа, его странных обитателях, возможностях скипетра, и немного непосредственно об Орбахе. В обмен на помощь, он может дать им совет относительно того, как покинуть Миф Драннор, и возможно даже местоположение ворот в городе, которые смогут привести их в то место, куда они желают попасть.

Если герои соглашаются помочь ему, он скажет им, что нужно идти в Склеп Лиссика и искать секретную дверь в комнате с саркофагом командующего, позади двери, туннель, который ведет к казармам около Замка Кормансор. Как только герои достигнут казарм, базлнорн вновь вступит с ними в контакт, с деталями относительно их следующего шага по плану – вход в замок и обнаружение филактерии. После того, как герои заканчивают расспрашивать его, он вылетает через потолок (делая паузу, чтобы уничтожить любые барьеры, которые он создал между ними и глубинным отродьем, атакуя существо заклинаниями или, по крайней мере замораживая его настолько, чтобы героев смогли бежать). Если герои идут в Склеп Лиссика, переходите к помещению 6М, а затем Южный вход Казарм в Главе 5: Миф Драннор.

Если герои отказываются, базлнорн попросит их пересмотреть свои убеждения. Если они все еще отказываются, он вздыхает и говорит им, что, если мифал попадает под контроль драколича, они будут тоже нести ответственность за то зло, которое произойдет после этого. Он также добавляет, что, если они передумали и решили помочь, они должны идти в казармы (V-образное строение около замка) или замок, и как иницирующие заклинания, которые он разместил в тех областях, сработают, укажут ему о присутствии персонажей, он сможет вновь войти в контакт с ними там.