

DUNGEONS
&
DRAGONS

FORGOTTEN REALMS
Приключение

Священный Пруд

АТАКА НА МИФ ДРАННОР



Шон К. Рейнольдс



Сияющий Пруд: Атака на Миф Драннор

Разработчики

Идея: Шон. К. Рейнолдс • **Редактор:** Михел Картер

Дополнительные Чудовища: Джеймс Вийтт (алхуун, глубинное отродье, драконоподоб)

На основе исходной рукописи Шона Карнеса

Творческий Редактор: Ричард Бэйкер • **Художественный Редактор:** Пол Ханчеттэ, Роберт Рапер

Обложка: Бром • **Внутренние Иллюстрации:** Тэд Биэргеон, Винс Локи

Картогрфы: Дэннис Каут, Тодд Гамбла

Оформление: Эрин Доррис • **Графический Дизайн:** Дии Барнетт

Руководитель Проекта: Джош Фисчер • **Производственный Руководитель:** Чэз ДеЛонг

Игроки Тестеры: Ричард Бэйкер, Роб Хейнсоо, Дуэйн Максвелл, Слип Вильямс, Джеймс Вийтт

Неоценимый Вклад: Эрик А. Бойд

Перевод на Русский Язык, Оформление и Верстка Русскоязычной Версии: Валентин Дмалекс

Окружающая обстановка разработана на основе игрового мира Эда Гринвуда. Информация о Миф Дранноре основана на работе *Руины Миф Драннора* Эда Гринвуда. Информация о Культе Дракона на основе издания *Культе Дракона* Дэйла Донована. Основные сюжетные персонажи из романа *Сияющий Пруд* авторов Сары Стокер и Кена Эклунда.

На основе оригинальных правил Подземелья&Драконы, разработанных Е. Гари Гигаксом и Дэйвом Арнесоном, и новых правил Подземелья&Драконы, разработанных Джонотаном Твитом, Монтэ Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бэйкером и Питером Адкинсоном.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Вопросы? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

620 – T11710

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. POOL OF RADIANCE and the d20 System logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast.

Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by St. Martin's Press.

Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U. S. A.

Вэб-сайт фирмы-производителя англоязычного варианта книги www.wizards.com/forgottenrealms

www.denede.ks.ua

Не для Комерческого Ипользования. ©Перевод В.Дмалекс. 2004 г.

ПРИЯТНОГО
ИГРОПРОВОЖДЕНИЯ



Содержание

Глава 1: Культисты в Действии.....	3	Вхождение в Склеп.....	39
Подготовка.....	3	Склеп Орбаха.....	43
Предыстория Приключения.....	3	Ресурсы и Окружающая Среда.....	44
Прогноз Приключения.....	4	Блуждающие Столкновения.....	44
Зацепки Персонажей.....	4	Ямы-Ловушки.....	44
Исследователи.....	4	Предметы Сокровищ.....	44
Отсутствующий Друг.....	5	Вхождение в Склеп.....	44
Вводящий в Заблуждение Предприниматель.....	5	Убегающие Чудовища.....	45
Прорубка Дороги.....	6	Олицетворение Базлнорна.....	49
Убежище Культа.....	6		
Боковая Сноска: Культ Дракона.....	11		
Глава 2: Окраины Миф Драннора.....	12	Глава 5: Миф Драннор.....	51
Святыня Мистры.....	12	Примечания Относительно Города: Утерянный Рай.....	51
Окруживший Лес.....	14	Окружающая Среда.....	51
Приближение к Реке.....	15	Мифал.....	52
Сотрудничество с Тарбашем.....	15	Случайные Столкновения.....	52
Поляндриум.....	16	Патрулируемая Дорога.....	53
Башня Костей.....	17	Места в Городе.....	53
Вход в Башню.....	17	Базлнорн.....	58
Последствие.....	25	Боевые Планы.....	59
Глава 3: Поляндриум.....	26	Глава 6: Замок Кормансор.....	61
Исследование Места.....	26	Краткий Обзор и Описание.....	61
Рабы.....	27	Места.....	62
Гномы.....	27	Послесловие.....	72
Случайные Столкновения.....	28		
Открытые Склепы.....	28	Боковая Сноска: Связь с Компьютерной Игрой.....	72
Талисманы Рун и Слова Власти.....	28		
Места Поляндриума.....	29	Приложение 1: Сияющие Пруды.....	73
Глава 4: Великие Склепы.....	38	Приложение 2: Мифал.....	75
Склеп Расилайона.....	38	Приложение 3: Новые Магические Предметы.....	77
Вход в Склеп.....	38	Приложение 4: Новые Чудовища.....	82
Использование Руны Звезд.....	38	Приложение 5: Статистика Существ.....	86



Глава 1: Культисты в Действии

“И ничто не останется от разрушенных тронов без правителей. Мертвые драконы станут править всем миром, и ...”

- из Хроники Грядущих лет, книга пророчества оракула Магласа, переведенная Саммастером Безумным, основателем Культа Дракона

Сияющий Пруд: Атака на Миф Драннор - приключение для Подземелий&Драконов, рассчитанное на группу из четырех персонажей, которые начнут приключение с или около 6-го уровня. Рекомендуется, чтобы по крайней мере один из игровых персонажей обладал жреческими способностями, и по крайней мере один имел доступ к заклинаниям мага. Приключение может быть приспособлено для игры с очень большими и очень маленькими группами, высокоуровневыми, или низкоуровневыми.

Подготовка

Чтобы использовать это приключение, вы, как Мастер Подземелий (МП), должны иметь экземпляр *Руководства Игрока*, *Руководства Мастера Подземелий*, и *Справочник Монстров*. Рекомендуется ознакомление с игровым миром *ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА*, но это не обязательно. Дополнительную информацию можно почерпнуть из книги первоисточника по *ЗАБЫТЫМ КОРОЛЕВСТВАМ* – *Культе Дракона* (#9547), которая даст дополнительную информацию, и мотивации главных злодеев в этом приключении, но её наличие необязательно, поскольку детали относительно Культа приведены в боковой ссылке, в конце этой главы.

Текст, который появляется в затемненных блоках - информация для игрока, которую вы можете зачитывать вслух или игрокам соответствующе. Незатемненные блоки содержат важную второстепенную информацию для МП. Для каждого столкновения приводится статистика по Чудовищам и НИП в сокращенной форме, полные статистические данные расположены в Приложении 5: Статистика Существ. Описания новых чудовищ (отсутствующих в Справочнике Монстров) приведены в Приложении 4: Новые Чудовища.

Индивидуальные столкновения обладают общей оценкой называемой (УрС) уровнем столкновения. Уровень столкновения - инструмент для МП, чтобы вычислить точные очки опыта для каждого столкновения и как информация для определения силы столкновения с первого взгляда.

Предыстория Приключения

Культ Дракона обнаружил сияющий пруд, который недавно сформировался в павшем городе Миф Драннор. Знание темных искусств Культистами, позволило им испортить пруд, и он теперь обращается к другим прудам по всему Торилу, иссушая их жизнь, чтобы прокормить себя. Культ планирует погрузить в него Пелендралаара, одного из своих союзников драколичей, что даст ему невероятное могущество, которое будет использовано на защите Культа. Через исследование близлежащих частей Мифа Драннора, герои обнаруживают предметы и подсказки о целях Культа, и получают возможность сорвать великие планы Культа относительно порочного пруда.





Прогноз Приключения

Герои вовлекаются, когда они отслеживают несколько исчезновений, которые ведут к маленькой ячейке членов Культа Дракона, которые очевидно взялись завоевать сельских жителей как рабов. Укрытие Культа содержит старые ворота, которые Культисты используют, чтобы убежать от героев, если те их превзошли. Ворота ведут к месту около кладбища снаружи Миф Драннора, которое Култ защитил и использует как свою основную базу.

Култ роет интенсивно в этой области, ища волшебные изделия, чтобы прокормить порочный пруд, в надежде передать эти силы дракону, а так же ключи, которые дадут доступ в другие части руин. Герои нападут на цитадель Культа в этой области и обнаружат истинные цели Культа, которые несвязанны с недавним захватом в рабство, им нужны рабочие, чтобы разрыть склепы на кладбище. Как только герои узнали больше о планах Культа, они сами исследуют некоторые склепы, чтобы воспрепятствовать Культу раздобыть ключи. Один из этих ключей позволит им нанести удар в центр власти Культа под Замком Кормансор, сильно повредив планам Культа относительно его союзника драколича.

Обратите внимание, что есть множество столкновений, в которых Культисты могли бежать от ИП и перегруппироваться. Они могли бы возвратиться, и нанести более сильные удары по ИП, если они все еще присутствуют. Большие группы подразумевают соответственно более высокие Уровни Столкновения - возможно лишь группа 6-го уровня сможет справиться. Персонажам следует знать, что они находятся на территории врага, и продумывать свой каждый шаг тщательно.

Зацепки Персонажей

Герои могут быть вовлечены в начало этого приключения одним из способов, описанных ниже. Каждая зацепка - легкий способ подвести персонажей к укрытию Культа и через ворота к предместьям Мифа Драннора. Конечно, вы можете всегда использовать зацепку, которая более соответствует вашей игровой кампании или игровым персонажам вашей группы. Эти зацепки для приключения могут происходить в любой части Фаэруна, так как герои волшебным образом перенесутся к их следующему предназначению.

Исследователи

Исчезновения четырех горожан за прошедшие пять дней убедили руководителей селения, что происходит кое-что странное. Сельские жители вышли поохотиться или пособирать ягоды, или попасти животных, или же отнести новости в другой город, но ни один из них не возвратился. Один из пропавших, племянник важного жителя этого селения (достопочтенного

торговца, должностного лица, священника, или отставного авантюриста), крестьяне решают ходатайствовать за помощью людей, которые могли бы иметь больше опыта, имеющих дело с этим видом вещей - группу искателей приключений. В то время, как у города нет большого количества денег, чтобы предложить ИП (50 зм, 75 см, и аметист в 100 зм), местный храм Чаунтеи еще добавляет два снадобья *лечения средних ранений* к награде. Если этого не достаточно, пожилой отставной авантюрист по имени Фитсилл еще предлагает *короткое копье +2* за безопасное возвращение пропавших горожан (или доказательство того, что источник исчезновений был нейтрализован).

Если герои берутся за эти поиски, городские руководители объясняют, что они полагают, что это, не что иное как группа бандитов, и они ожидают что очень скоро, те пришлют за выкупом, но давление от одного из родственников исчезших людей, заставило их пробовать более активный курс. Они направляют героев на север города, поскольку это было последним местом, где было замечено большинство случаев пропажи людей. Если герои расспрашивают городских руководителей о возможных потайных местах бандитов, они упоминают старые руины в нескольких километрах к северо-западу от города. Однако, за более чем два поколения руины успели практически полностью развалиться, и большинство камней из них было взято для постройки других зданий, оставив только несколько мест, где были расположены оригинальные стены. Руководители города предполагают, что бандиты устроили лагерь где-нибудь в роще деревьев или в долине на севере.

Пропавшие обыватели: Трен (сильный сын фермера, домосед), Вента (крупная, но дружелюбная дочь местного пивовара), Джорш (харизматичный старший сын владельца ранчо рогатого скота), и Ристим (племянник, разносивший почту).

Если герои начнут исследования к северу от города, пусть проходят проверки Поиска (один раз в час), они могут обнаружить подсказки: несколько отпечатков тяжелых ботинок, вперемешку с обычными следами ботинок. (КС 15), хорошо-сделанная, но сломанная стрела (КС 15), и следы трехдневных пятен крови (КС 20). Все три подсказки - в пределах 100 метров друг от друга. Любой, кто может читать следы, может попробовать следовать за отпечатками к их источнику (КС 15). Иначе, проверка Поиска (КС 20) позволяет персонажу понять, что следы ведут в неопределенном направлении на северо-запад, но слишком неотчетливы, чтобы по ним следовать. Следы ведут к руинам, которые расположены на расстоянии 4,8 км. отсюда. Следование по следам потребует еще двух проверок чтения следов (КС 15 и КС 13),



поскольку другие следы начинают сходиться с теми по которым следуют персонажи, идя в направлении к руинам.

Есть 25% шанс, что герои будут проходить рядом (в пределах 60 метров) с Культистами, ответственными за исчезновения. Эта группа будет пытаться двигаться, не замеченной, стараясь избегать поднимать шум (Культисты не переговариваются, но они не пробуют Бесшумно Передвигаться). Поскольку они двигаются по своей нормальной скорости, они имеют -4 штраф к их проверке Скрытности. Как только вы сделали их проверку Скрытности, используйте это число как КС для проверок Отслеживания персонажей (или пусть они делают проверку Прислушивания против КС 20). Пусть Культисты тоже пройдут проверку Отслеживания (КС 15, но только, если герои скрываются) или проверку Прислушивания (КС 20, но только если герои двигаются тихо).

В зависимости от появления, вооружения, и сосотояния появления персонажей, Культисты постараются остаться незамеченными и бежать, или же подражать под группу наемников из другого близлежащего города, ищущей пропавших людей. В зависимости от реакции ИП, это столкновение может превратиться в засаду Культистов (смотрите зацепку “Прорубая дорогу” ниже), или они могут выразить желание присоединиться, чтобы схватить персонажей, когда они не ожидают этого (смотрите зацепку “Вводящий В Заблуждение Предприниматель” ниже). Независимо от результата возможного столкновения с передвигающимися Культистами, герои вероятно доберутся к руинам, так как с похитителями пропавших людей нет. Если герои нанесут поражение Культистам, они могут легко следовать за новыми следами (КС 10) к руинам.

Когда герои доберутся до руин, переходите к “Убежище Культа” ниже.

Отсутствующий Друг

Подобный зацепке “Исследователи”, в этом сценарии герои необходимо поговорить с НИП, с которым они знакомы, с или имеют дружественную связь. К несчастью, НИП пропал без вести, и никто не знает, где он или она. Исследования показывают, что друг ИП планировал уехать из города на несколько дней, и не вернулся в ожидаемую дату.

Персонажи могут изучить причины и найти, что НИП занимался несколькими деловыми предложениями в близлежащем городе или городке, но его никто там не видел. Поиск дороги на пути к ожидаемому городу приводит к тем же самым подсказкам по сторонам дороги (хотя отпечатки обуви и сломанная стрела – расположены в отдалении от дороги). Они могут пытаться идти по следам отпечатков (КС 15). Если они застревают или заблудятся, их могут


заманить в засаду (как в сценарии “Прорубка дороги”), и это даст им новые подсказки, и перенаправит в правильном направлении, позволяя им в конечном счете достигнуть укрытия Культа.

Вводящий В Заблуждение Предприниматель

В этом сценарии, волшебник Хандрагат уполномочивает героев исследовать старые, почти уничтоженные руины. Волшебник, который кажется странно изможденным и старым для его моложавого голоса (который он приписывает результатам проклятия ведьмы), утверждает, что руины следы от башни волшебника, которая была разрушена в нападении дракона почти пятьдесят лет назад. Хандрагат предъявляет права на содержимое башни, так как волшебник, который строил это, был дядей его отца, который приобрел эту землю у местного лорда в потребности имущества. Волшебник озабочен тем, что большинством сокровищ в разрушенной башни (его пра-дядя, Дарнарест Блэйдсмит, интересовался созданием волшебного оружия, в котором Хандра-гат не имеет никакого интереса, но хотел бы, если возможно, раздобыть книгу заклинаний его родственника.

Он платит героям по одной жемчужине в 100 эм, каждому в задаток, и обещает в десять раз больше, когда они возвратятся с книгой заклинаний его пра-дяди. Они также могут взять любой найденный предмет, который они найдут в руинах, среди которых должно быть несколько прекрасных клинков (некоторые из которых могут быть магическими). Он сам бы занялся поиском, но в его текущем состоянии он испытывает недостаток сил, чтобы сделать это, предпочитая тихую жизнь обучения. Он описывает книгу, как предмет площадью 0,3 м², 7,5 см. толщиной, и связанный стальными пластинами с золотой инкрустацией на покрытии. Он не знает, какие западни или охранников его пра-дядя поместил внутри башни, но они скорее всего связаны с магией или оживленным оружием. Дарнарест любил такие вещи. Если они соглашаются на задачу, он даёт им подробную карту, ведущую к руинам.

Большая часть истории – полнейшая чушь. Хандра-гат работает на Култ Дракона. Его внешнее связанны с заклинанием *собственное изменение*, и он направляет героев так, чтобы на них напали другие Культисты, проживающие в руинах, которые были частично раскопаны и теперь используются как основа для действий Культа. (Правдивая информация в том, что башня когда-то была домом Дарнареста Блэйдсмита) Есть много потенциальных причин, почему Култ выбрал героев, чтобы мстить, отобрать волшебные предметы ИП, или потому что они выглядели легковверными и были в правильном месте в нужное время. Карта указывает, что



руины приблизительно на расстоянии в трех дней пути, расположенные во впадине неподалеку от холмов или гор. Если герои возьмутся за это дело, Культисты будут готовы к их возможному появлению, и ознакомлены с их снаряжением и способностями (на основании того, что смог пронаблюдать Хандрагас в течение их встречи). Если он чувствует особую осторожность, волшебник может попробовать уговорить героев, или попробовать взять их в плен прямо здесь с разведывательной группой, описанной в зацепке "Прорубка дороги". В дальнейшем переходите к разделу «Убежище Культа».

Прорубка Дороги (УРС 7)

Путешествуя по дороге или относительно хорошо-читаемому следу, герои столкнутся с группой людей, работающих на Культ Дракона. Думая, что они нашли несколько новых людей, которые подойдут для работы в пределах Миф Драннора, эта группа бандитов устроит засаду.

Пять фигур, одетых в закрытые полуплащи с капюшонами, три из которых в выдубленной кожаной броне и двое в кольчуге, поднимаются на колени из их потайных мест. Четыре держат натянутые для стрельбы короткие луки. Пятый держит странное когтеподобное оружие прикрепленное к его левому запястью, которое опускается вдоль его руки.

Существа: Сделайте проверку Скрытности для Культистов; результат – КС для проверки Отслеживания героев. Любые ИП, кто успешно проходят проверку Отслеживания, могут предпринять частичные действия в течение раунда внезапности. Те, кто неудачно, являются оторопевшими и не могут действовать до первого стандартного раунда боя.

☛ **Солдаты Культа (Вн 2) (2):** каждый по 17 хп.

☛ **Часовые Культа (Вн2/Вор1) (2):** каждый по 18 хп.

☛ **Бишимзон, Волшебник Культа (Маг 4):** 14 хп.

☛ **Шуррс, Гадюка, Талисман:** 7 хп.

Тактика: Культисты расположились в V формации (открытый конец к героям) приблизительно в 15 метрах от героев. Волшебник Бишимзон (владелец оружия-когтя) стоит в середине одного из крыльев V. В течение раунда внезапности, солдаты и часовые остаются стоять на коленях, давая нападавшим -2 штраф для атак со стрелкового оружия, в то время как они сами стреляют. Волшебник (уже применивший на себя *щит* и *защиту от стрел*), бросает *мерцапыль* на героев, надеясь ослепить некоторых из них. Культисты предпочитают оставаться максимально долго на расстоянии, вступая в рукопашный бой лишь вынужденно. В схватке, часовые делают

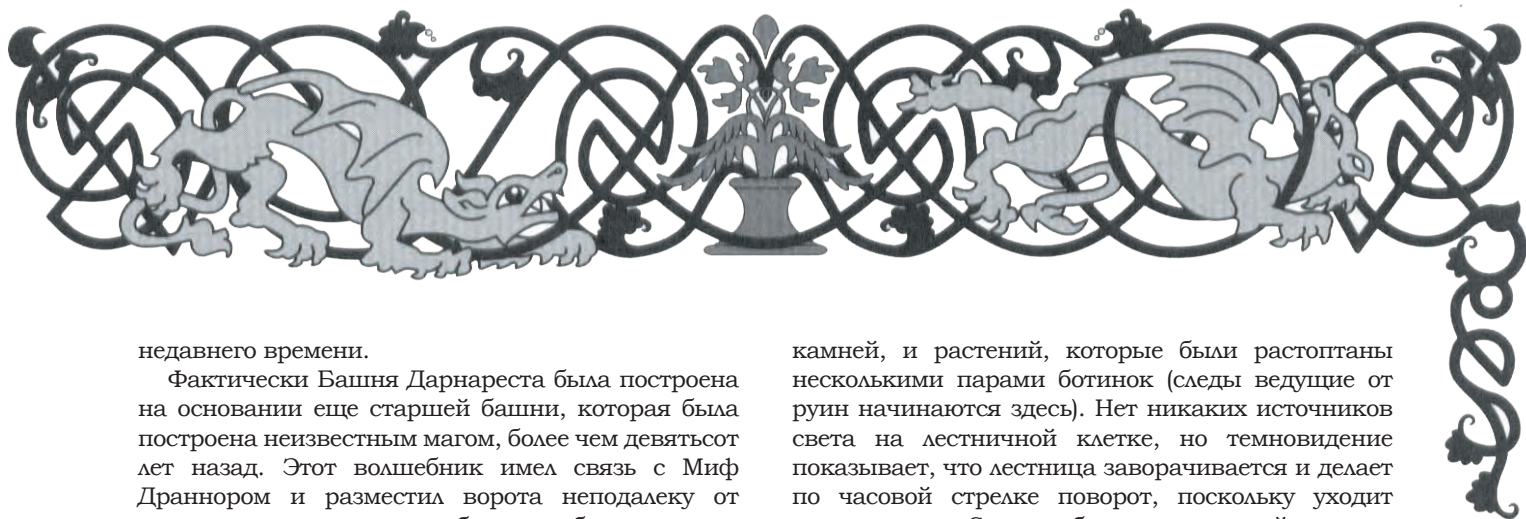
попытку опрокидывания, чтобы было более легко атаковать их противников, в то время как Бишимзон использует свои *очарование персоны* и *шокирующий захват* (возможно используя своего талисмана, чтобы применить последнее заклинание) или его *палочку магических стрел*, если он чувствует, особенную угрозу. Он использует свой навык Концентрации (и черту Боевая Активация), чтобы избежать благоприятных атак при активации. В случае неудачной битвы, маг применит на себя невидимость и бежит, покинув остальных.

Развитие: Если герои преуспевают в убийстве, захвате или преследовании Культистов, тогда им легче следовать по их следам (КС 8). Культисты предприняли небольшое усилие, чтобы скрыть следы от их потайного места и идти по одной и той же дороге несколько раз. Захваченный в плен Культист может быть подкуплен или запуган, для раскрытия местоположения их укрытия (частично, потому что они не предпочитают быть казнены за их преступления, и частично, потому что они уверены, что другой Культист в руинах тоже может договориться с искателями приключений). Они утверждают, что были бандитами если не запуганы (или принудительно заставлены говорить правду магией), чтобы показать правду (Смотрите Боковую Ссылку Что Знают Культисты в Главе 2). Меньше чем на расстоянии в 0,8 км., след ведет к старой каменной башне, которая была почти полностью уничтожена. Если герои начинают её исследовать, переходите ниже в раздел «Убежище Культа».

Убежище Культа

Эти руины когда-то были башней Дарнареста Блэйдсмита, умеренно сильного волшебника, который специализировался в создании волшебных клинков. Его башня была атакована взрослым красным драконом Кеззанамарком в Год Вечернего Солнца (1303 ДО), возможно потому что наемники, на которых напал (и убил), дракон, хвастались, что лезвия Дарнареста убьют его, а дракон занялся исследованием имени. В любом случае, между волшебником и драконом произошло короткое воздушное сражение, которое закончилось тем, что дракон перекусил напополам Дарнареста. Дракон наполовину разрушил башню в поиске сокровищ, хотя не потрудились выкапывать более низкие уровни.

Сегодня башня - не что иное как несколько коротких стен и груды камней рассеянных по области площадью в 30 м². Большинство полезных камней было увезено в последующие годы строителями, оставив только расколотые или слишком маленькие камни, усыпанные по небольшой площади. Большая часть щебня разрушилась и заполнила лестницу ведущую к подземным уровням, не давая доступа к разграблению тех помещений, но лишь до



недавнего времени.

Фактически Башня Дарнареста была построена на основании еще старшей башни, которая была построена неизвестным магом, более чем девятьсот лет назад. Этот волшебник имел связь с Миф Драннором и разместил ворота неподалеку от города, которые позволяли быстро добраться в этот легендарное место (ворота неподалеку от города, имеют возвратную пару в эту башню). Ворота все еще функционируют, и хотя Дарнарест не знал, как активизировать их, Культисты выяснили это, и теперь пытаются использовать эти руины как легкий способ ведения своих дел в Миф Дранноре, без того, чтобы подвергать опасности свои действия.

Культисты выкопали камни, которые блокировали лестничную клетку, и могут входить или выходить с поверхности, и использовать ворота в области 6, чтобы достигнуть Миф Драннора. Новые запасы приносятся к ним каждые два дня, и они используют ворота в том же самом интервале, чтобы переправить любые раздобытые сокровища или рабов к городу. Башня является активным опорным пунктом приблизительно в течение двух декад, но Культисты лишь шесть дней назад начали совершать набеги за потенциальными рабами. Они уверены в своей способности защититься от любых нападающих, и не боятся того, что могут быть обнаруженными блуждающими обывателями. Пронумерованные ниже помещения относятся к карте Убежище Культа.

1. Сглаженные Руины

Этот маленький участок примечателен из-за многих камней, разбросанных по земле. Далее камни более часты, и в конечном счете заканчиваются несколькими областями, полностью покрытыми камнями, лишь с несколькими редкими растениями, растущими среди них. Некоторые из растений около этих каменных местностей были полностью растоптаны.

Более подробное изучение руин показывает, что некоторые из груд камня - фактически остатки толстых каменных стен, ни одна более чем 0,6 метров высотой. Проверка Поиска (КС 15) любому осматривающему камни показывает, что многие из камней частично оплавленные, как будто от воздействия высокой температуры. Другие камни имеют крошечные следы от дробления, проводившегося по ним. Проверка Поиска (КС 10) позволяет персонажу осознать, что руины когда-то были квадратным зданием, с длиной стороны приблизительно 12 метров, и стенами шириною в 3 метра на каждом из углов.

Самой выдающейся особенностью в этой области, является центральная часть руин, которая является каменной лестницей, ведущей вниз. Лестница окружена большим количеством

камней, и растений, которые были растоптаны несколькими парами ботинок (следы ведущие от руин начинаются здесь). Нет никаких источников света на лестничной клетке, но темновидение показывает, что лестница заворачивается и делает по часовой стрелке поворот, поскольку уходит даальше вниз. Ступени безопасны и устойчивы.


Если Культисты не ожидают героев, здешний шум, приводит в готовность их о присутствии персонажей, и они готовятся защищать их убежище в помещении 2. Если героев ожидают (как по сценарию "Вводящий в заблуждение Предприниматель"), они уже подготовили свою защиту. Если герои не столкнулись с блуждающей группой Культистов, и вы чувствуете, что они должны быть втянуты в действие, пусть эта группы возвратится в этот момент, и нападет на команду в этом месте (сопровождаемая соответствующей атакой со стороны Культистов из убежища). В противном случае, есть 50% шанс, что грабители где-то в другом месте, или 50%, что в подземелье с их союзниками.

2. Казармы (УрС 6)

Основание лестницы слабо освещено, хотя кажется, что кое-что блокирует доступ к комнате расположенной далее.

Культисты поместили широкий черный занавес (раскрывающийся посередине) перед входом в подвал, чтобы предотвратить утечку большинства их света на поверхность. В помещении расположено десять кроватей, груды щебня в





углах (от завалов, которые когда-то блокировали лестничную клетку), открытый дверной проем, и два железных прута с наложенным на них заклинанием *продолжительное пламя*. Восточный брусок слишком ярко освещает основание, но не настолько далеко, чтобы уменьшенный свет мешал действиям в той области. Занавес поддерживается двумя деревянными подпорками за концы, и его можно легко отодвинуть. Проверка Поиска в этой комнате (КС 20) позволяет персонажу понять, что камень, который составляет здесь стены и пол - не тот же самый камень как у уровня поверхности (этот намного старше и лучшего качества).

Существа: По крайней мере четыре Культиста (возможно больше) поджидают в комнате. Если НИП из столкновения “Прорубка дороги” или из дальше прибывают в руины, они помогут этим четверем, находящимся здесь, откорректируйте соответственно уровень УрС.

➔ **Охранник Культа (Вн4) (1):** 34 хп.

➔ **Солдаты Культа (Вн2) (3):** каждый по 17 хп.

Тактика: Культисты были бы готовы к приходу авантюристов, если бы они слышали шум наверху (и могут ожидать нападение так или иначе, если Хандрагат, нанявший персонажей, прибыл сюда раньше). Если солдаты из передвигающейся группы присутствуют, они стоят за дверью помещения 2 (в местах, отмеченных “П”), Бишимзон ждет около двери в помещении 3 (отмечено “Б”), три солдата ждут в позициях в точках “С”, и местоположение охраны в точках отмеченных “О”. Если похитители не присутствуют, то только двое из солдат находятся в “П” местоположениях.

Когда они услышат, что персонажи достигли основания лестницы, Культисты открывают огонь из своих луков через занавес (переноса 50% шанс промаха за полное укрытие, но получают +1 бонус, за черту Выстрел в Определенную Точку). Пусть герои пройдут проверки Прислушивания (КС 15), чтобы избежать неожиданности. Если герои срывают или проходят через занавес, Культисты с обеих сторон лестницы нападают на них, в то время как стрелки продолжают стрелять (добавьте повреждения от коварной атаки, если стрелки - часовые). Если искатели приключений прорываются мимо солдат за лестничной клеткой, чтобы напасть на стрелков, солдаты могут проводить благоприятные атаки. Если герои покажутся особенно мощными, охрана использует свое *снадобье силы*.

Как только авантюристы попадают в помещение, Бишимзон бросает *очарование персоны* через открытый дверной проем и стреляет со своей *палочки магических стрел*. Если же сражение покажется проигранным, Бишимзон решит отступить, с криком бежа вниз по лестнице, чтобы получить помощь от Хандрагата и последнего солдата в помещении 5. Этот солдат вступит в схватку с искателями приключений; Хандрагат использует свои волшебные палочки на расстоянии, чтобы помочь своей группе. Однако, как только

сражение обернется против Хандрагата, он бежит из сражения и попытается через ворота бежать к безопасности, используя *вонючее облако*, чтобы удержать преследователей.

Сокровище: Все что-нибудь полезное в этой комнате было востребовано Культом и распределено между его членами, работающим здесь, или транспортировалось через ворота в Миф Драннор, где это может использоваться другими.

3. Покои Хандрагата

Железный прут с *продолжительным пламенем* освещает эту комнату. Лестница на юго-востоке, ведет вниз, а занавес преграждает самую северную часть комнаты. В северо-восточной части два закрытых дверных проема.

Лестница ведет в помещение 4. Занавес скрывает маленькое место с кроватью - местом отдыха Хандрагата. Самая северная дверь ведет к комнате с ванной (в настоящее время пустой и довольно пыльной), следующая ведет в личный «уголок» (сохраненному свежим благодаря старому заклинию Дарнареста).

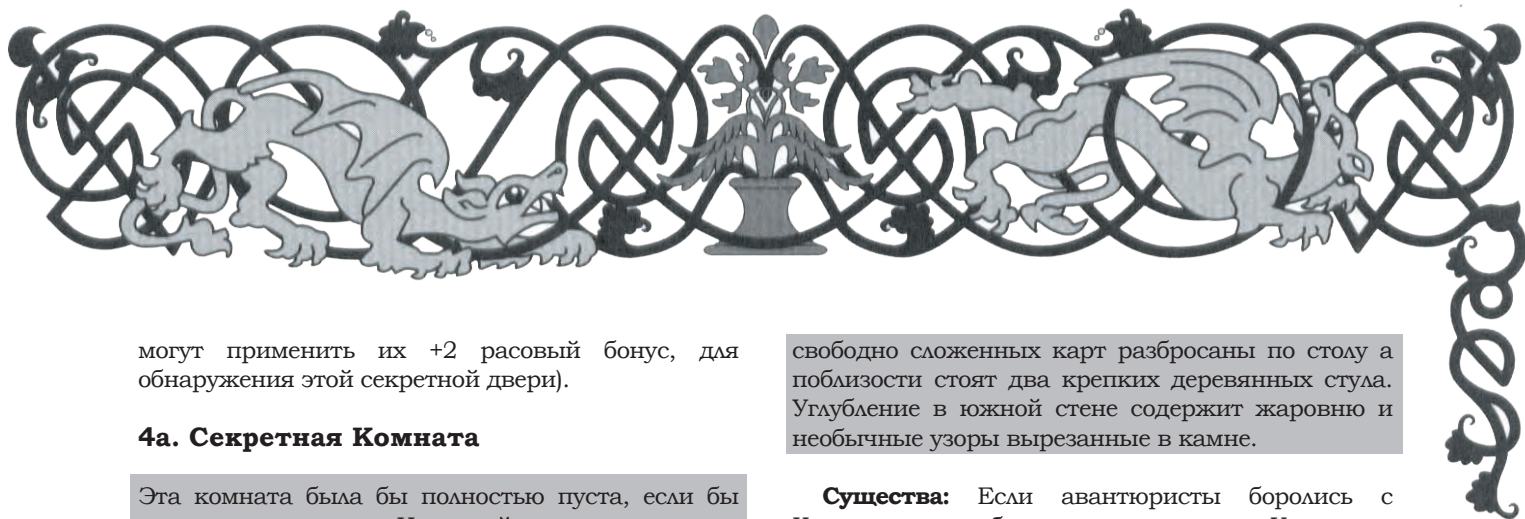
Сокровище: Подушка на кровати сделана из вышитого Ватердийского шелка и наполнена гусиным пухом, стоимость 20 зм.

4. Временная Тюрьма

В прихожей в далеком конце помещения - есть держатель под факел, в котором расположен другой железный прут с *продолжительным пламенем*. Четыре набора наручников присоединены к южной стене. В одном из комплектов находится испуганно выглядящая фигура.

Если герои прибыли в руины по сценарию зацепки “Отсутствующий Друг”, захваченный человек - расположен в этом помещении. Иначе, это - молодой человек с черными волосами и длинным носом - Ристим (НД человек мужчина Обт 1), из зацепки приключения “Исследователи”. Все четыре комплекта наручников (Взлом Замка КС 25) - были недавно приделаны к этой стене. Заключенный хочет возвратиться домой, и не будет сопровождать героев в остальной части их поисков (и, особенно против, от прохождения сквозь неизвестные ворота). В зависимости от способностей НИП и состояния окружающих условий, он может пожелать самостоятельно возвратиться.

Секретная дверь на северной стене (КС Поиска 20) ведет к помещению 4а. Эта секретная комната - не часть месторасположения помещений оригинальной башни (оно добавлено Дарнарестом, он вырезал её волшебством), а камень использованный для скрывания отсутствующей стены, не совсем точно соответствует (карлики



могут применить их +2 расовый бонус, для обнаружения этой секретной двери).

4а. Секретная Комната

Эта комната была бы полностью пуста, если бы не несколько полок. На одной расположены три прекрасно-выглядящих рапиры, а на другой лежит две книги и два футляра для свитков.

Это было секретной комнатой-складом, построенной Дарнарестом, чтобы хранить ценные предметы, которые он планировал продать, отдать, или заколдовать. Культисты не знают о существовании этой комнаты. Книги были предназначены для многообещающего молодого ученика, а в свитках содержатся заклинания, которые он обычно использовал в колдовстве при создании волшебного оружия.

Сокровище: *Руководство Дарнареста по Заколдовыванию Клинков, две превосходных рапиры, рапира защитника +2, два свитка, книга заклинаний. Один свиток содержит размытость (2), ледяной шторм. Другой свиток содержит острый край, щит (2). Заклинатель 13-го уровня сделал оба свитка. Книга заклинаний содержит все кантрипы из Руководства Игрока плюс размытость, магическая стрела, идентификация, волшебное оружие, и щит.*

Руководство Дарнареста – детальный учебник с инструкциями о процессах заколдовывания волшебного оружия. В то время как это – не волшебная книга, в ней собрана вся информация, которую персонаж с чертой Создать Волшебное Оружие или Доспех использует в этом процессе. Ценность этой книги является тройной:

- Она будет оценена в 4000 зм заклинателем применяющим заклинания магов, историком, или ученым по волшебным знаниям;
- Оно обеспечивает в игровом процессе разумное обоснование для применяющего заклинания персонажа выбор отличительной черты Создать Волшебное Оружие или Доспех при получении новой черты;
- По усмотрению МП, она может позволить персонажу недостаточного уровня активации заклинаний брать себе черту Создать Волшебное Оружие или Доспех в следующую доступную черту. Но, стоимость во времени, деньгах, и Оп, чтобы создать волшебное оружие и броню будет двойным, пока он не достигнет минимального уровня, необходимого для отличительной черты.

5. Комната Исследования (УрС 7)

Освещенная тремя продолжительными пламенями на железных прутах, эта комната является неким рабочим местом. Длинный стол охватывает одну стену, книжные полки находятся в двух углах, в другом углу расположен каменный колодец. Колода

свободно сложенных карт разбросаны по столу а поблизости стоят два крепких деревянных стула. Углубление в южной стене содержит жаровню и необычные узоры вырезанные в камне.

Существа: Если авантюристы боролись с Культистами на более высоком уровне, Хандрагат и последний солдат пошли, чтобы присоединиться к ним, и эта комната пуста. Если герои достигли этой области без знания о Культистах, то Хандрагат и охранник здесь играют в карты.

♣ **Солдат Культа (Вн 2) (1):** 17 хп.

♣ **Хандрагат, Волшебник Культа (Маг 7):** 21 хп.

♣ **Рексин, Гадюка Талисман:** 9 хп.

Когда-то, это было рабочее помещение Дарнареста, где он проводил волшебные исследования и заколдовал множество волшебных клинков. Культисты разграбили это место, оставив только обстановку. Здесь всегда один солдат при исполнении своих служебных обязанностей, готовый встретить посетителей отправляющихся в этой комнате через ворота в Миф Драннор, как это описано во введении в убежище. Место возврата из особняка в древнем городе в эту башню, появляется при активации на восточной стене этого помещения, хотя здесь нет ничего в настоящее время, чтобы указать на это, не более чем чистая стена.





Обыск стола (Поиск КС 15) покажет много старых зарубок, царапин, и отверстий от длинных, острых предметов, закливание обнаружение магии покажет слабую ауру смешанных типов магии на всем столе (остаточное волшебство от частой активации здесь заклинаний). Металлическое ведро хорошо привязано к каменному ободу колодца, уровень воды - на 1,2 метра ниже уровня этажа.

6. Ворота Ниша

Круглая область шириной 2,4 метра на южной стене этой ниши вырезана так, чтобы показать циркулирующую подобную облаку границу, в пределах которой виден роскошный город в большом лесу. Железная жаровня расположена неподалеку от углубления, её шар шириной 0,3 м., содержит гранулированную белую субстанцию.

Вырезанная область на южной стене - ворота ведущие на окраины Миф Драннора. Стена излучает сильную ауру трансмутации, при её изучении заклинанием *обнаружение магии*. Бросок пригоршни соли, из солевых кристаллов Анауроча на каменную поверхность открывает ворота. (Волшебник, который создавал ворота, желал напомнить себе о высокомерии Нэзерийских волшебников, и выбрал соль как символ падения их

империи.) Персонажи, исследующие углубление, замечают небольшие кристаллы соли, рассыпанные по полу вдоль ниши (проверки Поиска не нужно). Все Культисты проживающие в руинах, знакомы с действием ворот.

Если открыты, ворота мерцают ярким зеленым светом, и покажут интерьер маленькой пещеры с водоемом и статуей женщины. Открытые ворота позволяют любому проходить через них, как будто это нормальный дверной проем; они закрываются в конце второго раунда действия (любое существо Среднего размера и меньше пересекающий ворота, в момент их закрытия, будет протолкнут на другую сторону). Ворота являются односторонними, когда бездействующие невидимые с другой стороны.

Если герои следуют за убегающим Хандрагатом в это помещение, они видят, что он хватает горстку соли из жаровни, бросает её в нишу стены, и затем проскакивает через открытые ворота. Если они колеблются за ним следовать, напомните им, что у Культистов вероятно были и другие пленные (тому доказательство наручники в помещении 4), и они вероятно были проведены через ворота. Если они проходят через ворота (или в преследовании волшебника или в более позднее время), переходите к Главе 2: Окраины Миф Драннора.



Культ Дракона

Культ Дракона - тайное общество, посвященное, чтобы ввести неизбежное правление мертвых драконов по Фаэруну. Основанный безумным архимагом (а позже личем) называющим себя Саммастер, Культ собирает информацию, применяет противоправные действия, магические исследования, и союзы с драконами, чтобы приобрести достаточную мощь и богатство. Всё это для достижения его цели -преобразования драконов, чтобы после смерти они поднялись в виде самой ужасной формы нежити, драколича. Эта странная цель исходит от неправильного перевода Саммастером книги пророчеств по имени *Хроника Последующих Лет*. Стандартный и правильный перевод: "И ничто не останется, от разрушенных тронов без правителей, кроме мертвых. Драконы станут править всем миром, и..." Саммастер перевел это как: "И ничто не останется, от разрушенных тронов без правителей. Мертвые драконы станут править всем миром, и..." Это изменение в пунктуации вдохновило его изучать некромантию в надеждах создания этого "великолепного века" вместе с собой, как только умирает один из служащих ему драконов.

Культ уважает драконов, которых они называют "Священными," до степени, напоминающей поклонение богам (и фактически некоторым драконам - поклоняются как богам некоторые примитивные народы, хотя они - не боги и не могут даровать заклинания). Члены Культа служат драконам предоставляя им информацию, облегчая связь, принося им сокровище, предлагая лечение, обмен заклинаниями, замену зубов?, добавляя механические ловушки (чтобы удерживать незваных гостей от проникновения), и заботятся за яйцами и только что вылупившимися детенышами. В обмен, членам Культа разрешают скрываться в логовах драконов во время опасности и получить обещания помощи от драконов, которые должны быть призваны лидером, использующим кольцо драконов (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы). Прежде всего, Культисты выполняют с приготовления, чтобы превратить дракона в драколича.

Культ организован в значительной степени в независимые ячейки, которые совместно делают работу для большей цели - управление Фаэруном, но у ячеек обычно различные методы достигнуть это. Некоторые полагаются на законный бизнес, чтобы добывать богатство, включая торговлю, продажу информации, и наем искателей приключений, чтобы исследовать древние места (в обмен на долю прибыли). Другие ячейки полагаются на контрабанду, похищение, шантаж, рэкет, продажу незаконных или опасных товаров, ростовщичество, азартные игры, или разбой, чтобы поддержать себя. Каждая ячейка имеет свою иерархию, с наиболее низкий теми, кто обслуживает Культ, не зная это. Культисты высшего ранга - Носители Фиолетового, называемые так, из-за своих церемониальных фиолетовых одежд (это пошло ещё со времен Алашона, лидера умершей Сембийской ячейки, который занял пост после убийства Саммастера). Культ нанимает обычных воителей для повседневных задач, воины для отдельных военных обязанностей, воров за их навыки по сбору информации, и жрецов за их способности командовать нежитью и создание

лечащих предметов. Большинство главенствующих членов Культа - волшебники и маги, особенно некроманты, которые создают магические предметы, готовят снадобья для трансформации-драколичей микстуры, и создают нежить.

Символ Культа - пламя с горящими глазами над когтем дракона. Этот символ показан только в местах, где Культ является доминирующим, поскольку группы Харперов и церкви Мистры (богини волшебства), Латандера (бога рассвета), Тира (бога правосудия), и Торма (бог обязанности) напали бы на них, если было известно о их местоположении. Культ также противопоставлен с несколькими злыми организациями, которые имеют собственные планы по управлению миром, особенно Энтарим, Красные Маги Тэя, и Культ Тиамат (который хочет взять их под контроль, а не уничтожить их).

В то время, как Культисты только боготворят в своей преданности драконов, в рядах Культа есть немного жрецов. Священники - обычно поклоняющиеся Иачту Ксвиму (богу тирании и ненависти), Келемвору (богу смерти), Шар (богине темноты и ночи), Талоне (богине болезни и яда), Талосу (богу штормов и разрушения), и Велшароону (богу некромантии). Ещё меньшее число жрецов Сирика (бога убийства и обмана), Гаргауфа (бога предательства и жестокости), Малара (бога тварей), и Тиамат (богини злых драконов и жадности) встречаются в различных ячейках. Из-за их конфликтов с церковью Мистры, многие из волшебников Культа поклоняются Велшароону, чтобы избежать платы от Леди Тайн за свою дерзость.

Культ имеет историю наема искателей приключений по исследованию Миф Драннора, послав нескольких мощных групп в это место за последние десять лет. В своей последней поездке, наемникам Культа повезло обнаружить порочный сияющий пруд, и удерживать его достаточно долго пока не прибыло подкрепление. Теперь там Культ имеет хорошо оснащенную базу действий, во главе с интеллектуальной и харизматичной женщиной по имени Киа Мардрайн, средне-ранговой офицер Культа, чьи амбиции и жажда власти могут завести её далеко. Культ планирует изучить энергию пруда, в надежде окунуть в него умершего драколича Пелендралаара, чтобы взять под контроль умирающий мифал, и таким образом увеличить его способности выше чем у любого другого драколича.

Культ также заразил мифал охраняющий город, и если они достигнут успеха в этой задумке, мощь мифала будет полностью под контролем Пелендралаара. Развращенный мифал уже начал оказывать эффект на некоторых из членов Культа, давая им странные, подобные рептилии особенности (пысье чешуйчатые головы, когтистые руки, недоразвитые крылья, и так далее), которые не дают никакой выгоды, но и не причиняют никаких помех также. Чтобы проявиться, этим эффектам требуется примерно три - четыре недели; они исчезают спустя несколько часов, после того, как пораженный покидает мифал, и они возвращаются спустя несколько минут после того, как он возвращается. Культисты видят в этих изменениях положительный знак, и ожидают, что эти преобразования со временем будут усиливаться, наделяя их необычными способностями.



Глава 2: Окраины Миф Драннора

“Маги превосходят других смертных, поскольку они проживают в одиночестве, нетронутые и освобожденные от напутствований божеств, власти, которая всем движет и дает жизнь всем вещам. Это правильно, что правят маги.”

- из Тома Дракона, книги знаний и доктрины Культа Дракона, написано Саммастером Безумным, основателем Культа Дракона

Пройдя через ворота в разрушенной башни Дарнареста, герои – перенесли к маленькой пещере около Мифа Драннора. На расстоянии нескольких десятков метров – Башня Костей, одна из цитаделей Культа в этой области. Ни одно из событий этой главы не происходит в пределах мифал, хотя некоторые из Культистов в Башне Костей недавно прибыли из города, и потому все еще сохраняют странные физические изменения, которые творит с членами Культа порочный мифал. (Смотрите боковую сноску Культа Дракона на предыдущей странице.)

В этой главе, авантюристы достигают маленькой святыни Мистры, путешествуют через небольшой отрезок леса Кормансор, который окружает город, и попадают на кладбище рядом с Миф Драннором, а затем нападают на цитадель Культа.

Святыня Мистры

Возведенная в ранние дни Миф Драннора добрым по мировоззрению и преданным служителем Леди Тайн, эта святыня была открыта для всех, кто служил Мистре или искал ее благословение. В отличие от храма расположенного непосредственно в городе (который был разрушен в течение или начала падения города), это – простое место служит для тихого уважения к богине волшебства, основанное на одной из волшебных линий могущества, которые простираются в разных направлениях из города. Вся пещера защищена заклинанием освятить, делая это место неудобным для злых существ (но фактически безвредным для Культистов). Культисты не потрудились рассеять освящающее здесь колдовство, потому что они проводят здесь слишком мало времени.

Пронумерованные ниже области относятся к карты Блистание Мистры.

1. Точка Прибытия

В воздухе этой пещеры ощущается некая электризованность. Факел непрерывного пламени горит в подпорке на стене, пруд заполняет приблизительно одну треть площади пола пещеры, около дальней стены стоит статуя женщины. Налево – широкий проход ведет постепенно наверх. Несколько колоний люминесцентного мха растут на стенах пещеры, особенно около пруда. Воздух в пещере – где-то по температуре теплого весеннего утра.

Герои попадают в это место смотря лицом на восток. Эта сторона ворот имеет то же самое зеленое сияние, как другой стороны, но отсюда невозможно пройти через открытые ворота, а тем более с активировать их. Температура воздуха поддерживается заклинанием, которое наложено на статую.

Если Хандрагат убежал через ворота, он постарается покинуть святыню как можно быстрее, и поднять тревогу возле часового





в помещении 5, говоря ему, что его преследуют. Они отступают к Башне Костей за подкреплением, возвращаясь, чтобы убить возможных злоумышленников. (Он приказывает первому патрулю Культа, который он находит, возвратиться с ним к святыне). (Бросьте по Таблице 1: Лесные Столкновения ниже, перебрасывая любой результат выше 72.) Если он вынужден здесь сражаться Хандрагат вопит о помощи от часового, и старается пробираться к выходу. Если герои прибывают без мага или другого Культиста, который не поднимает шум о их прибытии, часовой должен проходить проверку Прислушивания (КС основан на активности персонажей в пещере), чтобы заметить, что они - там.

2. Статуя Мистры

Это каменное изображение величественной женщины смотрит доброжелательно вниз со своего гранитного постамента. От статуи исходит теплота, очень похожая, как от походного костра.

За исключением указанного выше заклинания, которое обеспечивает теплотой, статуя обычная, и не имеет других необычных свойств. Успешная проверка Знание (религия) (КС 15) покажет, что эта статуя изображает старый облик Мистры, богини волшебства, который был до Времен Неприятностей.

3. Пруд

Пруд с чистой водой занимает одну треть пещеры. Фосфоресцирующий мох покрывает стену, также видно, что он сильно разросся, и в некоторых местах спускается прямо в воду. Пруд – глубиной 0,6 метра, хотя маленькие трещины на его дне, вероятно позволяют просачиваться пресной воде.

Пруд свежий и чистый. Мох над прудом излучает колдовство, (лечащую) магию. Если съесть горстку свежего мох (в течение 1 минуты после того как его нащипать), будут оказано действие на съевшего, как от заклинания *лечение легких ранений*. На данный момент можно нащипать до восьми пригоршней мха, но он заново отрастет при скорости одна горсть в день (максимум восемь пригоршней), если оставят на месте как минимум одну горсть.

4. Проход с Глифом (УрС 4)

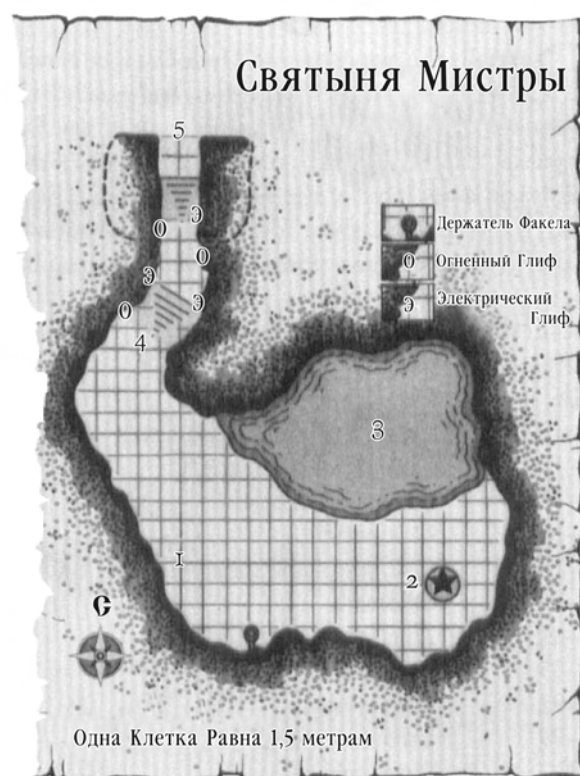
Около прохода пещера сужается, и отсюда видно две возвышающихся лестницы, ведущие к выходам. Стены испещрены защитными глифами.

Ловушка: Глифы опеки – взрывающиеся глифы, связаны с нежитью (огонь) и злыми внешними (электричество); есть по три из каждого вида глифа, расположенные вдоль прохода, они активируются, когда соответствующее существо подходит в пределах 1,5 метров. Глифы постоянны, но каждый должен перезарядиться в течение часа, прежде, чем он вновь сможет сработать. Маловероятно, что искателей приключений затронут эти глифы, фактически, эти глифы делают святыню относительно безопасным местом для них, если персонажи захотят отдохнуть.

Глифы Опеки: СВ 4; 1,5 метровая взрыв огня или электричества, только злые существа (5d8); Спас-бросок Рефлекса, половина КС 14; Поиск н/н (видимые); Сложные Устройства (КС 28).

5. Вход Пещеры (УрС 3)

Стены туннеля, пол и потолок состоят из крошенных блоков камня, которые слегка блокируют область перед выходом наружу. Кажется, что вершина туннеля является частью маленького каменного здания. Снаружи входа в эту область – мрачный, жуткий лес из больших деревьев и запутанных виноградных лоз. Небо темное, с тонким слоем облаков и легким туманом в воздухе, как будто что-то окутало эту область. Следы ведут далее от входа в туннель.



Существа: Часовой Культа стоит на страже перед туннелем. Это - легкая и скучная обязанность (он даже имеет стул). Если герои не носят закрытые полуплащи, в которых ходят Культисты, взглянув на них он пускается бежать за помощью. (Бросьте по Таблице 1: Лесные Столкновения, повторно перебрасывая любой результат выше 72.) Часовые здесь стоят по 8-часовым смена (с 8 утра до 16:00, с 16:00 до полуночи, и с полуночи до 8 утра), поэтому, если часовой пропадает без вести, то следующий, заступающий на пост, сразу же это заметит, и сообщит в Башню Костей.

➔ **Часовой Культа (Вн 2/Вор 1):** 18 хп.

Поверхностный уровень святыни Мистры - простое каменное здание с единственной надписью, вырезанной на передней стене на многих языках (Эльфийском, Гномьем, Дварфов, Халфлингов, и древней форме Общего): "Возблагодарите Мистру, которая может защитить Волну. " Измененное небо - результат порочного мифала - магии, которая волшебным образом искажает и кучкует облака. Небо возвращается к нормальному состоянию на расстоянии в 0,8 км. от мифала.

Персонажи могут услышать поблизости звук текущей воды. След от святыни ведет к речному броду, а затем возобновляется с другой стороны, в конечном счете, достигая Поляндриума и заканчивается возле дверей в Башню Костей. Если герои оставляют безопасность святыни и входят в лес, переходите к "разделу" Окруживший Лес ниже.

Окруживший Лес

Обычно лес вокруг Миф Драннор заполнен странными существами, злыми чудовищами, и жадными группами авантюристов и наемников, но Культа Дракона, изгнал самых цивилизованных существ далеко от города и отогнал большинство враждебных чудовищ. Поэтому, в пределах часа ходьбы от Башни Костей (в 5-ти километровом радиусе), большинство лесных столкновений - с членами Культа, как обозначено в таблице столкновений. Вне этого круга, перебрасывайте высокие результаты ниже чем 61 или используйте стандартные таблицы столкновения для леса. Раз в час делайте проверки, шанс 10% на столкновение (если только искатели приключений не решают блуждать возле оставленного следа, то они вряд ли будут иметь случайное столкновение прежде, чем достигнут Поляндриума). Любые Культисты, с которыми он сталкиваются имеют 30% шанс на то, что прошли недавно через мифал, так что авантюристы могут с первого взгляда заметить их странные физические изменения, которые произошли с некоторыми из них.

Таблица 1: Лесные Столкновения (10% шанс, 1/час)

d%	Столкновение
01-10	Патруль Культа и Некромант
11-13	Патруль Культа и Жрец
14-15	Жрец и Нежить
16-60	Патруль Культа
61-72	Патруль Культа и Рейнджер
73-76	Скелеты
77-81	Зомби
82-85	Тролли
86-92	Гигантские Осы
93-99	Большие Ужасные Пауки
100	Фазовые Пауки

Патруль Культа (УрС 6): Патруль Культа включает одного охранника 4-го уровня и трех солдат 2-го уровня, выискивающих опасных существ, шпионов, или отступников нежити (которых они стараются взять в плен, связать, и принести их в Башню Костей, которые будут управляться жрецом). Они разделяются на две группы в бою, со стражником и одним солдатом в рукопашном бою, и других двух солдатах, нападающих с луками.

Патруль Культа и Некромант (УрС 7): Как патруль культа, плюс некромант (Маг 5). Солдаты окружают некроманта, чтобы защитить его от нападающих.

Патруль Культа и Жрец (УрС 7): Как патруль культа, плюс жрец Велшароона (Жр 5). Солдаты окружают жреца, чтобы защитить его от нападающих.

Патруль Культа и Рейнджер (УрС 7): Как патруль культа, плюс рейнджер (Ржр 5), он ведет группу и стреляет стрелами вместе с солдатами.

Скелеты (УрС 3): Банда 2d4+4 бродящих скелетов, которые так или иначе стал безудержными. Они нападают на любое живое существо, которое они находят.

Зомби (УрС 3): Банда 2d4+1 бродящих зомби, которые так или иначе стал безудержными. Они нападают на любое живущее существо, которое они находят.

Жрец и Нежить (УрС 6): Нежить (равняются равному шансу для скелетов или зомби) во главе с жрецом Велшароона (Жр 5). Жрец приказывает нежити сражаться, в то время как он нападает с расстояния заклинаниями.

Тролли (УрС 7): Два голодных тролля в поиске вкусной пищи.

Гигантские Осы (УрС 6): Маленький рой (1d4+1) страшных ядовитых насекомых, ищущих продовольствие или защищающих гнездо.

Большие Ужасные Пауки (УрС 4): Группа



Что Знают Культисты

Если ИП захватывают в плен и опрашивают членов Культа, используйте следующее руководство для того, что они могли бы сказать. Конечно, Культисты будут стараться скрыть любую информацию, но если запуганы (через использование навыка Запугивание) или под влиянием колдовства (такого как: *очарование персоны* или *чтение мыслей*).

Не заклинатели (Солдаты, Часовые, и Стражники): Эти НИП в основном ответственны за сохранность более важных членов культа - волшебников и жрецов. Они знают о (и иногда присматривают) раскопках в Поляндриуме, но не знают, что точно ищет Культ помимо "волшебных предметов". Они знают, что их великие планы связаны с драколичем, который не является неожиданностью для любого знакомого с Культом Дракона. Если допрошены, они повторяют обучение Культа.

Не заклинатели встреченные в Замке Кормансор знают по крайней мере столько, сколько ученики волшебников, из-за того, что они расположены по близости от центра действий Культа.

Другой НИП до 5-го Уровня: Более низкие в уровнях заклинатели, лучше осведомлены относительно того, что они нашли в Поляндриуме. Они знают о сиящем пруде в Замке Кормансор, и что порочность пруда деформировала мифал.

Культисты выше 5-го Уровня: Эти Культисты знают практически всё что происходит в Миф Дранноре, и о том, что было найдено в склепах, относительно планов порочном мифале, сияющем пруде, и драколиче Пелендралааре. Чтобы получить от них эти сведения нужно приложить немало усилий.

из (1d4+1) охотящихся пауков, ждущих кого-то, проходящего под деревьями.

Фазовые Пауки (УрС 8): Три фазовых паука в поиске добычи.

Приближение к Реке

Если персонажи следуют за следом к реке, они приближаются к броду. Прежде, чем они выходят из границ леса, они сталкиваются с мусорщиком гномом, который зарабатывает на жизнь, продавая предметы, найденные в городе.

Тихий голос доносится из кустов со стороны дороги. "Что в этих Девяти Адах вы делаете? Если вы идете туда, Культисты убьют вас! Подойдите сюда для разговора".

Существа: Тарбаш одет в темный плащ под цвет его доспеха. Он не имеет никакого интереса в сражении с героями и сбежит, если они нападут на него. Если персонажи последуют за гномом от следов на дороге, он объяснит им, что он и его кузен Робейленд неплохо живут добывая предметы из города (он расскажет им, что близлежащий город называется Миф Драннор, если до сих пор они это не поняли). Все изменилось месяц назад, когда Культ Дракона создал свою базу в западной части города и начал раскапывать могилы на кладбище. Культисты также создали ряд охранников нежити, которые патрулируют близлежащий лес и части города. Они - очевидно являются звеном зловещих планов; хотя в городе этого не ощущается.

Самое плохое (с точки зрения гнома), это то, что его кузен был захвачен Культом и допрашивается в Башне Костей - цитадели Культа на кладбище. Тарбаш боится, что Культ собирается принести

его в жертву или превратить его в раба зомби. Он хотел бы, чтобы игровые персонажи помогли ему спасти его кузена.

➔ **Тарбаш (Вор 5/Маг 3):** 35 хп.

Сотрудничество с Тарбашем

Тарбаш хитер и опытен в обмане людей которые покупают у него предметы по завышенным ценам, но он честно волнуется за своего кузена, и хочет чтобы авантюристы помогли ему. Он и его кузен обладают информацией о городе и действиях Культа, и он желает поделиться этой информацией, с тем, кто поможет ему. У него также есть несколько небольших волшебных предметов, которые он желал бы продать, или обменять взамен на помощь. Принимайте эти предметы по половине их базовой стоимости: *снадобья лечения легких ранений, темновидения, ограниченного восстановления, нейтрализации яда, и видения* (по две каждой); *свиток шара огня* (заклинатель 5-го уровня), *волшебная палочка разрушения* (10 зарядов), *символ пера Кваала* (птица), и *универсальный растворитель*. Если на него надавить, он согласится помочь ИП в исследовании действий Культа на кладбище (но не в самом Миф Дранноре; он и так согласился на многое), даже при том, что "это могло бы означать их ужасную смерть и вечное существование в виде нежити".

Тарбаш знает следующие вещи о Миф Дранноре и Культе Дракона:

- Вы можете входить в и из Миф Драннора, но вы не можете телепортироваться в или из него. Тарбаш также знает о воротах в пределах города, что ведут к различным местам в Королевствах.
- Магическая опека называемая мифал, покрывает весь город, заканчиваясь как раз у



кладбища. Это не дает возможности людям шпионить и телепортироваться в город, хотя это иногда происходит из-за эффектов дикой магии. Она также защищает людей от падения, и дает способность левитации, также помогает вам видеть в темноте, и делает заклинания *свет* более длительными.

- В городе есть зоны мертвой магии, где не действует никакое волшебство. Вы можете иногда заметить его по слабому мерцанию в воздухе.
- Некоторые места в городе испытываются недостатком волшебства, и без надлежащего *талисмана руны* и слова власти, в них невозможно войти.
- Демоны, горгульи, и сверхъестественные чудовища обитают в городе, но вы можете избежать столкновения с ними, если вы действительно хитры и осторожны.
- Культ Дракона - квазирелигиозная организация, которая поклоняется драконам. Многие Культисты - некроманты, и они способны создавать мертвых драконов.
- Главная база Культа расположена в Замке Кормансор, вблизи центра города (его легко узнать, потому что это - большой эльфийский замок со множеством шпилей). У Культистов имеется ряд солдат и нежити охраняющих это место. Чтобы здесь не творилось, скорее всего все происходит в подземных уровнях, так как на поверхности видна незначительная активность.
- Севернее замка есть большая зона мертвой магии, а также другая, южнее от дороги к кладбищу.
- Культ ведет большие раскопки на кладбище, возможно он выискивает волшебные предметы или руны, чтобы открыть некоторые запертые помещения на кладбище и в других местах.
- Часть Культистов выглядят очень жуткими: с чешуйчатой кожей, когтями, и другими драконьими особенностями, хотя эти изменения пропадают после того, как они покидают область, покрывающую мифалом.
- Культ патрулирует дорогу в городе от замка до кладбища, делая её безопасной для передвижения его людей. Другие части города еще более опасны - Тарбаш сам видел как множество храбрых искателей приключений пали от лап чудовищ, которые нападали прямо с неба.
- Тарбаш предполагает, что в Башне приблизительно сорок Культистов и еще более чем сотня в самом городе, включая некоторых сверхъестественных гуманоидов похожих на драконов.

Тарбаш может сделать набросок города, указав несколько главных дорог, самых больших зданий, и зону мертвой магии около города. Он говорит, что Башню Костей легко узнать - это башня в Поляндриуме с площадью 15 метров, высотой 9 метров, украшенная горгульями и костями. Он понятия не имеет, какие люди хотели бы жить на кладбище, но в Башне Костей достаточно много окон, что вызывает сомнения, что она создавалась, чтобы быть гробницей. Он подозревает, что Робейленд содержится в одном из подземных уровней, но он не уверен в этом.

Когда герои готовы, он переведет их через реку к Поляндриуму. Он будет настаивать, что он будет в большей сохранности, если будет сам по себе, помогая усилиям персонажей косвенно. Прежде, чем уехать, Тарбаш достает из своего мешка пять закрытых полуплащей, которые носят многие из Культистов, предполагая, что они могут помочь им, чтобы проникнуть в башню. Затем уйдёт в другом направлении. Если у персонажей есть свой собственный план относительно входа, Тарбаш поддерживает их полностью, но все же откажется идти с ними, под предыдущим предлогом, (хотя он настаивает, чтобы они взяли плащи). Он порекомендует, чтобы маленькие персонажи (карлики, гномы, и халфлинги) остались вне поля зрения при столкновении с Культом, поскольку он - прежде всего человеческая организация, и присутствие маленьких рас помешает доказать авантюристам, что они фактически принадлежат к Культистам.

Поляндриум

Поляндриум (обозначает "место сбора павших воинов") - место древней битвы между союзническими силами Миф Драннора и орды орков. Орки оттолкнули защитников с близлежащего холма и окружили, вырезав многих из них, перед тем, как орков, наконец, разбили отважными усилиями воины. Для павших, кого не смогли опознать, сделали массовую могилу (орков захоронили в нескольких сотнях метров дальше в подобной могиле), а сверху был установлен памятник, чтобы увековечить храбрость защитников. В конечном счете здесь стали хоронить и других граждан, и это стало местом для похорон города (первичное кладбище находилось на Поляне Захоронений снаружи северо-западной части города).

В этой части не столь густая растительность, на нем видны несколько больших гробниц (в которых могут быть похоронены целые семейства или больше), приблизительно дюжина меньших гробниц (скорее всего для отдельных персон), и множество обычных надгробий (с разнообразными надгробиями в близлежащих частях леса). В центре - массивная могила с мемориальным камнем, в этой области не растут



никакие деревья (хотя видны небольшие поросли и трава).

Когда Култ захватил город, в этой области стало гораздо больше активности, чем это было в прошлом. Вокруг некоторых из небольших гробниц видны кучки людей, которые видимо заняты раскопками. Патрули култа здесь столь же часты как и в лесу, хотя ни с какими блуждающими чудовищами они здесь не столкнутся (если Таблица 1: Лесные Столкновения указывает на столкновение с чем-нибудь другим помимо связанных с Култом существ, примите это как отсутствие столкновения). Дорога входит в северо-восточный угол кладбища; а недавно очищенная старая дорога ведет с противоположной части лужайки в город (с влиянием мифала начинающего только вне Поляндриума). Остаток этой главы описывает Башню Костей. Если герои бродят по другим частям кладбища, переходите к Главе 3: Поляндриум.

Башня Костей

Когда Миф Драннор был оплотом изучения, люди со всего мира прибывали сюда попрактиковаться в волшебстве и создать произведения искусства. Среди них было несколько групп злых магов, которые желали использовать в своих интересах достижения этого города, чтобы учиться с другими волшебниками которые в иных ситуациях вряд ли вступили в контакт с ними. Некоторые из этих магов изучили некромантию,

и пожелали исследовать, как их Искусство взаимодействует с мифалом. Для этой цели они возвели Башню Костей в Поляндриуме (хотя было множество шума и протеста), которая дала бы им изоляцию, которую так много некромантов жаждут, а также их близость к невероятным волшебным ресурсам. Когда город пал, некроманты сбежали, поскольку превосходящие силы против них грозили им гибелью.

В эти дни Култ Дракона использует это место как основное место для своих действий и маленьких казарм для их работников, роющих вне города.

Вход в Башню

В башне есть много окон, особенно на вторых и третьих этажах, но они все размещены около потолка и высотой в пол-стрелы, делая их слишком маленькими для любого, кто бы захотел через них пролезть. Если отдельно не указано, то внутренние помещения освещены заклинанием *непрерывное пламя*, установленным на настенных креплениях. Непрономерованные помещения, или хранилища, или просто пустые комнаты, неиспользуемые Культистами.

Все двери из дерева (КС пролома 18) кроме дверей входа на первом этаже, которые сделаны из обитого железом дерева (КС пролома 23). Двери не заперты, если отдельно не отмечено. В то время как бойницы пропускают свет и обеспечивают вентиляцией, в башне стоит сильный запах гниения из-за некромантских



Обитатели Башни

Культисты проживающие в башне описаны в нижеследующих параграфах. Конечно есть еще много Культистов в прилегающей области, а также размещенных непосредственно в Замке Кормансор.

Не Заклинатели: Всего двенадцать солдат, шесть часовых, и шесть стражников. Десять солдат, два часовых, и четыре стражника присутствуют здесь; остальные находятся на кладбище.

Ученики Магов: Девять учеников, включая Рэвилла. По прибытии ИП в башне находятся пять.

искусств, которыми здесь занимаются на мертвых материалах. Чтобы взобраться по внешним стенам башни, необходимо пройти проверку Взбирания (КС 15).

Есть два способа, которыми ИП могут воспользоваться при исследовании башни: тайное прокрадывание (с помощью одежды выданной Тарбашем), и открытое передвижение. Если авантюристы не очень сильны или не способны справиться с большим числом противников быстро, тайное прокрадывание, вероятно позволит им более преуспеть. Кроме того, тревога поднятая здесь, вероятнее всего заставит кого-то бежать к Замку Кормансор, чтобы уведомить главные силы Культа.

Культисты прибывающие на шум битвы в башне, попробуют добраться к своим союзникам и помочь им. Любой конфликт, который не разрешен быстро и тихо, превратится в длинное сражение с всем коллективом башни. Эти Культисты чувствуют, что они – очень близко к своей главной цели, захвату мира, и поэтому не боятся пожертвовать свои жизни, чтобы позволить достижению цели. Смерть – не слишком страшна для них, особенно учитывая некромантов в Культе (которые могут вернуть их к жизни, или по крайней мере в виде нежити). Но Культисты фанатики, а не идиоты, и не будут бессмысленно бросаться в невыигрышных или явно смертельных ситуациях (именно поэтому у них есть служащие нежить). Их предводители как можно лучше будут использовать свои заклинания, а также планировать тактику, чтобы использовать в своих интересах их численное преимущество и их знание расположения башни. Если на башню будет произведено открытое нападение, все Культисты будут наготове и ожидать неприятность; игнорируйте блоки текста, в которых отмечены спящие или отдыхающие Культисты. Пленные Культисты не будут добровольно раскрывать что либо об истинных целях Культа (привести повсеместное правление драконов на Фазэруне).

Некроманты: Четыре некроманта, хотя только два присутствуют в башне.

Высший Священник: Жрец Рингот, находящийся на крыше при прибытии ИП, и создающий зомби.

Если Культисты в башне приведены в боевую готовность (бой в любом из помещений, взрывы на крыше, и так далее), для них понадобится 1 раунд передвижения чтобы собраться на этаже. Другими словами, у Культистов займет полный раунд, чтобы собраться на текущем этаже, 2 раунда чтобы достичь происходящее в двух этажах от них, и т. д.

Любая нежить встреченная в пределах башни находится под контролем мага Культа или жреца; им приказано атаковать любого, кто не одет в плащ с капюшоном Культа (они нападают на любое существо, которое нападает на них, независимо от одежды). Те же, что рядом с магом или жрецом достаточной мощи, находятся под непосредственным контролем этой персоны, и следуют его или ее приказам.

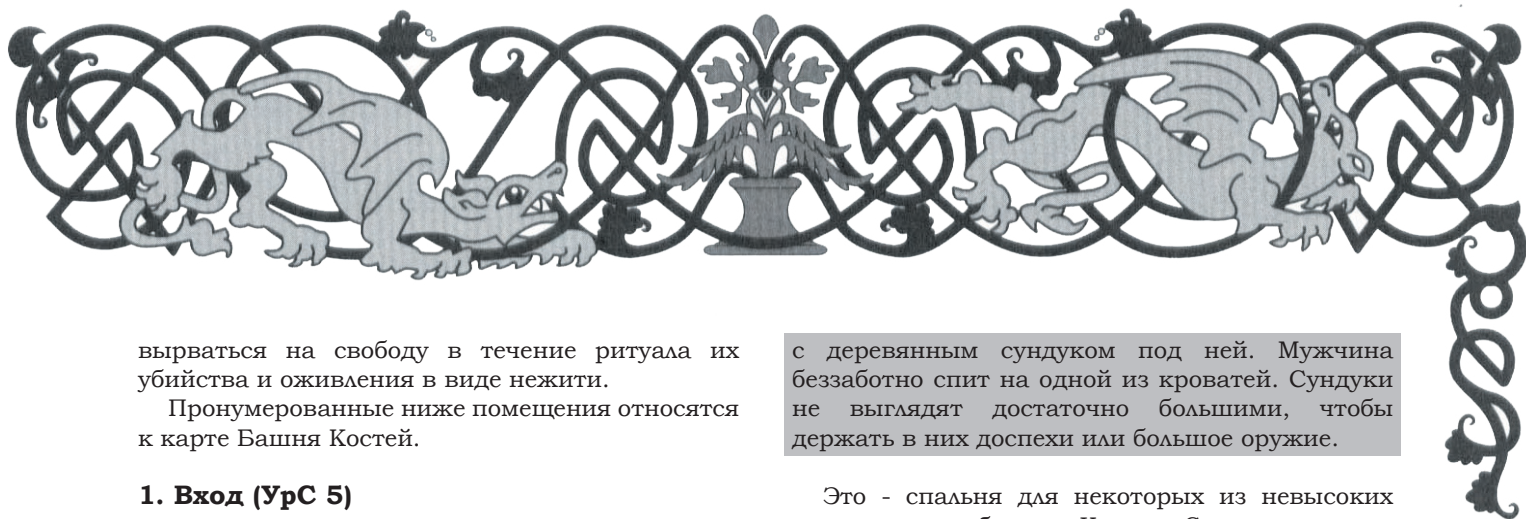
Обратите внимание, что в башне в это время меньше Культистов, чем число кроватей указывающее на количество; другие отсутствуют на патрулировании, контроле рытья, или на работе в городе.

Существа (УрС 5): Если ИП остаются в одном месте в течение долгого времени внутри башни, они сталкиваются с различными ходящими патрулями. Нахождение более чем 15 минут в одном месте, вызывает проверку в 20% (проверка каждые 15 минут) столкновения с ходящим патрулем. В большинстве ситуаций патруль задает поверхностные вопросы, нападая, если видно, что персонажи не часть Культа, или не могут дать удовлетворительные ответы. Эти Культисты, живут в помещениях 2, 3, или 5, и любой убитый из них, должен быть отмечен там в общих совокупностях.

➤ **Патрульный из Солдат Культа (Вн 2) (3):** каждый по 17 хп.

➤ **Ученик Волшебника Культа (Маг 3) (1):** 9 хп.

Если герои взяты в плен Култом Дракона, и у них отоберут их снаряжение (которое будет разделено среди состава башни), они будут помещены в темницу (помещение 13). В последующие два дня их будут допрашивать (в помещении 17) об их присутствии около Миф Драннора и о их осведомленности относительно планов Культа. Как только Культ почувствует, что они узнали все что могут от авантюристов, персонажи будут убиты один за другим, и превращены зомби (как описано в помещении 11). Конечно, герои могут пытаться бежать из тюрьмы, или во время допроса, или пробуют



вырваться на свободу в течение ритуала их убийства и оживления в виде нежити.

Пронумерованные ниже помещения относятся к карте Башня Костей.

1. Вход (УрС 5)

Эти прямоугольные покои имеют лестничные марши, идущие вверх и вниз, две двери на западной стене, и одну дверь на восточной стене. Пара солдат охраняет первые западную и восточную двери.

Существа: Солдаты спрашивают всех прибывших о целях их визита. Простой ответ подобный “мы привели заключенного в темницу”, или “мы должны сделать сообщение”, достаточный. Персонажи, странно одетые (даже под их полу-плащами, особенно те, которые носят священные символы хорошего божества) или кто дает несоответствующие ответы, должны проходить проверку Блефа (КС 12), чтобы убедить охрану позволить им пройти. Солдаты автоматически пробуют задержать посетителей не одетых в плащи Культа, и при необходимости нападут. Если двое из них убиты, другие два отступят за подкреплением, один вверх по лестнице, а второй вниз.

➤ **Солдаты Культа (Вн 2) (4):** каждый 17 хп.

2. Комната Стражей (УрС 3)

Видимая часть этой изогнутой комнаты содержит шесть двухъярусных кроватей, с парой маленьких сундуков под каждой кроватью. Звук храпа доносится из-за угла.

Солдаты башни, часовые, и стражники спят здесь.

Существа: В настоящее время здесь три солдата, спящие в этой комнате, но они проснутся если их потревожат, и будут подозрительными к людям которых они не признали, если только не видят в них членов Культа. Если им угрожают, они выхватывают их оружие и нападают.

Любой не заклинатель, убитый в пределах башни должен быть отделен от общего количества, размещенного в этой комнате (24).

➤ **Солдаты Культа (Вн 2) (3):** каждый 17 хп.

Сокровище: Ценности любого из Культистов в башне находятся в сундуках под их кроватями; Культисты в патрулировании или на страже в другом месте носят их ценности с собой, оставляя только запасную одежду и личные предметы.

3. Спальня Учеников Магов (УрС 2)

Большинство места в этой комнате занято четырьмя односпальными кроватями, каждый

с деревянным сундуком под ней. Мужчина беззаботно спит на одной из кроватей. Сундуки не выглядят достаточно большими, чтобы держать в них доспехи или большое оружие.

Это - спальня для некоторых из невысоких в ранге волшебников Культа. Спящая персона – один из этих магов, его сундук содержит его ценности и личные предметы. Два других сундука содержат только личные предметы, поскольку маги носят свои ценные предметы с собой.

Существа: спящий маг Культа.

➤ **Ученик Мага Культа (Маг 3) (1):** 9 хп.

Сокровище: В четвертом сундуке есть скрытое отделение в основании (КС Поиска 15); в отделении кожаный мешочек с 50 зм, один золотой браслет (100 зм), и маленький опал (100 зм).

4. Выход на Второй Этаж (УрС 6)

Около выхода стоит маленький стол и стул, позади которых сидит мужчина не экипированный в доспехи. Он пишет на одном из свитков на столе, а по сторонам от него стоят часовые. Другой лестничный марш отсюда вверх далее.

Существа: Сидящий мужчина смотрит на поднимающихся персонажей и приветствует их, называя себя Расвилл. Он заявляет, что он не признает их, и спрашивает, не с замка ли они (подразумевая Замок Кормансор). Персонажи должны пройти проверку Блефа (КС 15), чтобы убедить его, что они - не несут угрозу, если они не убедили его, он прикажет часовым, чтобы те схватили их, в то время как сам начнет колдовать заклинание.

➤ **Часовые Культа (Вн 2/Вор 1) (2):** 19 хп.

➤ **Ученик Мага Культа [Расвилл] (Маг 3):** 9 хп, браслеты защиты +1, снадобье взбирания по паучы.

Свитки на столе - не что иное, как приказы относительно действий в башне. В них перечислен текущий уровень запасов продовольствия (хорошо снабженные), воды (хорошо снабженные), и служащих нежити (есть “достаточное количество зомби” в “составе” Башни).

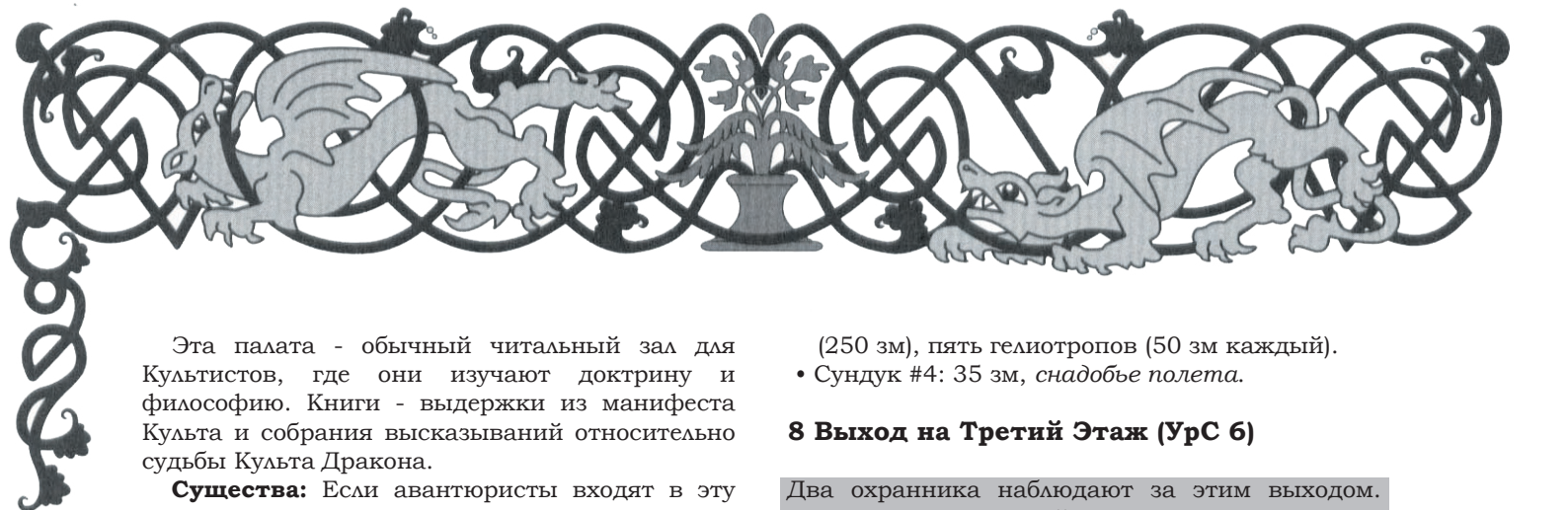
5. Спальня учеников Магов

Эта комната - точно похожа на помещение 3 за исключением того, что здесь есть пять кроватей, и ни в одном из сундуков нет секретных ниш.

6. Учебная (УрС 5)

Четыре стола и стула делают эту комнату очень тесной. Два Культиста сидят за столами, просматривая некоторые из книг, лежащих на столах. В дальних углах на страже стоят два зомби.





Эта палата - обычный читальный зал для Культистов, где они изучают доктрину и философию. Книги - выдержки из манифеста Культа и собрания высказываний относительно судьбы Культа Дракона.

Существа: Если авантюристы входят в эту комнату, Культисты замечают их и задают вопросы об их намерении и личности вошедших. Поскольку они заняты и чувствуют себя в безопасности в пределах их башни, они не слишком присматриваются, и признают любой разумный ответ представленный для них. Если на них напали, они защищаются и зовут на помощь зомби, чтобы те напали на их противников.

✦ **Ученики Магов Культа (Маг 3) (2):** каждый по 9 хп.

✦ **Зомби (2):** каждый по 16 хп.

7. Спальня Некромантов (УРС 5)

Это помещение хорошо украшено, волшебным светом, душистыми свечами, которые скрывают большинство запаха гниения характерного для башни. В комнате есть четыре удобно-выглядящих кровати. Возле каждой из спинок кровати стоят сундуки с большими замками. Три замерших скелета стоят у дальней стены, а на одной из кроватей лежит женщина, она отдыхает, но очевидно не спит.

Существа: Это - спальня для четырех более высокоранговых магов, которые работают в этой области (они - "старшие волшебники" относительно большинства других в башне, хотя не в иерархии Культа в пределах Мифа Драннора). Женщина откинула капюшон ее плаща, из-за чего видно очень поразительное и необычное лицо. Она немедленно узнает, что персонажи - не часть Культа, и говорит им, "Вы здесь незваные гости, и за это немедленно поплатитесь". Она кричит о помощи, и нападает на героев, а также заставляет скелетов напасть на персонажей.

✦ **Некромант Культа (Маг 5):** 24 хп.

✦ **Скелеты (3):** каждый по 6 хп.

Сокровище: На каждом сундуке железный замок среднего качества (КС 25). Они содержат:

- Сундук #1 (с ловушкой): 50 зм, 79 зм, серебряный держатель для подсвечника (20 зм), свиток: *выносливость, призрачный скакун*.

✦ **Ядовитый Замок:** СВ 2; Стойк. нетрализуется (КС 14); 1 Тело/Потеря Сознания; Поиск (КС 20), Сложные Устройства (КС 20).

- Сундук #2: 5 зм, 31 см, 100 мм, письменная долговая расписка от Латро Абейктуса на 200 зм, игровых долгов (написана некоторое время назад).

- Сундук #3: 105 зм, 41 см, три граната (по 100 зм каждый), кинжал с золотой инкрустацией и с двумя переплетающимися змеями как ручка

(250 зм), пять гелиотропов (50 зм каждый).

• Сундук #4: 35 зм, *снадобье полета*.

8 Выход на Третий Этаж (УРС 6)

Два охранника наблюдают за этим выходом. Еще один лестничный марш ведет наверх, на западных, восточных и северных стенах, есть закрытые двери. На северной двери видна слабо светящаяся руна в виде черепа. Самый ближний из охранников протягивает руку в положение предупреждения. "Хвала драконам! Вам не разрешено входить на этот уровень Башни Костей. Ваши цели здесь, или немедленно будете наказаны. " Другой охранник стоит наготове к сражению.

Существа: Охранники стоящие здесь не разрешают никому входить в личные покои или библиотеку высшего священника Рингота; никому не разрешается быть здесь без его разрешения. Конечно, здесь нелегко убедить охранников, что ИП сюда разрешено (КС Блефа 20), но они могут попытаться. В любом случае, герои могут извиниться и вернуться вниз по лестнице, но если они вновь вернуться без разрешения, охранники немедленно запросят помощь в задержании персонажей.

✦ **Охранник Культа (Вн 4) (2):** каждый 34 хп.

Ловушка: Глиф, охраняющий дверь к помещению 10 - глиф опеки. Его можно обойти, прошептав или произнеся слово "хвастовство" как раз перед касанием двери, в таком случае он временно обезврежен, в течение 1 минуты (охранники не знают слово). Дверь также заперта на замок среднего качества (КС 25).

✦ **Глиф Опеки:** СВ 4; 1,5 м. взрыв холода (5d8); Рефлекс половина повреждений КС 14; Поиск н/н (видимый); Сложные Устройства (КС 28).

9. Приватная Библиотека

В этой библиотеке всевозможные книги. Тома расположены на книжных полках, выстроенных вдоль стены, хотя большинство полок пусты. Большой деревянный стол находится в центре помещения, с тремя плоскими, но крепкими деревянными стульями. На столе лежат две открытые книги.

Это помещение служило общим читальным залом для старших магов Башни Костей, и теперь оно обслуживает Культистов, кто живет здесь. Книги находящиеся здесь от иллюстрированных копий Тома Дракона, до трактатов о некромантии и нежити, и учебников про драконов и их жизнь. Любой, кто тратит время, чтобы прочесть эти книги (месяц как минимум), узнает многое о Культе Дракона и его философии. Одна из открытых книг на столе -



метамагическая теория, и как она касается как драконов, так и нежить.

Сокровище: Каждая из пятнадцати книг в этой комнате стояла бы 2d6x100 зм у соответствующего покупателя. Позади ложной стены одной из книжных полок (КС Поиска 20) – есть маленькая карманная книга заклинаний, оставленная одним из первоначальных жителей башни. В ней содержатся следующие заклинания: *холодящее прикосновение*, *стук*, *магическая стрела*, *кислотная стрела Мельфа*, *защита от добра*, и *спектральная рука*.

10. Комната Высшего Жреца (УрС 2)

Если бы зритель был впечатлен от вида жертвоприношений и знамений зла, то эта комната была бы как раз соответственно украшена. Большой гобелен изображает, кажущуюся злой, изможденную женщину, приносящую в жертву красивого собакоголового мужчину на алтаре, алтарь окружен ордой нежити. В углу комнаты стоят стол и стул, и большая напольная подушка на которой видны очертания огромного барсука.

Гобелен – очень нравится Ринготу и не имеет ничего общего с Культom Дракoна или даже Велшарооном (бог священника). Далее – остальная часть обстановки комнаты: кровать, комод, маленький сундук и вешалка.

Существа: Жуткий барсук Залкир – очень

необычное домашнее животное и друг высшего жреца. Залкир был реципиентом заклинания *пробуждение* с активированного друидом в другом лесу, а позже подружился с Ринготом, и прибыл сюда вместе со священником, когда тот принял работу Культа в Поляндриуме. Залкир столь же сообразительный как любой человек, и может говорить. Он имитирует обычное животное, когда вокруг другие, но он тщательно наблюдает за всеми, кто входит в комнату. Барсук угрожающе рычит, если люди пытаются открыть сундук или тронуть его, или любой из предметов на комодe (в конечном счете нападая, если непрощенные гости продолжают свое дело, или на него нападают). Обратите внимание, что Залкир – нейтральное животное (хотя полностью лоялен к Ринготу), на него нормально воздействуют навыки и заклинания, которые поражают животных.

➤ **Жуткий Барсук:** 34 хп.

Сокровище: Позади широкого гобелена – небольшая картина, по-видимому встроенная в стену. Рисунок на картине невзрачен (его сделал давно забытый волшебник), и выглядит так, если бы на него нанесли царапины по стороне рисунка. *Обнаружение магии* покажет небольшую ауру волшебства отказа, исходящего от живописи, с более сильными источниками колдовства и магии превращения непосредственно из-за рисунка.

Позади картины есть пустота (КС 20, чтобы найти). Если пальцем провести по внешнему краю рамы, начиная с верхнего левого угла и далее по



всему периметру к отправной точке, картина распаивается, показывая маленький закуток. Картину и раму можно выломать, хотя они были заколдованы до прочности железа - прочность 10, 10 хп. В секретном месте - маленький мешочек, пожелтевший свиток, страница вырванная из книги (слабо светящаяся), и закупоренная бутылка. Мешочек содержит три платиновых слитка (200 зм каждый), необработанный алмаз (сырье оценивается в 100 зм), и жемчужина Мудрости +2. Бутылка - графин бесконечной воды, а страница - часть из Нефритового Завещания (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы).

Пожелтевший свиток - объявление написанное на Древне Эльфийском, датированное за несколько лет до падения города. Он относится к созданию рун и слов власти обеспечивающих безопасность важных порталов, в случае если город столкнется с нападением подавляющих сил. Эти руны воспрепятствовали бы попаданию огромных сокровищ в руки врагов. Автор особенно указывает на две руны, которые были закончены - *руна звезд* и *руна солнца*. Руны защищают могущественные предметы и уважаемых личностей захороненных в Поляндриуме и других частях города. Объявление заканчивается примечанием, что еще больше рун было создано для охраны иных зданий и магических сокровищниц.

Сокровище: На комод - графин прекрасного бренди (стоящий 30 зм), четыре кристаллических кубка (стоящие по 40 зм каждый), и маленькое серебряное зеркало (стоящее 20 зм).

Ловушка: Сундук у кровати заперт (КС 25) и имеет ловушку на замке. В сундуке - 21 пм, 360 зм, 192 мм, шесть гелиотропов (50 зм), и (заваленные под другими предметами) два мешочка пыли проявления и микстура героизма.

Отравленный Замок: СВ 2; проверка Стойкости чтобы противостоять (КС 17); 1d6 Тело/1d6 Тело; Поиск (КС 20), Сложные Устройства (КС 20).

В комод различные виды одежды, ящик в основании, имеет полое отделение (КС Поиска 15), которое содержит личный журнал Рингота. В течение каждых 10 минут чтения, герои находят интересный факт касающийся Культа в Миф Дранноре (выберите один из списка ниже). Остальная часть журнала состоит главным образом из личных записей и откровений о будущей славе.

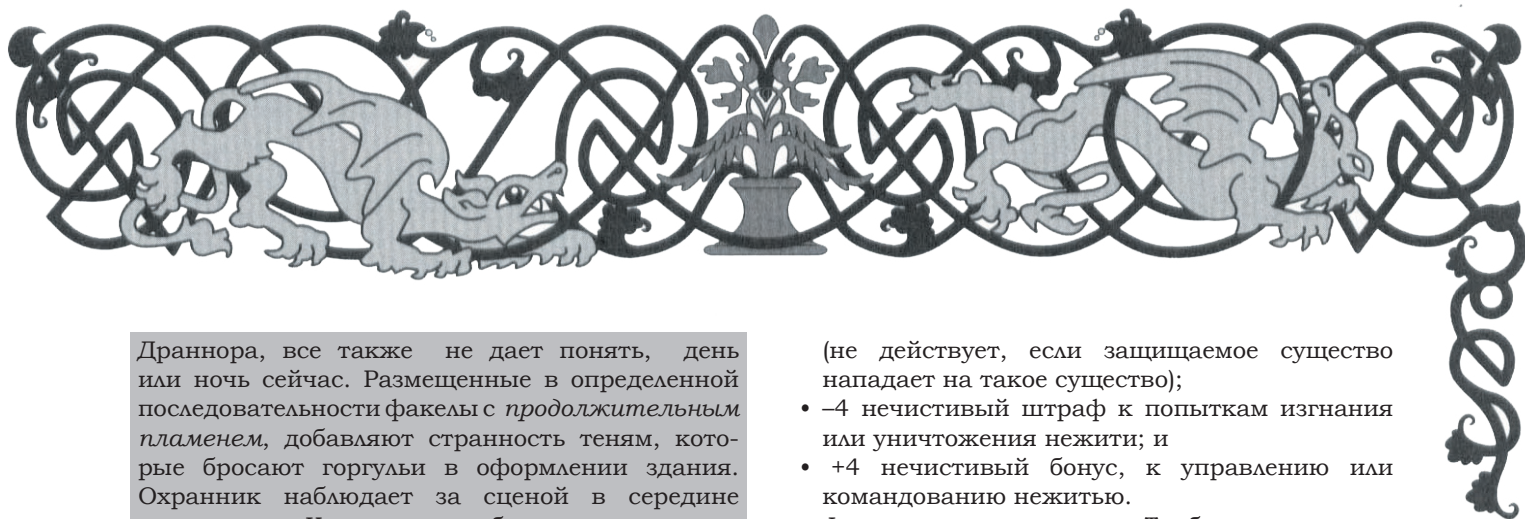
- Рингот был в плену Красных Магов Тэя (отсюда и имя Залкира, ироническое "уважение" к его прежним владельцам).
- Женщина по имени Кйа Мордрайн управляет членами Культа, которые размещены в Миф Дранноре (другие записи указывают, что Рингот работает на нее, и он же завидует и

желает ее).

- Культ обнаружил "неоценимый источник волшебной мощи, долго скрытого в руинах Миф Драннора" и планирует использовать этот источник в свою пользу (другая секция указывает, что этот источник - волшебный пруд).
- Раскопки склепов в Поляндриуме идут полным ходом в поисках волшебных предметов, добавляемых к растущей мощи пруда, и поискам ключей к магическим глифам-опекам, которые предотвращают доступ к некоторым областям города (в этих ссылках журнала также описано использование рабов).
- Культистам удалось испортить мифал города так, чтобы они могли более легко использовать силы пруда. Это очевидно приводит "благословенных" членов Культа ближе их покровителям драконам, целиком изменяя их внешний вид к драконьему, которая может в конечном счете закончиться тем, что у Культистов проявятся способности драконов.
- Кто-то по имени Пелендралаар, с нетерпением ждет завершения работы Культа в городе (этот Пелендралаар - источник страха и опасений Рингота).
- Две группы авантюристов проникли в Миф Драннор, чтобы исследовать действия Культа, но они были пойманы и убиты "большей частью", только несколькими из оставшихся в живых удалось бежать (команды солдат в настоящее время ищут оставшихся беглецов).
- Зона мертвой магии окружающая "Ирифлиум", препятствует исследованиям этого здания, но некоторые из магов Культа пробуют найти способы обойти нейтрализующий магию эффект (пока, без успеха). (Ирифлиум - колледж древних магов в пределах Мифа Драннора).
- (Последняя запись) Одна группа из раскапывающих обнаружила маленький тайник с предметами, которые датируются до падения города. Один из найденных предметов был страницей, вырванной из волшебного тома (описанный как "вызывающий отвращение трактат о философии добра и применения позитивной энергии"). Рингот продолжает, что он попытался уничтожить страницу, но не смог, и планирует увидеть, сможет ли пруд поглотить ее мощь. Он добавляет, что, если бы том был полностью собран, это предстало бы потенциально мощный предмет "опасной доброты". (Эта запись относится к вырванной странице, части из святой книги называемой *Нефритовое Завещание*, которая описана в Приложении 3: Новые Волшебные Предметы).

11. Крыша (УрС 8)

Лестница выводит на плоскую крышу с невысоким парапетом, странный небо Миф



Драннора, все также не дает понять, день или ночь сейчас. Размещенные в определенной последовательности факелы с *продолжительным пламенем*, добавляют странность теньям, которые бросают горгульи в оформлении здания. Охранник наблюдает за сценой в середине крыши, где Культист в робе стоит рядом с каменной плитой, на которой виден скованный в цепях испуганно выглядящий гном. Также неподалеку - стоят восемь "очень свежих" зомби, каждый с перерезанным горлом, что указывает на то, что их не так давно умертвили, не более 10 минут назад. Одежда Культиста украшена таинственными рунами и символами драконов и смерти.

Существа: Фигура в робе – высший священник Рингот. Культист допрашивал заключенных, а затем убивал их, оживляя их тела как неживых слуг. Когда герои прибывают, он собирается убить гнома Робейленда, (другие зомби - люди, которые были захвачены как рабы).

Рингот не расстроен этим прерыванием, поскольку ему нравится убивать, и возможность приобрести ещё больше рабов зомби. Он приказывает охраннику и зомби напасть на незваных гостей, в то время как сам атакует их заклинаниями.

“О, да у нас вновь прибывшие! Хотя Лорд Покинутого Склепа не заметил вашего проникновения, я думаю, что он согласится, если мы добавим вас к нашей коллекции. Хвала дракону!”

➤ **Высший Священник Рингот (Жр 7):** 52 хп.

➤ **Охранник Культа (Вн 4) (1):** 34 хп.

➤ **Зомби (8):** каждый по 16 хп.

Если с герои согласились помочь Тарбашу, в этот момент на парапете появляется гном, который применил на себя *взбирание по паучьим* и взобрался по стене.

“Попробуй-ка это, ты, любящий смерть ублюдок!” – вопит Тарбаш и швыряет горящую флягу в Культистов.

Тактика: Крыша здания долго была местом где проводились ритуалы некромантов, и первоначальные строители заколдовали его заклинанием *осквернение*, чтобы усилить его. Это означает, что каждый на крыше получает следующее:

- +2 бонус отклонения к КД и +2 к бонусам устойчивости к спас-броскам против нападений добрыми существами;
- устойчивость к умственному влиянию (включая приказы при *очаровании персоны*) от добрых существ;
- защита от физического контакта добрыми внешними или призванными существами

(не действует, если защищаемое существо нападает на такое существо);

- -4 нечистивый штраф к попыткам изгнания или уничтожения нежити; и
- +4 нечистивый бонус, к управлению или командованию нежитью.

Фляга алхимического огня Тарбаша и начинает бой. В течение битвы, он остается на внешней стороне стены, стреляя из своего арбалета, в удобных ситуациях бросает алхимический огонь, но только когда он может поразить врага, не попав при этом брызгами по любому из героев. Если будет возможность, он пробует отпереть наручники удерживающие Робейленда (КС 25). Если персонажи не привлекли к себе внимание до этого момента, то от шума взрывов и криков сражающихся сюда будут прибегать оставшиеся Культисты, чтобы помочь сражающимся здесь их товарищам. (Смотрите сноску Жители Башни).

Если авантюристы занимают место около края парапета, охранник попытается провести повышенный напор, и столкнуть их с крыши. Рингот прикажет, чтобы зомби делали то же самое (иногда сбрасываясь вместе с персонажами). Если Рингот видит, что его силы проигрывают, он применит со свитка *круга погибели* (наносающий повреждения его врагам, и излечивающий зомби). А если он находится в смертной опасности, он использует его *шлепанцы взбирания по паучьим*, чтобы бежать по внешней стене Башни, к безопасности, в контролируемые Культом части города.

Робейленд Лука располагает теми же параметрами как и Тарбаш, за исключением того, что у него – в настоящее время 2 хп., и у него нет ничего из его снаряжения (оно было распределено среди Культистов здесь и в городе).


12. Спуск в Подвальное Помещение

Эта лестница заканчивается в пахнущей сыростью комнате, с несколькими дверями и проходами. Еще один лестничный марш ведет вниз. Одна из дверей на запад выглядит недавно измененной с большим засовом, чтобы держать её закрытой, в то время как самая близкая дверь на востоке украшена символом смеющегося черепа с короной на фоне шестиугольника.

Проверка Знания (религия) (КС 15) позволяет персонажу опознать символ на двери, как священный символ Велшароона, относительно нового покровителя некромантии, личей и нежити. На западной двери ничего кроме засова, который может легко быть удален с этой стороны.

13. Тюрьма

Это помещение, видимо область содержания



заключенных. Сено покрывает пол, ржавые наборы наручников присоединены к стене, в комнате стоит резкий запах. В одном наборе наручников виден удерживаемый полу-рассыпавшийся человеческий скелет.

Это – то место, где заключенные Культа содержались ранее, после чего их отвели на допрос, убили и возвратили к жизни как зомби. Робейленд и другие заключенные были уведены из этого помещения на крышу (область 11) совсем недавно. Наручники имеют среднего качества замки (КС 25).

14. Грязная Комната

Пол этой комнаты покрыт влажной, вонючей грязью, как будто она была взята из земли могил.

Пол этой комнаты превращен в жидкость, из-за частичной водной утечки и частично потому что некоторые заклинания, давно с активированные здесь взаимодействовали не совсем правильно с окружающим мифалом. Грязь безопасна, её глубина 0,9 м. и в ней нет ничего ценного.

15. Святыня Велшароону

Поверхность всего пола здесь покрыта в гладких частичках костей. В отличие от других мест в башне, здесь нет никаких волшебных огней,

только несколько черепов, поверх которых стоят жирные медленно горящие свечи, которые дают очень слабое освещение. Приземистый стол у дальней части комнаты поддерживает череп, больший чем череп нормального-размера из бледного камня, со стальной короной на вершине.

Это - святыня Велшароона, используемая жрецами и прочими набожными обитателями этой башни. В ней нет никаких волшебных сил, и нет никаких ценностей.

16. Кухня

В этой обычной кухне стоит печь, с пылающими в ней дровами, каменный дымоход, таз полный блюд, и полки с горшками и кастрюлями. Углы дымохода печи соприкасаются с противоположными стенами.

Дымоход – 15 см. в диаметре и выходит на поверхность через маленькое зарешеченное отверстие во внешней стене башни.

17. Помещение для Экспериментов (УрС 7)

Запах смерти, разложения и крови в этой комнате более силен, чем во всех других местах. Главная особенность - каменный стол в центре комнаты. Останки гуманоидного существа находится на нем, хотя теперь трудно точно определить, к





какому виду он относится, потому что с него снята кожа и удалена часть мускулатуры. Ответственный человек – мужчина в робе с очень уродливым лицом. Неподалеку стоит охранник, и четверо зомби на противоположной стороне. Хмуро взглянув, мужчина в робе произнес: "Только непрошенные гости или чрезвычайные дураки вошли бы сюда без разрешения, но Культа Дракона не нужны ни те, ни другие". Он кивает своим компаньонам. "Убейте их".

Существа: Охранник и зомби немедленно бросятся в борьбу с героями, давая время некроманту, чтобы выпить его *снадобье невидимости* и бежать.

➤ **Некромант Культа (Маг 5):** 24 хп.

➤ **Охранник Культа (Вн 4) (1):** 34 хп.

➤ **Зомби (4):** каждый по 16 хп.

18. Склад

В этой комнате несколько грубых полок, сделанных из досок и кирпичей. Полки содержат запасы сушеного продовольствия, тюки грубой ткани, и запасы для обслуживания оружие и доспехов.

Это помещение содержит обычные повседневные запасы.

19. Комната с Зомби (УрС 5)

Вонючий запах смерти здесь особенно силен, поскольку в этой комнате дюжина гниющих зомби стоит по стойке "смирно".

Комната используется, чтобы хранить зомби, когда они не необходимы. Поскольку жрецы и некроманты имеют других зомби в своем распоряжении, этих ввели в неконтролируемое состояние, и они нападают на любое существо, которое они почуют (если Культистам понадобится дополнительная нежить, они пошлют сюда закланателя, чтобы он обрел управление над ними).

Существа: Зомби расположены очень плотно, и только шесть имеют доступ к двери комнаты, чтобы сражаться (если им дадут возможность выйти в коридор, их больше может напасть из-за доступного пространства места). Зомби могут открыть дверь, и преследовать свои цели, хотя, пока они не инициированы чтобы действовать, они остаются на месте.

➤ **Зомби (12):** каждый по 16 хп.

20. Пространственное Помещение

Эта большая комната имеет только один *факел продолжительного пламени* в дальнем конце, обеспечивая лишь свет, чтобы видеть на том расстоянии. Три больших столба поддерживают потолок, но кроме трех дверей на восточной стене

здесь нет ничего иного.

Волшебники, которые построившие эту башню, оставили этот этаж в значительной степени незаполненным, предполагая дальнейшее расширение башни. Они позже выстроили помещения 21, 22, и 23, но левая часть так и осталась незастроенной.

21. Пустой Склад

В этой комнате по несколько полок на каждой стене. Они и пол покрыты толстым слоем пыли.

Култ в настоящее время не имеет никакой потребности в этом складе, так что он остается пустым.

22. Морг-Склад

Эта узкая комната - немного больше чем вытянутый туалет, заполненный доверху бутылками, старой одеждой, и незапертыми сундуками и корзинами. Запах химикалий исходит здесь отовсюду.

Оборудование расположенное здесь предназначалось для восстановления и сохранности тел в морге (помещение 23). Химикалии слегка ядовиты, но только если под их эффектом находишься длительное время. Одежда снята с трупов (так, чтобы над ними можно было работать), затем она отдавалась тем которые были оживлены.

23. Морг

Эти комната пропитана химикалиями и смертью. Три двойных стойки из лакированного дерева содержат на себе пять трупов людей и эльфов, все весьма бледные, но не особенно разложившиеся.

Култ хранит мертвые тела в этом морге, хотя в большинстве случаев они просто превращают их в зомби. Нет ничего интересного в этой комнате, и поскольку запах здесь невыносимый, мало кто хотел бы потратить здесь время, чтобы искать что-то.

Последствие

Как только герои выполнили то, что они намеревались сделать в Башне Костей, они могли бы заинтересоваться освобождением рабов Культа и разрушения планов Культа относительно магии Миф Драннора. Тарбаш и Робейленд возможно захотят помочь им на некотором этапе, в благодарность за спасение Робейленда. Со своей стороны, Робейленд с готовностью бы согласился на это, если бы его вылечили и выдали некоторое снаряжение.