

ВОЗРАСТ 12+



ГРЁЗЫ КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ™

## СМЕРТЬ В ТЭЕ™

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 6<sup>ГО</sup> – 8<sup>ГО</sup> УРОВНЯ  
СКОТТ ФИЦДЖЕРАЛЬД ГРЕЙ

FORGOTTEN REALMS®



## УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн

**Скотт Фицджеральд Грей**

Разработка

**Крис Симс**

Редактор

**Рэй Валлес**

Руководитель группы D&D

**Майк Мирлс**

Продюсер D&D

**Грег Билсленд**

Главный креативный директор

**Джон Шиндхетт**

Арт-директор

**Кейт Ирвин**

Графический дизайнер

**Триш Йохум**

Рисунок обложки

**Тайлер Якобсон**

Картограф

**Майк Шлей**

Художники-иллюстраторы

**Эрик Белисли, Сэм Карр, Тайлер Якобсон, Майлз Джонстон и Марк Винтерс**

Бренд-группа D&D

**Натан Стюарт, Лиз Шух, Лора Томмервик, Шелли Маззанобль, Крис Линдси, Хилари Росс, Джон Фэйл**

Специалист по допечатной подготовке

**Джефферсон Данлап**

Техник-художник

**Кармен Ченг**

Руководитель производства

**Донна Вудкок**

Организатор игр

**Крис Тулах**

Плейтестеры

**Андрэ Бегин, Билл Бенхэм, Каунт Риспонз, Даррин Праймер, Эрик Леруа, Фредерика Роуз, Грегори А. Харрис, Джеймс Чекон, Карен Праймер, Киоки Янг, Кевин Нэфф, Манон Кревьё, Мелани Коте, Пирс Гейте, Шэй Рокмен, Ян Лашарите**

Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, соответствующие им логотипы, Dead in Thay, остальные имена продуктов Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast LLC в США и других странах.

Все персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное сходство с ними, являются собственностью Wizards of the Coast LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast LLC. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями — чистая случайность.

© 2014 Wizards of the Coast LLC.

## ВСТУПЛЕНИЕ

*Смерть в Тэе* — это приключение D&D Next для персонажей 6–8 уровня. Приключение разработано для игры дома или в клубе в рамках программы D&D Encounters. Участники D&D Encounters получают дополнительные материалы, включающие карты, стикеры для отслеживания прогресса, карточки МП и уникальный к20 для этого приключения. (Если вы играете в это приключение дома, материалы по проведению игры сразу в нескольких группах вам не нужны).

Этот сезон D&D Encounters открывается 10–11 мая общим мероприятием и далее проходит каждую среду с 14 мая по 23 июля.

*Смерть в Тэе* — это дань уважения *Гробнице ужасов*, *Руинам Подгорья* и другим подземельям-убийцам. Чудовища, ловушки и опасности делают прохождение этого приключения чрезвычайно сложным испытанием.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Неподалёку от деревни Кинжальный Брод на Побережье Меча Красные волшебники Тэя собрались распространить зло своих земель и своего владыки — лича лорда Сзасса Тэма. Откликнувшись на призыв сэра Истевалея, отряды героев нанесли тэйцам ответный удар, атаковав вспомогательные аванпосты небольшой крепости, известной как твердыня Кровавых Врат.

Расследование и допрос показали, что тэйцы построили крепость над мощным порталом со стихийными узлами и наполнили его магией при помощи ритуального жертвоприношения. Кровавые Врата позволят тэйцам перебрасывать силы в сердце Побережья Меча и обеспечат красных волшебников армией для покорения Севера.

Используя ключи-камни к кругам телепортации, полученные от красного волшебника-ренегата, несколько отрядов искателей приключений могут атаковать стихийные узлы, питающие Кровавые Врата, а затем напасть на само ядро Кровавых Врат. Командующий Кровавыми

### ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

*Смерть в Тэе* использует материалы плейтеста D&D Next, закончившегося в декабре 2013 года. В приключение включена вся необходимая для его прохождения статистика, но будьте осторожны: это не финальная версия чудовищ, поэтому уровень их сложности может весьма сильно варьироваться. *Смерть в Тэе* — смертельно опасное приключение, тем не менее, у игроков должен быть шанс на победу. Корректируйте сложность исходя из способностей вашей группы, хотя за основу они вполне сойдут.

Вратами — тэйский лич Тарул Вар — настраивает стихийные узлы, чтобы запустить Кровавые Врата на полную мощь. Если ему это удастся, и армии Тэя выступят из крепости в поход, Побережье Меча падёт.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Несмотря на то, что приключение начинается на Севере, большая его часть проходит в Катакомбах Судьбы, одном из самых смертоносных подземелий Тэя и всего Фаэруна. Безумный демилитч Кэзит Гал построил Катакомбы Судьбы, чтобы поглощать души тех, кто в них сгинул. Сзасс Тэм и его последователи поработили Гала и теперь используют Катакомбы Судьбы как чудовищный зверинец и магическую лабораторию.

Вторжение в ядро Кровавых Врат втянет персонажей игроков в заговор Тэйского возрождения — мятежных красных волшебников, противостоящих правлению Сзасса Тэма. Один из этих мятежников — вызыватель, контролирующий сеть порталов Кровавых Врат. Она использует падение Кровавых Врат, чтобы перенести искателей приключений в Катакомбы Судьбы.

Для победы повстанцев и снятия тэйской угрозы с Побережья Меча власть Сзасса Тэма должна быть сломлена. Персонажи совершают скоординированное нападение на Катакомбы Судьбы. Их общая цель — хранилище филактериев Кэзит Гала, в котором хранятся филактерии элитных личей, служащих Сзассу Тэму. Разрушив хранилище, искатели приключений нанесут смертельный удар по власти Сзасса Тэма.

Во время штурма искатели приключений узнают, что главный план Сзасса Тэма связан с Расколом. Боги передали большую часть своей силы Избран-

ным, смертным, которые могут помочь придать Королевствам ту форму, которая соответствует воле их божественных покровителей. Сзасс Тэм и его последователи изменили магию Катакомб Судьбы, создав лаборатории, в которых можно извлечь божественную силу Избранных и направить её в филактерий повелителя личей, стремящегося стать богом.

## Цели приключения

**По ходу приключения перед персонажами будут стоять следующие цели:**

- ◆ Уничтожить Кровавые Врата, разрушив стихийные узлы в ядре Кровавых Врат.
- ◆ Исследовать Катакомбы Судьбы и нанести тэйцам как можно больше ущерба.
- ◆ Узнать, как попасть в Хранилище филактериев и уничтожить находящиеся там филактерии.

Цели злодеев просты: защитить Кровавые Врата и Катакомбы Судьбы и убить искателей приключений. Однако не все потенциальные противники разделяют эти цели, поэтому есть возможность превратить врагов в союзников или, по крайней мере, использовать их в своих целях.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Это приключение является продолжением *Бича Побережья Меча*. Персонажи из предыдущего приключения до начала *Смерти в Тэе* могут подняться до 6 уровня, благодаря борьбе с тэйцами на Побережье Меча в промежутке между этими двумя приключениями. Новый персонаж также начинает это приключение с 6 уровня.

### ЧТО ТАКОЕ РАСКОЛ?

За последнюю сотню лет мир Забытых Королевств переживал одну катастрофу за другой, начиная Смутным Временем и заканчивая Магической Чумой. Раз за разом потрясения меняли пантеон, низвергали государства и правителей и даже изменяли облик мира. Теперь мир снова пошатнулся и изменится — в последний раз.

Перспектива смены пантеона ввергла богов в хаос, они дерутся и хватаются за власть в надежде укрепить свой авторитет. Их агентам в миру — смертным, называемым Избранными — поручено свершить их волю.

Магическая Чума, катастрофа, кардинально преобразившая мир, подошла к концу. Плетение магии сплетается заново, исчезают многие эффекты искажённой магии. Вызванному Магической Чумой смешению миров также приходит конец, а значит то, что относится к Абейру, вернётся в Абейр, и Забытые Королевства станут больше похожи на то, чем они были раньше.

Отчасти из-за действий Избранных, отчасти из-за беспокойной политической ситуации в конце Эпохи Потрясений, народы и фракции Фаэруна принимают участие в своих собственных манёврах, махинациях и актах агрессии. В частности, империя Нетерил стремится покорить Долины, Кормир и Миф Драннор и завязала войну, поглотившую восточную часть Сердцеземья. Арфисты и Зентарим в ответ на растущие в мире угрозы перегруппировываются и перенаправляют свои силы, медленно возвращая своё былое положение.

В родовых муках, предвещающих новое творение, навсегда изменяются страны, облик мира, магия и даже боги. Миру нужны герои, благодаря которым новая эпоха будет наполнена светом и надеждой, и добро по-прежнему будет нести свет, подобно маяку во тьме.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Представленные в дополнении монстры взяты из плейтеста и не имеют такого показателя, как Опыт. Вместо того чтобы давать игрокам опыт, вы можете развивать их персонажей согласно тому, как проходит приключение.

**D&D Encounters.** Если ваша игра является частью D&D Encounters, то вы можете повышать уровень персонажей после каждых пяти игровых собраний. Таким образом, к концу приключения те персонажи, которые участвовали в большинстве игр, достигнут 8-го уровня.

**Игра дома.** Если вы играете это приключение как домашнюю кампанию, то повышайте уровни персонажей так, как считаете необходимым. Допустим, если повышать уровень после исследования 25-ти комнат, то герои закончат игру в рекомендуемых рамках (6–8 уровень).

## ПРОВЕДЕНИЕ ИГРОВЫХ СОБРАНИЙ

Это приключение рассчитано на 13 игровых собраний как часть D&D Encounters. Участвовать могут от одной до четырёх групп игроков. Если приключение проводится дома, то продолжать его можно столько, сколько пожелаете вы и ваши игроки. Приключение может проходить один отряд, однако его максимальный потенциал раскроется, если отрядов будет несколько. Взаимодействие очень важно для сюжета, а обмен информацией, координирование исследований и распределение ресурсов критически важны для достижения поставленных целей.

Взаимодействие между игровыми группами лежит на плечах нескольких человек: координатора игр, мастеров и капитанах команд. Ниже описаны роли каждого из них. Каждому мастеру и координатору следует изучить вступительную часть, чтобы подготовиться к игре.

### У ВАС НЕТ КООРДИНАТОРА?

Нет проблем! Не в каждом D&D-сообществе есть человек, готовый взять на себя функции координатора. Если это относится и к вам, то дополнительные обязанности придётся взять мастерам. Им стоит заранее обсудить, кто и что будет делать.

## Координатор игры

Координатор игр отвечает за взаимодействие разных групп и отмечает их продвижение в Катакомбах Судьбы.

**Перед началом первого игрового собрания координатор должен:**

- ◆ Удостовериться, что мастера поняли завязку стартовой игры и её интригующий финал.
- ◆ Ознакомиться с Катакомбами Судьбы, чтобы помочь мастеру оценить ход исследования.
- ◆ Разобраться в больших секторах, из которых состоят Катакомбы Судьбы, и вратах, соединяющих их.
- ◆ Решить, как отслеживать знания, полученные игроками, и организовать обмен информацией. Удостовериться, что игроки своевременно получают необходимые для завершения их задания знания и на последнем собрании достигнут Хранилища филактериев.

**Перед началом каждого игрового собрания координатор должен:**

- ◆ Организовать встречу мастеров и игроков.
- ◆ Проверить, что у каждого игрока есть персонаж соответствующего уровня.
- ◆ Удостовериться, что в каждой группе есть персонажи различных игровых классов, если только игроки не хотят быть в одном отряде независимо от класса персонажей.
- ◆ Попросить каждую группу выбрать капитана. Капитан отслеживает продвижение группы и поддерживает связь с другими группами.
- ◆ Распределять полученную на прошедших играх информацию среди всех групп, включая знания о мире, обновления таблицы Особых сцен (стр. 23) и т. д.

**В течение каждого игрового собрания координатор должен:**

- ◆ Прочсть вслух вводный материал, специально отмеченный для зачитывания координатором.
- ◆ Удостовериться, что у мастеров нет в группе меньше четырёх и больше шести игроков, и что одно и то же помещение не исследуют одновременно две группы.
- ◆ Координировать взаимодействие групп, например, для разделения силы или ресурсов в случае необходимости. Поощрять встречи групп для обмена информацией и дальнейшее разделение для продолжения исследований.
- ◆ Помочь группам разобраться с ключами камнями, вратами и прочими особенностями приключения.
- ◆ Выдвигать различные предположения, стимулируя взаимодействие, и помогать советом тем, кто оказался в затруднении.

- ◆ Добавлять игроков в группы после начала собрания.
- ◆ Игрок может присоединиться к приключению в любой момент
- ◆ Отслеживать уровень тревоги в Катакомбах Судьбы.
- ◆ Следить, чтобы каждое игровое собрание закончилось по расписанию.

**После каждого игрового собрания координатор должен:**

- ◆ Используя наклейки-маркеры из стартового набора D&D Encounters, отметить на большой карте исследованные области.
- ◆ Узнать у групп, куда они планируют направиться дальше. Удостовериться, что они не отправятся в один и тот же сектор.
- ◆ Помочь мастерам в организации следующей игры. Выбрать точки входа для второго собрания — их можно найти в подразделе «Точки входа» раздела о Катакомбах Судьбы. Важно выбрать эти места сразу, чтобы мастера могли подготовиться к игре в этих секторах.

**На предпоследнем игровом собрании координатор должен:**

- ◆ Удостовериться, что все группы заканчивают зачистку области Храма Извлечения, если Храм еще не зачищен. Любые комнаты, где персонажи ещё не побывали, должны быть пройдены на этом собрании.
- ◆ Если ни одна группа искателей приключений ещё не зашла в Храм, то на собрании нужно провести организованную атаку на эту область.

**На последнем игровом собрании координатор должен:**

- ◆ Помочь мастерам координировать игроков за разными столами и следить за отрядами во время атаки на Хранилище филактериев.
- ◆ Помочь игрокам понять, что нужно сделать, чтобы уничтожить Хранилище филактериев.

## Мастера

Каждый мастер проводит игру у группы из 4–6 игроков. Если мастер — это вы, то заранее ознакомьтесь с правилами D&D Next и этим приключением.

**Перед каждым игровым собранием мастер должен:**

- ◆ Подготовить для группы план исследуемого сектора. Повторить раздел «Особенности подземелья», где описаны особенности всех зон.

## ОБЩИЕ БИТВЫ

Большую часть приключения группы находятся в разных секторах, однако в нескольких сценах им предстоит биться бок о бок. По желанию двое или более мастеров могут провести боевую сцену как битву на несколько фронтов. Игроки остаются за своими столами, а чудовища атакуют их персонажей с нескольких сторон. Каждый мастер управляет группой чудовищ. Также на усмотрение мастера игроки могут меняться столами, для большего эффекта сплочённости групп в общей битве.

Если мастеру сложно вести игру, когда перед ним постоянно меняются группы, координатор может помочь организовать общие битвы, сдвинув столы в одну линию.

**В начале игрового собрания мастер должен:**

- ◆ Удостовериться, что игроки знают свои цели и понимают необходимую для их персонажей информацию о Катакомбах Судьбы.
- ◆ Прочсть вводный или описательный текст соответствующего сектора.

**В конце игрового собрания мастер должен:**

- ◆ Сообщить координатору информацию, которую узнали игроки, куда они продвинулись в подземелье и существ, которых нужно добавить в таблицу Особых сцен (стр. 23).
- ◆ Обсудить с игроками, куда они направятся на следующем собрании. Сообщить эту информацию координатору.
- ◆ Предложить капитанам команд поделиться информацией с другими группами.

## Капитаны команд

Чтобы помочь координировать общую атаку на Ядро Кровавых Врат, Истеваль дал каждой группе по *венцу ограниченной телепатии*. Их создал Имани, бывший соратник Истевалья (с которым игроки могут быть знакомы по *Сокровищнице драколича*). Персонажи, надевшие венцы, могут телепатически общаться между собой. Каждая группа выбирает одного игрока, который становится капитаном и получает венец.

Во время каждого игрового собрания капитан должен отслеживать продвижение группы и передавать другим игрокам важную информацию, например, о найденных ключах-камнях, информацию о мире, просьбы о магической помощи и т.д.

Игроки могут делиться информацией по своему усмотрению, например, передавать записки между столами, писать друг другу смс или же периодически встречаясь.

## СОБРАНИЕ 1

*Смерть в Тэе* начинается спустя несколько декад после событий *Бича Побережья Меча*. Защитники Кинжального Брода обнаружили местонахождение твердыни Кровавых Врат, небольшой крепости, построенной над старым Храмом Стихийного Зла. Там тэйцы соорудили портал к Тэйской вершине для переброски войск прямо на Побережье Меча.

Персонажи, прошедшие испытание *Бичём Побережья Меча*, а также отважные ребята, прибывшие в Кинжальный Брод позже, откликнулись на зов сэра Истевалья дать бой тэйцам и отбросить их с Севера: всем желающим сразиться с тэйцами нужно собраться рано утром в поместье Флошинов к северу от Кинжального Брода и быть готовыми к войне.

### Персонажи собрания

Значимые для собрания персонажи описаны ниже.

#### Сэр Истеваль

Бывший искатель приключений и рыцарь Пурпурных драконов Кормира, сэр Истеваль, доживает свой век в Кинжальном Броде. Твёрдо уверенный в том, что его страна является образцом подражания для других королевств, рыцарь собрал вокруг себя несколько групп авантюристов-единомышленников, чтобы вместе бороться с хаосом и злом. Бывших соратников раскидало по Сердцеземью и северу.

В судьбоносной битве с древним зелёным дра-

коном Истеваль сильно повредил ногу — рана так и не зажила до конца и служит постоянным напоминанием о том, что величайшие подвиги остались позади. Хотя Истеваль больше не может сражаться как прежде, рыцарь пытается найти храбрецов, чтобы отразить натиск тьмы.

Истеваль — паладин Амонатора, но почитает его на старый лад как Латандера, бога рассвета и новых начинаний. В дни воцарившегося хаоса вера помогает Истевалю узреть проблески рассвета и рождения новой эры, которая — как он уверен — принесёт мир и процветание. Хотя впереди ещё много испытаний, Истеваль убеждён, что в конце пути лежит куда лучшее место.

Истеваль — стройный смуглый мужчина, чьи тёмно-русые волосы припорошены сединой. Обычно на нём одет рыцарский пластинчатый доспех, а из-за покалеченной ноги при нём всегда, помимо двуручного меча, ещё и трость. Броню украшает священный символ Латандера.

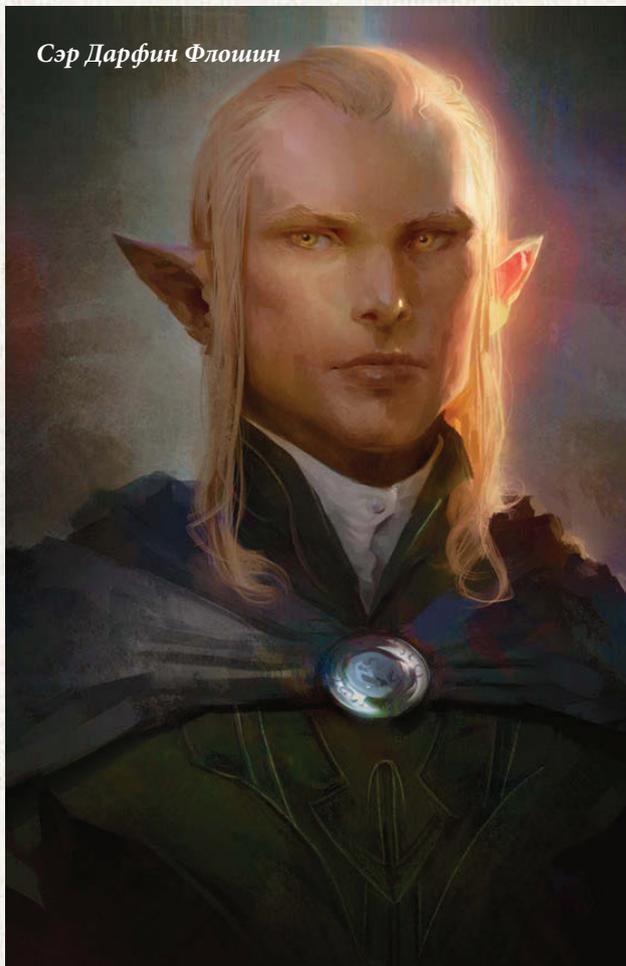
#### Сэр Дарфин Флошин

Дарфин Флошин по прозвищу «Долгоход» давно обитает в регионе. На его глазах возвышались и рушились королевства, а сам Дарфин многие века был советником у герцогов Кинжального Брода. Его отец Элорфиндар помогал и давал советы правителям Кинжального Брода не без помощи Дарфина. По большому счёту, благоденствие Кинжального Брода — это заслуга двух эльфов. По зову долга Элорфиндару пришлось вернуться в лес Ардип. Дому Продолжительной тишины, порталу для

Сэр Истеваль



Сэр Дарфин Флошин



путешествий на Эвермит, потребовался страж. Реликвия высшей эльфийской магии является своего рода межпланарным ядром и соединяет все эльфийские порталы мира.

Давным-давно предки и родственники Элорфиндара были экстремистами среди золотых эльфов. За несколько десятилетий до смерти Элорфиндара позабытая угроза вновь проявила себя: экстремисты попытались захватить портал и уничтожить его. После смерти Элорфиндара Дарфин, его первородный сын, унаследовал родовое поместье, но не служебный долг. Вплоть до возвращения сестры Дарфина, Шалендры, Дом Продолжительной тишины стоял покинутый почти век.

## Баазка Дьявол Преисподней

В *Призраках замка Драконьего Копья*, врата в Девять Адов некоторое время были открыты и извергали дым и дьяволов. Герои, закрывшие врата, не могли знать, что посреди суматохи битвы появилась ещё одна опасность: невидимая сущность дьявола преисподней, давно строившего планы на Побережье Меча. Именно дьявола по имени Баазка, некогда отправлявшего из замка Драконьего Копья целые армии, пронзил прямо в сердце жрец Темпуса могучим *Иллидраэлем*, мечом, который также был ключом, способным закрыть врата.

Пронзённый прямо в сердце, но не убитый Баазка бежал сквозь врата, обломав меч. Если бы удар убил его в смертном мире, дьявол смог бы вернуться спустя век и отомстить. Если бы удар убил его в Девяти Адах, Баазка прекратил бы своё существование. Но чёрное сердце дьявола преисподней продолжило биться вокруг клинка. Опасаясь, что удаление клинка может убить его, Баазка бродил по Девяти Адам, с каждым мучительным сердцебиением помышляя о мести. Из-за особой магии Баазка не мог попасть на Фаэрун, пока врата были закрыты *Иллидраэлем*.

Как только они открылись, он, будучи призраком, прошёл сквозь них. В этой форме дьявол преисподней безуспешно попытался овладеть красным волшебником по имени Меннек. Попытка не осталась незамеченной, и волшебник предупредил Сзасса Тэма. Баазка начал работать вместе с Красными волшебниками в обмен на обещание Сзасса Тэма освободить дьявола от проклятого и мучительного существования.

Именно Баазка — обычно посредством Меннека — помогал Красным волшебникам в их планах относительно Кровавых Врат. Именно он убедил тэйцев использовать посвящённое злу место и принести человеческую жертву для зарядки портала. Дьявол заманил на свою сторону Шалендру Флошин, чтобы та помогла тэйцам с древней эльфийской системой порталов. Но все схемы Баазка плёл с единственной целью — удалением клинка.

Когда Кровавые Врата полностью обретут силу, а человеческие жертвоприношения их стабилизируют, Баазка планирует воспользоваться этой силой, чтобы появиться в межмирье на пороге портала. Защищён-

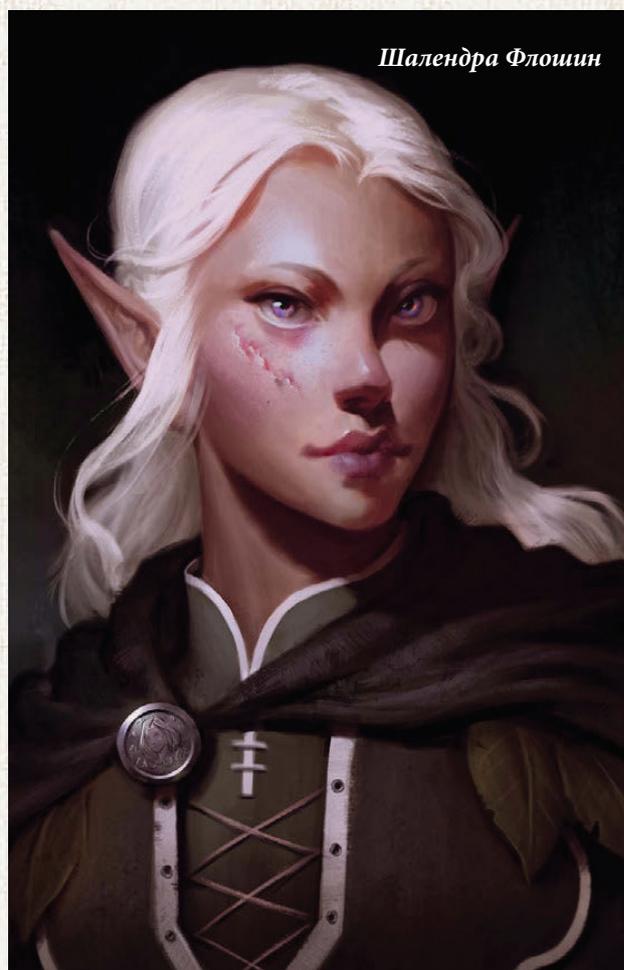
ный таким образом от смерти, дьявол преисподней сделает героям Кинжального Брода предложение, от которого те будут не в силах отказаться.

## Шалендра Флошин

Шалендра скрывает много секретов от брата Дарфина. Тот факт, что люди стали править севером после заката эльфийских империй, отзывается горечью в сердце женщины. Будучи в Эвермите, Шалендра повстречала членов Элдрет Велуутра, старейшей группы эльфийских экстремистов, посвятивших столетия уничтожению человечества в Ториле и восстановлению былого эльфийского величия.

Баазка обнаружил Шалендру, когда та изучала работу отца в лесу Ардип. Притянутый пылающими внутри неё сожалением и злобой, дьявол легко нашёл путь к её душе. Баазка убедил Шалендру встретиться с Красными волшебниками и заключить сделку. Они могли воспользоваться силой стихийных узлов, чтобы воссоздать портал в Доме Продолжительной тишины и, таким образом, получить способ для переброски армий на север и за его пределы.

Шалендра поверила обещаниям Баазки помочь ей взять портал под контроль после того, как Красные волшебники его отстроят. На самом деле же деле, Баазка припас Шалендру на случай весьма, на его взгляд, вероятного предательства Красных волшебников.



Шалендра Флошин

Джек Железный Кулак



Под влиянием Баазки Шалендра взяла под свой контроль поместье Флошин и настроила защитные чары против своего брата. После этого Красные волшебники начали использовать поместье в качестве пробного места для переброски чудовищ и солдат из Тэя. Вмешательство героев Кинжального Брода в конечном счёте спасло женщину от едва не поглотившего её тёмного пути. Когда Шалендра оправилась, она дала обет бороться с тэйцами до тех пор, пока они не перестанут представлять угрозу Северу.

## Джек Железный Кулак

Джек Железный Кулак осознал значимость своей фамилии совсем недавно. Подобно отцу, щитовому дварфу, он был гладиатором на арене Холмодали. Отец, Келлак, прославился под именем Убийца Железный Кулак из-за фамилии и оружия — кастетов из воронённого железа.

Сэр Истеваль во главе Бригады Солнечного моря освободил Джекка с арены (хотя для Келлака было уже поздно). Джекк сражался бок о бок с ними, пока группа не распалась.

Оставшись наедине со временем и размышляя о собственной жизни, Джекк решил узнать, как отец стал гладиатором. Дварф обнаружил, что «Железный Кулак» было не просто прозвищем, но и именем целого клана дварфов. По счастливой случайности

Хадарр Каракая



клан обитал близ Кинжального Брода, дома Истевалья. Джекк ищет возможности узнать больше о своих предках.

Не так давно Джекк оказался втянут в события вокруг Кинжального Брода, когда отправился в твердую Огненного Молота, цитадель дварфов. Там он хотел внимательнее изучить природу того, что бывший гладиатор считал дварфийской реликвией. Лояльные Красным волшебникам дуэргары схватили Джекка, но Истевалью во главе группы последователей удалось спасти дварфа и освободить твердыню. Сейчас Джекк хочет отплатить Красным волшебникам сторицей и защитить Побережье Меча.

## Хадарр Каракая

Хадарр, калишитский исследователь и картограф, путешествовавший с Истевалем и Джекком более десяти лет назад. Уже тогда его начинало «заносить», когда калишит видел что-то, заслуживающее интереса или сулящее барыш. Поэтому Хадарр предпочитает работать один.

Калишит — народный герой жителей Кинжального Брода. Несколько калишитских беженцев живут в городке, а Хадарр, как мог, помогал им. Подобный альтруизм был присущ Каракайе с рождения — именно поэтому их с Истевалем пути не разошлись, даже несмотря на импульсивность Хадарра. Хадарр — воистину, вор с золотым сердцем.



Келсон Темноступ

## Келсон Темноступ

Внук Элорфиндара Флошина и племянник Дарфина, Келсон Темноступ — это полуэльф, которому около двухсот лет. Он занимал пост старшего егеря у нескольких поколений герцогов Кинжального Брода. Никто в городке не знает Туманный лес и Большую трясиину лучше Келсона.

Старший егерь молчалив и редко скажет второе слово, когда можно обойтись одним. У него длинные серебристые волосы, а на лице лежит отпечаток долгих лет. Но несмотря на это, Темноступ с прежним проворством устраивает охоты герцога и отправляется с молодыми следопытами в чащобы, обучая их секретам лесов, холмов и болот.

Келсону не чужда гордость. Он не может пренебречь возможностью принять участие в великой миссии против угрожающего северу зла. Темноступ и прежде помогал Истевалю, но желание напасть на Кровавые Врата в равной степени связано с защитой Шалендры — а ещё ей нужно показать, что полукровки достойны большего, чем она думает.



Меннек Ариц

## Меннек Ариц

Меннек — могущественный заклинатель, которому долгое время приходилось мириться со снисходительством некромантов Красных волшебников, стоящих выше по иерархии. С момента откомандирования в твердыню Кровавых Врат Меннек оказался вдали от Тэя и прежней жизни: он не преминул воспользоваться ситуацией ради собственной выгоды. А счастливая возможность представилась в лице Баазки.

Начальство видит в Меннеке выдающегося проектировщика, работающего над ядром Кровавых Врат и стихийными узлами. Однако большая часть вдохновения Меннека исходит от Баазки. Благодаря работе над ядром, он способен помочь персонажам телепортироваться к стихийным узлам.

Меннека схватили во временной промежуток между *Бичём Побережья Меча* и текущим приключением. Судя по всему, здесь роль сыграла полученная от Шалендры информация. Меннек знает, что это часть плана Баазки.

Меннек один из многих инакомыслящих тэйцев, которые только и ждут возможности свергнуть Сзаса Тэма и его некромантов. Разрушение Кровавых Врат — первая веха в их плане. Но даже повстанцы не знают об узлах, связывающих Меннека с Баазкой и планах дьявола на ядро Кровавых Врат.

## Начало собрания

Если все согласны, несколько мастеров могут взять на себя роли Истеваль, Джекка, Меннека и Хадарра в этом вступлении. Координатор может выступить в роли рассказчика.

Когда все готовы начать, координатор игры читает следующий текст.

*Солнце поднимается над восточной грядой, освещая своими лучами поместье Флошинов, величественное и изящное эльфийское строение из дерева и камня. Возле поместья вы встречаете группу искателей приключений, в числе которых сэр Истеваль, ваш друг и наставник. Здесь же стоит русоволосый дварф, улыбающийся хорошо одетый калишит, среброволосый полуэльф в потёртой кожаной броне и человеческая фигура в тёмном плаще.*

Игравшие в Бич Побережья Меча могут узнать Джекка, друга Истеваль. Они также могут узнать в полуэльфе Келсона Темноступа. Первым говорит Истеваль.

*«Друзья! — приветствует Истеваль. — Побережье Меча в безопасности, но Красные волшебники всё ещё плетут против нас заговор. Мы должны раз и навсегда положить конец угрозе, а сейчас у нас появился шанс.*

*Мы знаем, что твердыня Кровавых Врат, тэйская крепость, стоит в Покинутых холмах. Внутри башни находятся Кровавые Врата, которые откроют путь в наш регион войскам Тэя». Истеваль бросает взгляд на закутанную в плащ фигуру: «Мы узнали, что нужно действовать именно сейчас».*

Затем говорит Джекк:

*«Я — Джекк. Некоторые меня знают. Все понимают, что попытка взять твердыню Кровавых Врат снаружи займёт слишком много времени, даже если бы это нам было под силу. Так что вместо этого мы пойдём под землёй не без помощи нашего нового... союзника».*

*Джекк даёт знак выйти вперёд фигуре в плаще. Незнакомец опускает капюшон, и вы видите мужчину с татуировками Красных волшебников на лысой голове. Тот надменно оглядывает толпу.*

*«Это Меннек, — поясняет Джекк. — Да, красный волшебник, но он — член Тэйского возрождения, группы повстанцев, желающих свергнуть Сзасса Тэма».*

Говорит Меннек.

*В голосе Меннека отчётливо слышится надменность: «Твердыня Кровавых Врат стоит на ядре стихийной силы. Тэйский лич Тарул Вар, лакей Сзасса Тэма, использует эту силу, равно как и жертвоприношения, чтобы держать Кровавые Врата открытыми. Я работал с Вратами и переправлял сюда живых существ. Мне знакома их сила и представляемая ими для вас угроза.*

*У меня есть последовательности символов, которые дают путь к различным стихийным узлам, питающим*

*Кровавые Врата. В каждом узле содержится стихий-*

*ный ключ. Чтобы уничтожить Врата понадобится три вещи: во-первых, вы должны забрать из узла стихийный ключ. Во-вторых, вы должны с ключом спастись через врата, откуда пришли. Вас переберут к ядру Кровавых Врат, где нужно выполнить третью задачу: прекратить жертвоприношения и уничтожить врата. Если вы преуспеете, ваши земли будут свободны от тэйского вторжения... на этот момент».*

Меннек уступает место Хадарру.

*«Меня зовут Хадарр Каракая, — говорит он. — Я давний друг Истеваль, Келсона и Джекка. Как и многие из вас, я скорее подружусь с красным драконом, чем с Красным волшебником, но история Меннека правдива. С его помощью я телепортировался на стихийные узлы и огляделся. Путь выглядит довольно безопасным».*

Вперёд делает шаг сэр Истеваль.

*«Друзья, сегодня мы перенесём войну на порог тэйцев! — произносит Истеваль. — Каждая группа получит по венцу ограниченной телепатии. Я также одену один из венцов: так мы сможем поддерживать связь друг с другом. Если у вас остались какие-то вопросы, самое время их задать».*

После этого группы должны выбрать капитана команды для каждого стола. Затем координатор игры и мастера выбирают, какой группе достанется тот или иной стихийный узел. После этого все мастера переходят к секции «Нападение на Кровавые Врата».

## Нападение на Кровавые Врата

Если персонажи захотят, они могут пообщаться с МП. Когда вы как мастер решите, что готовы начинать, прочтите следующее:

*Истеваль проводит вас в соседнюю комнату. На полу начертан постоянный круг телепортации, сияющий серебристыми символами. Внутри круга стоят Истеваль, Меннек, и двое эльфов. Высокий смуглый светловолосый эльф одет в роскошное бордово-белое облачение, украшенное золотом. Стоящая рядом с ним эльфийка в зелёных одеяниях имеет очень схожие черты лица.*

Игравшие в Бич Побережья Мечей узнают в эльфах Дарфина и Шалендру. Дарфин приветствует персонажей и объясняется: он с сестрой находится здесь, чтобы приглядывать за Меннеком и использованием комнату врат Флошинов.

При помощи одного из свитков, созданных Истевалем для нападения, Меннек создаёт круг телепортации. Красный волшебник помечает каждый круг соответственно стихийному узлу, в который тот ведёт. Когда группа выбрала узел и готова выступить, прочтите следующее:

*Дарфин Флошин говорит: «Встаньте в центр комнаты. Пора».*

*«Помните, друзья мои, — говорит Истеваль, — ваша задача — раздобыть стихийный ключ и покинуть узел через врата. Это приведёт к их разрушению. После выполнения задания обязательно свяжитесь со мной, используя венец».*

*«Хотел бы я пойти с вами, — продолжает он. — Дни моих приключений минули, но я надеюсь увидеть новых героев, таких как вы, что пойдут по моим стопам».*

*Меннек нетерпеливо бурчит что-то себе под нос и читает заклинание со свитка. Вы ощущаете лёгкий толчок, как при движении, и мир исчезает в серебряном сиянии.*

Джекк, Хадарр, Шалендра, Келсон и Меннек формируют группу МП.

**Одна группа игроков.** Если в модуле участвует только одна группа персонажей, то группа МП идёт в другой стихийный узел.

**Две — четыре группы игроков.** Если в модуле участвует более одной группы персонажей, МП не принимают участия в разрушении узлов. Как только одна из групп попадает в ядро Кровавых Врат, почти сразу же туда прибывает и группа МП.

## СТИХИЙНЫЕ УЗЛЫ

Каждый стихийный узел — это малый план, способный излучать стихийную энергию. Красные волшебники использовали эту энергию, чтобы восстановить древнюю сеть порталов, соединяющую Тэй и Побережье Меча.

В каждом узле есть врата, ведущие в другие узлы и в ядро Кровавых Врат. Персонаж, стоящий в таких вратах, может телепортироваться в любое из этих мест, потратив действие.

Все стихийные узлы имеют пару общих черт. Стихийная энергия освещает узел, а потолки в каждом узле высотой в 6 метров.

## Трехэтапное Нападение

Нападение на каждый из стихийных узлов разделяется на три этапа.

### 1. Вторжение

Персонажи появляются в ядре узла через врата. До тех пор, пока они не добудут стихийный ключ, они могут повстречать только тех врагов, что уже находятся в узле.

### 2. Тревога

Как только происходит первая попытка заполучить ключ, Тарул Вар узнаёт о вторжении и объявляет в узле тревогу. Он отправляет 4 тэйских бойцов, чтобы не дать отряду сбежать.

### 3. Разрушение

Как только персонажи заполучают ключ, узел ещё держится в течение 5 раундов, после чего разрушается. Пока происходит разрушение, видно, как энергия вытекает из стихийного ключа. Любой персонаж, владеющий магией, понимает что происходит и

сколько осталось времени на побег из узла. Если стихийный ключ был пронесён через врата до истечения времени, узел автоматически разрушается (в конце следующего раунда).

Когда узел разрушен, элементали возвращаются в свои родные планы. Нестихийные существа, находящиеся на тот момент в узле, включая тэйских бойцов, получают 11 (2к10) урона силовым полем, и их выбрасывает в ядро Кровавых Врат прямо перед соответствующими стихийными вратами.

**Как только группа прибывает в ядро Кровавых Врат, сообщите об этом координатору игры.**

## Существа стихий

Энергия и зло стихийных узлов привлекло в них гру. Они не настроены враждебно и могут даже принять попытки персонажей договориться, но гру коварны и безжалостны, они всегда пытаются использовать подобные задержки перед боем ради собственной выгоды. Гру говорят только на соответствующих диалектах Первородного языка, так что существо должно знать Первородный язык или использовать магию, чтобы поговорить с гру.

Камеры, в которых хранятся ключи, охраняют элементали. Они атакуют любое нестихийное существо, которое вступает в охраняемую зону.

## Узел Воздуха

Стены, пол и потолок узла воздуха созданы из полутвёрдых плит морозящего тумана, ледяных осколков и молний. Существо, вынужденное вступить в контакт с такой поверхностью, получает 2 (1к4) урона холодом, 2 (1к4) урона электричеством и 2 (1к4) режущего урона. Обычное передвижение по полу не считается, однако если упасть на пол, то будет нанесён урон. Существо может получить этот урон только раз за ход.

### A1. Ядро Воздуха

*Серебряный свет тускнет, и вы видите стену из вихря холодного тумана, за которой виднеются свет и тени.*

Персонажи попадают в узел, пройдя через врата Воздуха.

**Существа.** Четыре воздушных гру нежатся в потоках воздушной энергии.

**Врата Воздуха.** Территория вокруг врат Воздуха очень сильно затуманена. Любое нестихийное существо, заканчивающее ход в пределах территории врат, получает 5 (2к4) урона холодом. Находясь во вратах, существо может действием телепортироваться во врата других узлов или в ядро Кровавых Врат.

### A2. Ключ воздуха

В центре помещения стоит короткий столбик скрученного тумана в форме песочных часов, по которому пробе гает молния. Светящийся гладкий металлический шар закреплён в самом узком месте «песочных часов».

**Существа.** Как только прибывают нарушители спокойствия, 2 воздушных элементали нападают, не давая персонажам приблизиться к ключу.

1 square = 5 feet



### Air Node

A2 Air Key

Ice Pillar and Air Key

A1 Air Nexus

Air Gate

### Fire Node

F1 Fire Nexus

Fire Gate

F2 Fire Key

Chain and Fire Key

### Water Node

W1 Water Nexus

Water Gate

W2 Water Key

Dais and Water Key

Стихийная колонна. Эта колонна удерживает воздушный ключ — гладкий металлический шар, пронизанный отверстиями.

Ко всем нестихийным существам, оказавшимся в пределах 6 метров (4 клеток) от колонны, начинает тянуться дуговой разряд молнии. Если такое существо оканчивает ход в пределах 3 метров (2 клеток) от колонны, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 (с помехой, если оно в этом ходу касалось колонны), иначе получит урон электричеством 5 (2к4) и будет сбито с ног.

Если забрать шар, начнётся разрушение узла.

## Узел Огня

Узел Огня заполнен дымом, и здесь горячие стены и разломы.

**Горячие поверхности.** Стены и магмовые разломы этого узла излучают жар. Существо, коснувшееся такой поверхности, получает урон огнём 7 (2к6). Существо может получить этот урон только один раз в ход.

**Густой дым.** Дым слабо ограничивает видимость в этом узле.

### F1. Ядро Огня

*Серебристый свет сменяется волной жара. Эта область окружена огненными стенами, но они хаотично трепещут, иногда открывая проходы дальше. Там виден каменный пол, раскалённый местами докрасна.*

Отправившиеся в этот узел персонажи появляются в этой комнате, выйдя из врат Огня.

**Существа.** Здесь блаженно живут четыре огненных гру.

**Врата Огня.** Врата Огня окружены пламенем, но оно трепещет и иногда открывает проходы. Проходящее сквозь кольцо пламени существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе оно получит урон огнём 7 (2к6). Находясь во вратах, существо может действием телепортироваться во врата другого стихийного узла или в ядро Кровавых Врат.

### F2. Ключ Огня

*В центре неровной пещеры на толстой чёрной цепи висит шар размером с человеческий кулак. Шар выглядит так, будто сделан из лавы, да и цепь пульсирует вулканическим светом. Вокруг цепи клубится огонь, выбрасывающий во все стороны жаркие языки.*

**Существа.** Когда сюда прибывают чужаки, на них нападают два огненных элемента, пытающиеся не дать персонажам забрать ключ.

**Стихийная цепь.** На этой цепи держится огненный ключ — лавовый шар.

Всех нестихийных существ, оказавшихся в пределах 6 метров (4 клеток) от цепи, опалает жаром. Если такое существо оканчивает ход в пределах 3 метров (2 клеток) от колонны, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит урон огнём 3 (1к6) сейчас и урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего следующего хода. Существо может

действием погасить это пламя, что оканчивает его эффект.

Если забрать шар, начнётся разрушение узла.

## Узел Воды

Эти сферические пещеры заполнены жидким воздухом и защищены смертельно опасными существами.

**Подавление огня.** В этом узле урон огнём уменьшен вдвое.

**Сталагмиты.** Между полом и потолком растут огромные каменные шпили.

### W1. Ядро Воды

*Серебристый свет сменяется синим свечением и водой, заполняющей огромную пещеру. Из каменного пола торчат огромные сталагмиты.*

Отправившиеся в этот узел персонажи появляются в этой комнате, выйдя из врат Воды.

**Существа.** Здесь находятся четыре водных гру. Воздушная вода. Воздух в этом узле является странной смесью стихий, позволяющей тэйцам при необходимости дышать. Если дышащее воздухом существо пытается совершить в этом узле вдох, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При успешном спасении это существо может дышать, и больше для этого эффекта не обязано совершать спасброски, пока не покинет этот узел. Это существо также может перемещаться в воздушной воде, включая всплытие вверх, со своей обычной скоростью. Провалившее спасбросок существо получает урон холодом 3 (1к6), не может дышать, и до конца следующего хода не может совершать повторные попытки дышать смесью стихий.

### W2. Ключ Воды

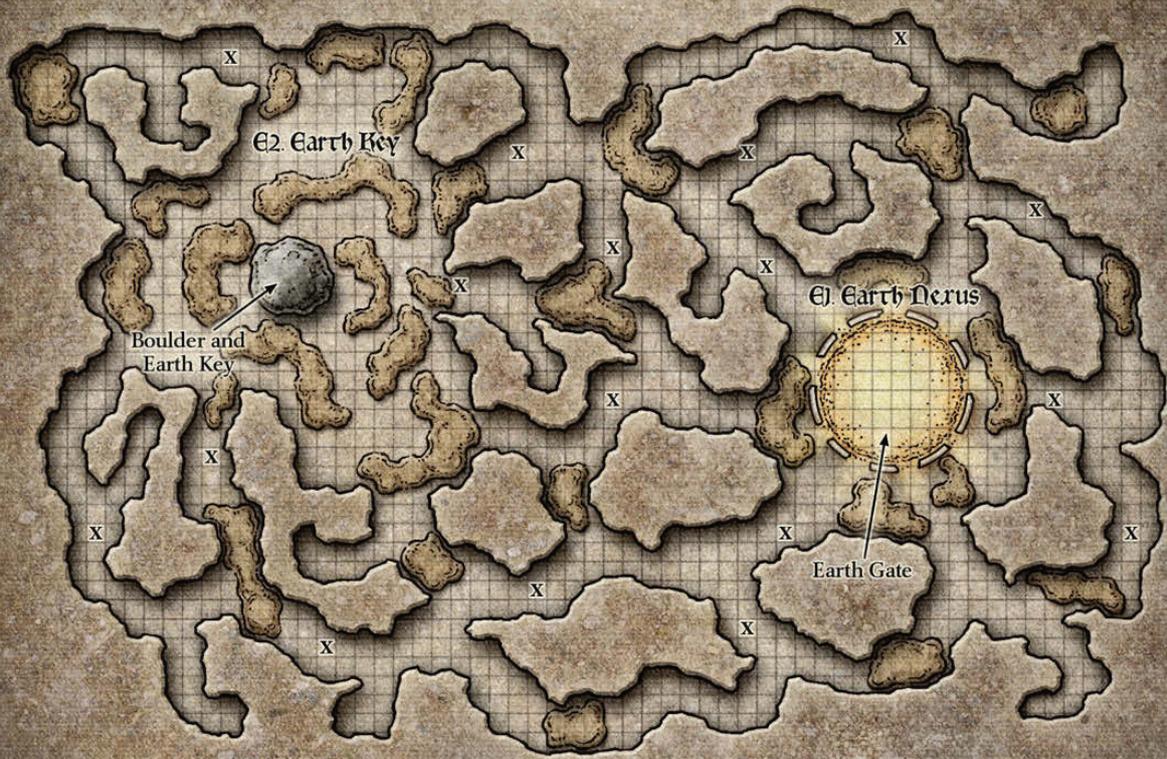
*Шар из ледяного тумана охватывает вершину сталагмита, возвышающегося на 4,5 метра над полом. Сквозь этот туман видны мистические символы, вырезанные на удерживающем его сталагмите.*

**Существа.** Когда сюда прибывают чужаки, на них нападают два водяных элемента.

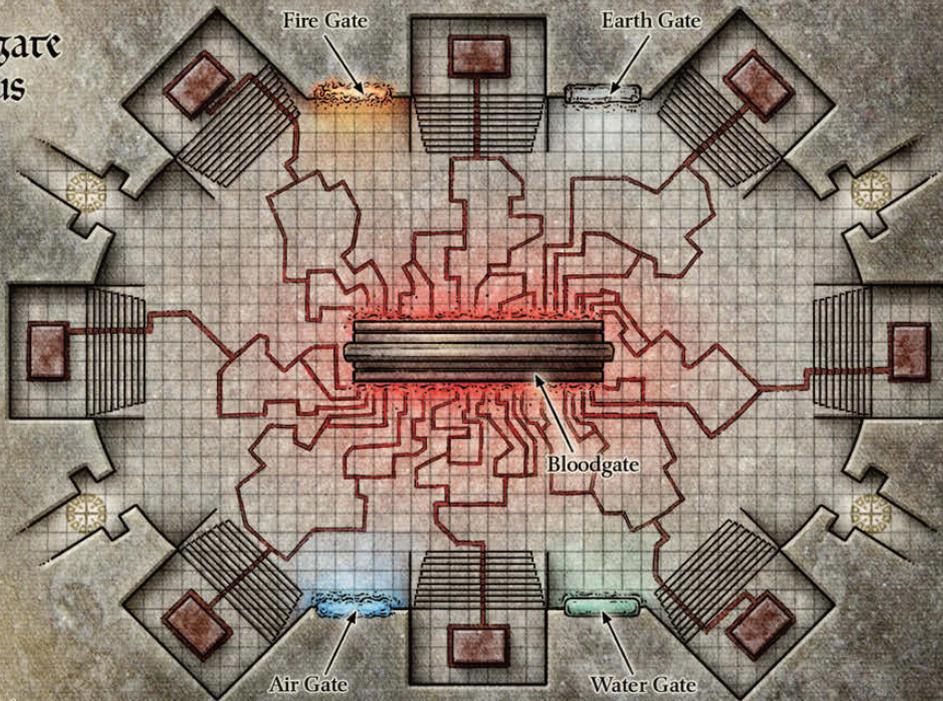
**Стихийный помост.** На этом помосте держится ключ Воды — светящийся синий шар, который выглядит созданным из воды, если его пристально рассматривать или держать в руках. Помост находится в 4,5 метрах над полом, но окружающая его вода начинает замерзать, когда нестихийные существа оказываются в пределах 9 метров (6 клеток) от него. Любое такое существо, перемещающееся в свой ход быстрее чем с уменьшенной вдвое скоростью, находящееся при этом в пределах 9 метров от помоста, или касающееся помоста или ледяной сферы, должно преуспеть в проверке телосложения со Сл 13, иначе оно получит урон холодом 3 (1к6) и будет вынуждено снова привыкать к воздушной воде (смотрите область W1).

Если забрать шар, начнётся разрушение узла.

# Earth Node



# Bloodgate Nexus



1 square = 5 feet

## Узел Земли

Узел Земли это сеть туннелей, заполненных перемещающейся почвой и пылью.

**Пыль.** Пыль слабо ограничивает видимость в этом узле.

**Движущаяся земля.** Участки движущейся земли являются труднопроходимой местностью для неземляных существ.

**Нестабильные туннели.** Знаком «X» отмечены нестабильные туннели. Если в эту область входят неземляные существа, происходит сотрясение почвы. Все существа в пределах 9 метров (6 клеток) от знака «X» должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе из-за падающих глыб они получают дробящий урон 5 (2к4) и сбиваются с ног.

### Е1. Ядро Земли

*Серебряный свет опадает и становится видно кольцо неровных каменных глыб, торчащих в центре пыльной комнаты. Большая часть глыб касается потолка, но между ними есть проёмы, за которыми видна большая пещера.*

Отправившиеся в этот узел персонажи появляются в этой комнате, выйдя из врат Земли.

**Существа.** Здесь находятся пять земляных гру. Эти гру пытаются отвлечь персонажей, чтобы задержать их в комнате с вратами.

**Врата Земли.** Существо, пытающееся пройти между глыб, чтобы войти во врата, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе оно упадёт ничком в пространстве перед вратами. Находясь во вратах, существо может действием телепортироваться во врата другого стихийного узла или в ядро Кровавых Врат.

### Е2. Ключ Земли

*На небольшом возвышении каменистого пола находится огромный валун, щели в котором испускают золотистое свечение. Сверху в валун впился колющий шар из фиолетового хрусталя, содержащий в себе искорку такого же золотистого света.*

**Существа.** Когда сюда прибывают чужаки, на них нападают два земляных элементаля, пытающиеся не дать персонажам забрать ключ.

**Стихийный валун.** Чтобы взобраться на валун требуется проверка Силы (Атлетика) со Сл 10. Ключ находится в 4,5 метрах над землёй. Стихийная сила, укрытая в валуне, начинает светиться сильнее, когда по валуну лезет нестихийное существо. Любое такое существо, пролезшее больше 3 метров по валуну, должно преуспеть в спасброске Стойкости со Сл 13. В случае провала это существо получает урон силовым полем 4 (1к6) и отбрасывается на 3 метра от валуна, получая в конце падения дробящий урон 1к6.

Если забрать шар, начнётся разрушение узла.

## Ядро Кровавых Врат

Под твердыней Кровавых Врат стихийные силы и людские жертвоприношения питают сами Кровавые Врата, портал в Тэй. Когда персонажи оказываются в этой зоне, прибыв через стихийные врата своего узла, координатор объявляет о прибытии отряда. Прочтите следующее:

*Воронка портала выбрасывает вас в продолговатую комнату с арочным потолком: у стен его высота в дюжину метров, тогда как в центре — две. Из комнаты ведут четыре коридора — проходы перегораживают пульсирующие сферы белого света.*

*Послушники застыли над алтарями из красного камня, что стоят по всей комнате на витых лестницах. Гуманоиды без сознания распластались на алтарях, подготовленные к жертвоприношениям. Тонкие каналы, наполненные кровью, паутиной соединяют алтари и ведут в центр, к арке из чёрного камня. В арке стоит одетый в красный балахон лич, сжимающий в руках светящийся посох. Энергия перетекает в него — он обращает взгляд белёсых глаз на вас. Лич даёт команду собравшимся тэйцам: «Убить их всех!»*

### Координирование игры

Координатор игры контролирует все три аспекта сцены.

**МП — союзники.** Группа МП, в числе которых Джекк, Хадарр, Шалендра, Келсон и Меннек, прибывает в ядро Кровавых Врат сразу после первой группы. Если МП были заняты разрушением стихийного узла, то они справились с задачей, лишив Кровавые Врата части сил (см. «Сила Кровавых Врат» на стр. 17). Они атакуют основные силы тэйцев — для этого используйте врезку «МП против МП» (стр. 16), оставив героев заниматься более важными задачами.

**Жертвы.** На каждую участвующую в собрании группу приходится два активных алтаря. Выберите, какие алтари на карте активны, и назначьте им номера. На каждый алтарь приходится один гуманоид для принесения в жертву и два послушника. Дайте мастерам знать, какие алтари активны.

**Тарул Вар.** Когда первая группа окажется в ядре Кровавых Врат, совершите проверку инициативы для Тарул Вара, а мастер этой группы должен будет отслеживать инициативу лича: он должен будет оповещать

### ОТЫГРЫШ ТАРУЛ ВАРА

Лицемерный и надменный маг Тарул Вар знает, что его продолжительное существование напрямую зависит от Кровавых Врат. Тем не менее, он не верит в возможность провала. Лич считает себя выше живых существ. При малейшей возможности он осыпает персонажей бранью, а подчинённых призывает разорвать врагов в клочья.

координатора игры о его ходах.

Когда будет уничтожен первый стихийный узел, нестабильность Кровавых Врат вынудит Тарул Вара вмешаться. До тех пор пока лич остаётся в чёрной арке, очки действия и движения он будет использовать на поддержку портала. Если Вар будет вытеснен из арки Врат, в следующий ход он потратит движение на возврат в арку. Если ему удастся снова занять арку и совершить очередное действие, Тарул Вар бросит заклинанием в вытеснивших его из арки.

Координатор игры точно так же отслеживает состояние Вара и его позицию для всех групп. Каждый мастер должен сообщать координатору обо всём, что происходит с личем. Пока Вар остаётся в арке Кровавых Врат, у него иммунитет к урону от любых заклинаний — его поглощают Кровавые Врата (см. «Сила Кровавых Врат») — и сопротивление к урону любых других видов.

**Побег Меннека.** В выбранный координатором момент Меннек приводит в действие план Баазки. Координатор должен прочитать приведённый ниже текст — другие мастера могут взять на себя роль МП.

*Меннек вырывается из суматохи схватки и кидается к Кровавым Вратам, крича: «Баазка, путь открыт! Давай, помоги мне спастись!»*

*В Кровавых Вратах вспыхивают багровые языки адского пламени, и там появляется призрачный силуэт огромного крылатого демона, возвышающегося над Тарул Варом. Фигура опускается на колени — она на*



Талур Вал

*глазах обретает чёткость и материальность, из её груди торчит обломанный клинок меча.*

*Меннек бросается мимо ошеломлённого Тарул Вара и исчезает в багровой вспышке.*

*«Баазка!» — кричит Шалендра Флошин и бросается к вратам.*

*Кровавые Врата вспыхивают, когда взор Баазки падает на Шалендру. Когда свет вспышки достигает женщины, её начинает с силой тянуть к арке. В ужасе вскрикивает Келсон и бросается за ней — обоих поглощает вспышка, и они исчезают во вратах.*

*Баазка произносит: «У меня есть предложение для тех, кто готов слушать. Вытащите клинок из моей груди, и я для вас уничтожу Кровавые Врата».*

Баазка говорит правду. Если его спросят, он честно ответит, что Шалендра с Келсоном сейчас в Тэе.

Персонаж может вытащить клинок *Иллидраль* с успешной проверкой Силы со Сл 15. Учитывая духовную природу происходящего, успешная проверка Мудрости со Сл 15 тоже зачтётся.

**Если кто-то удаляет клинок, то Баазка обретает свободу на Фаэруне и нападает на тэйцев, прочтите:**

*Баазка издаёт победный вой и поднимается с колен. Рана на его груди начинает затягиваться, а призрачное обличье — светиться красным. Кровавые Врата вздрагивают, и по ним пробегает трещина. Демон материализуется.*

*Баазка почти полностью обрёл плоть и выступает из арки. Смеясь дьявольским смехом, он говорит: «Вы прославитесь в легендах. Врата разрушены, я свободен, а наша сделка выполнена. Я даже сделаю вам небольшой подарок напоследок: смотрите, пока я буду убивать тэйцев, и держитесь подальше. Вас я убью последними».*

*Баазка атакует Тарул Вара и вышвыривает его из арки.*

## МП ПРОТИВ МП

Несколько сцен в этом приключении требуют персонажей мастера атаковать других таких же персонажей. Если не указано другое, координатор мероприятия каждый ход удостоверяется, чтобы МП наносили друг другу средний урон, и объявляет о потерях. В случае использования заклинания, МП могут поразить несколько врагов. В этом случае, персонажи игроков всегда совершают обычный спасбросок, предоставляемый заклинанием, и несут меньший урон, если он успешен.

Если персонаж игрока сражён в битве, где доступны персонажи мастера, мастер может позволить игроку взять роль дружественного МП. Если игрок соглашается, координатор мероприятия передаёт МП игроку и вводит в игру, как только это представится возможным.

Если вместо этого персонаж проворачивает или проталкивает клинок внутрь, Баазка изгоняется обратно в Девять Адов. Прочтите:

*Дьявол преисподней воет от боли, и его призрачное обличье меркнет. Он рычит: «Я найду тебя и твою родню, смертный. Я уничтожу всё, что тебе дорого».*

*Тарул Вар смеётся: «Глупец! Ты только что уничтожил единственный шанс разделаться со мной и закрыть врата».*

**Сила Кровавых Врат.** Когда первая группа оказывается в ядре Кровавых Врат, сила Кровавых Врат равна 5 + количество участвующих в штурме отрядов. На протяжении всего штурма координатор игры отслеживает текущий уровень силы Врат и объявляет изменения. В таблице «Сила Кровавых Врат» приведены события, способные изменить силу портала, равно как и степень изменения. Когда сила Кровавых Врат падает до нуля, портал становится перегруженным. Переходите к «Заключению».

#### СИЛА КРОВАВЫХ ВРАТ

Событие	Сила
Уничтожение стихийного узла	-1
Успешное жертвоприношение	+1
Тарул Вар вытеснен из арки или умирает	-1
Урон заклинанием Кровавым Вратам 15 или выше	-1
Баазка входит в Кровавые Врата	+1
Иллидраэль изгоняет Баазку	-2
Иллидраэль выгашен из Баазки	-4

## Существа

**Враги.** Помимо лича Тарул Вара и тэйских послушников, совершающих жертвоприношения, на начало сцены в наличии два красных волшебника, восемь умертвий и две тёмных твари.

Поскольку дружественный отряд МП прибывает в ядро Кровавых Врат в то же самое время, что и группа персонажей игроков, силы тэйцев делятся на две группы. Решение на дальнейшее разделение сил при прибытии остальных групп отдаётся на откуп координатору игры.

**Подкрепления.** Начиная с раунда, когда ваша группа оказывается в ядре, каждый раунд, когда инициатива доходит до 0, в качестве подкрепления через Кровавые Врата прибывают скелеты и нападают на группу. Количество скелетов равно половине нынешнего уровня силы Кровавых Врат (округление в меньшую сторону).

**Жертвоприношения.** На каждую группу, участвующую в сцене, приходится два активных алтаря. Координатор игры должен сообщить, какие алтари активны.

В конце второго раунда после прибытия вашей группы в ядро киньте к8. Если результат броска соответствует номеру активного алтаря, то там совершается жертвоприношение. Объявите координатору игры и остальным мастерам, что там произошло жертвоприношение. Если результат совпал с неактивным алтарём, жертвоприношения не происходит, поэтому нет нужды информировать координатора.

Если случилось жертвоприношение, оставшиеся у алтаря послушники нападают на группу персонажей.

## Особенности

**Алтари.** На плитах из красного камня жертвы лежат без сознания, так что в путах нет нужды. Персонаж может предпринять действие, чтоб убрать жертву с алтаря. Освобождённые жертвы сбегают в альковы близ белых барьеров и больше никак не принимают участия в приключении.

**Арка Кровавых Врат.** Арка лучится багровой энергией. Любой, совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15, узнает, что повреждение от заклинания нарушит работу портала. Заклинание *обнаружение магии* покажет тот же результат.

**Стихийные порталы.** Светящиеся порталы в стенах соединяют ядро со стихийными узлами. Активные врата светятся голубым (узел воздуха), серым (узел земли), красным (узел огня) или зелёным (узел воды) светом. Если узел разрушен, портал становится чёрным.

**Белые врата.** Сферы белого света являются белыми вратами: они препятствуют проходу через блокируемые проходы.

## Заключение

Если действовать слаженно, схватку можно закончить за несколько раундов. Когда событие подойдёт к концу, координатор должен прочесть следующий текст:

*Из Кровавых Врат вырывается вспышка сверхъестественной силы, сбивая с ног всех присутствующих в зале. Комната содрогается, а нарастающий гул свидетельствует о том, что следующая волна будет ещё хуже.*

Персонажи могут телепатически предупредить Истевая, что Кровавые Врата пали. В этом случае прочтите:

*Истеваль отвечает: «Держитесь, друзья. Дарфин использует ядро, чтобы вернуть вас обратно».*

*Серебристые линии проявляются в багровом свечении Кровавых Врат. Возникает серебристая арка, поглощающая вас с союзниками. Ядро меркнет, заливаемое серебристым светом.*

После этого или если никто не воспользовался помощью Истевая, прочтите:

*Потусторонний гул заполняет разум, когда Кровавые Врата неожиданно вспыхивают вновь. Красный свет затмевает взор, и вы теряете сознание.*

*Неожиданно через телепатическую связь венцов, одетых на головы ваших лидеров, пробивается женский голос: «Ядро осыпается, но мы можем его контролировать! Держитесь!»*

*Невидимая сила протаскивает вас сквозь пространство и время. А затем всё меркнет.*

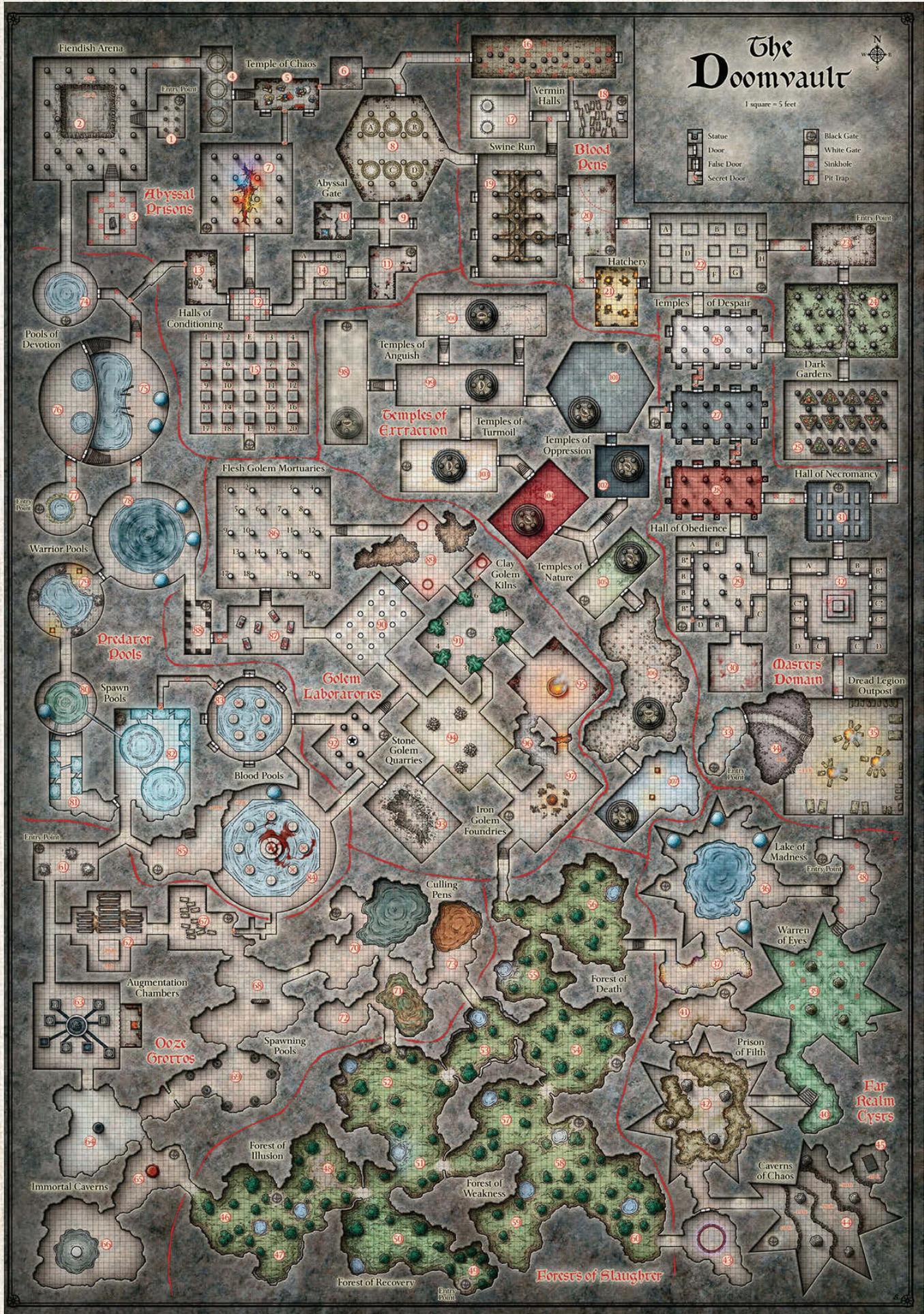
Собрание окончено. События забрасывают персонажей в одно из самых смертоносных подземелий Фаэруна — тэйские Катакомбы Судьбы.

# The Doomvault

1 square = 5 feet



- |  |             |  |            |
|--|-------------|--|------------|
|  | Statue      |  | Black Gate |
|  | Door        |  | White Gate |
|  | False Door  |  | Sinkhole   |
|  | Secret Door |  | Pit Trap   |



## КАТАКОМБЫ СУДЬБЫ

Когда искатели приключений напали на Ядро Кровавых Врат, красная волшебница по имени Сиранна, лидер ячейки Тэйского возрождения, увидела необычную возможность. Как опытный вызыватель, она была одним из основных тэйских агентов, занятых восстановлением древней сети порталов, частью которой были и Кровавые Врата. Когда эти врата рухнули, Сиранна воспользовалась своими силами и силами врат чтобы спасти персонажей и переместить их в Тэй. Она надеялась уговорить их на штурм Катакомб Судьбы, расположенных под Тэйской вершиной, и тем самым подорвать силы Сзасса Тэма.

Начиная со второго собрания, персонажи исследуют подземелье. В последующих разделах описаны общие принципы того, как это сделать.

## Характеристики подземелья

Следующие характеристики — общие для всех зон Катакомб Судьбы, если нет специального примечания.

### Области

Катакомбы Судьбы поделены на девять **секторов**, обозначенных на карте: Тюремные Бездны, Загоны Крови, Сферы Магистров, Кисты Дальнего Предела, Леса Слейтера, Иловые Гроты, Омуты Хищников, Лаборатория Големов и Храм Извлечения. Каждый сектор поделён на четыре **зоны**, которые также отмечены на карте. Зоны состоят из отдельных, но соединённых между собой комнат, каждая из которых пронумерована на карте.

Каждая зона имеет свою функцию или тему, которая связана с общей темой сектора. Магические врата (см. соответствующий раздел) изолируют зоны друг от друга. Группа искателей приключений прокладывает свой путь от зоны к зоне Катакомб Судьбы, исследуя и зачищая по одной части подземелья за раз.

## Пространственные барьеры

Сильная магия ограждения охраняет всё подземелье. Нет такого заклинания или черты, которые позволили бы обойти защиту подземелья. Например, маг может сотворить заклинание дверь измерений, чтобы телепортироваться из одной части зоны в другую, но нет такого заклинания, которое позволило бы телепортироваться за пределы зоны, где это заклинание было сотворено. Точно так же маг может сотворить заклинание стенопроход для прохода из одной части зоны в другую. Однако, если туннель, проходящий из одной зоны в другую, затронет охранную сеть, то он оборвется, где-то между точками входа и выхода. В любом случае заклинатель знает, почему заклинание не сработало так, как должно. Неосозаемые и эфирные существа не могут проходить между зонами, несмотря на все свои преимущества.

*Обнаружение магии* не может проникнуть достаточно далеко в структуру Катакомб Судьбы, чтобы позволить заклинателю определить границы барьеров.

## Магические врата

Два типа врат, чёрные и белые, охраняют Катакомбы Судьбы.

**Особенности врат.** Любой, кто прикоснётся к краю энергетического поля врат, может попытаться узнать их природу при удачной проверке Интеллекта (Магия) со Сл 10. Любой, кто входит в зону врат без необходимого ключа-камня, отбрасывается назад на 3 метра. В первый раз существо, сделавшее это в свой ход, получает урон силовым полем 5 (2к4).

**Белые врата.** Каждые из белых врат — это круг из рун и кусков чистого белого кварца, установленных на полу и наполняющих проход белым туманом, излучающим тусклый свет и делающий область сильно ограничивающей видимость. Белые Врата приглушают звуки и запахи, как это делает обычная закрытая дверь. Кроме того, врата - это силовая стена, через которую может пройти только обладатель ключа-камня. При наличии правильного ключа блокировка врат снимается, поэтому владелец такого ключа может держать врата открытыми для других.

**Чёрные врата.** Это круги телепортации, некогда бывшие частью изначальной конструкции Катакомб Судьбы. Чёрные врата соединяют различные части комплекса. Чёрные врата — круг из рун с кусками чёрного оникса и тёмной энергии, которая выглядит как клубы чёрного дыма. Чтобы провести телепортацию с помощью чёрных врат, владелец нужного ключа-камня входит во врата, представляя себе нужную зону или думая о её названии. Чёрные врата также могут быть использованы для создания временного портала, при условии наличия нужного ключа. Таким образом, владелец ключа может держать врата открытыми для других, и только он определяет нужное место для перехода.

**Сторожка.** Восставшие красные волшебники сохранили контроль над не обозначенной на карте магической сторожкой, куда герои попадают сразу после их переноса в Тэй. Внутри сторожки есть несколько постоянных кругов телепортации. Сиранна может соединить эти круги с любой **точкой входа**. Любой обладатель ключа-камня может воспользоваться чёрными вратами, чтобы переместиться из Катакомб Судьбы в сторожку.

### СВЯТИЛИЩА БЕШАБЫ

Красные волшебники Тэя обычно устанавливают святилища Бешабы, Девы Неудачи, за пределами своих покоев, чтобы оградиться от неудачных ошибок. Рядом с большинством белых врат есть такие святилища. Оно представляет собой красный треугольник со стилизованными чёрными рогами и каменной чашей внутри. Многие Красные волшебники носят с собой флаги со спиртным и при посещении святилища Бешабы, они иногда наливают спиртное в чашу и поджигают его, чтобы умолюбить Деву.

## НАРУШЕНИЕ РАБОТЫ ЧЁРНЫХ ВРАТ

По ходу приключения герои узнают, что нарушение работы чёрных врат является ключом к тому, чтобы попасть в Хранилище Филактериев, где отряд может нарушить планы Сзасса Тэма и ослабить его влияние на Тэй. Контакт Сзасса Тэма с жизненными силами Избранных вызвал нестабильность в магии чёрных врат. Для достижения Хранилища Филактериев необходимо нарушить работу, в общей сложности, шести чёрных врат на каждую группу, участвующую в приключении. Как только это количество будет достигнуто, чёрные врата можно заставить соединить Храм Извлечения с Хранилищем Филактериев Кэзит Гала, куда в обычном случае может попасть только Сзасс Тэм.

Как только герои понимают, что им нужно нарушить работу врат, любой, кто понимает их природу, знает как нарушить (или восстановить) их работу. Для этого персонаж должен коснуться края энергетического поля врат и добиться успеха при проверке Интеллекта (Магия) со Сл 15. Если за минуту до этого наложить на врата заклинание *рассеивание магии*, можно получить преимущество к этой проверке. При провале проверки персонаж получает урон силовым полем 7 (2к6).

Чтобы обратить нарушения в работе, персонаж должен пройти точно такую же проверку (однако *рассеивание магии* не даёт преимущества). Существа, патрулирующие Катакомбы Судьбы, не реагируют на нарушения. Однако врата при нарушении работы находятся в состоянии высокого выхода энергии, и поэтому те, кто попытаются воспользоваться вратами без необходимого ключа-камня, получают урон силовым полем 10 (3к6) (вместо 2к4).

**Точки входа.** Мастер и координатор событий со-обща решают, где начнётся второе игровое собрание, выбирая из семи точек входа в Катакомбы Судьбы. На карте обозначены точки входа через чёрные врата: область 1 (Тюремные Бездны), область 23 (Законы Крови), область 33 (Сферы Магистров), область 38 (Кисты Дальнего Предела), область 49 (Леса Слейтера), область 61 (Иловые Гроты) и область 77 (Омуты Хищников).

**Ключи-камни.** Бронзовые цепи с кулонами из магического кристалла это ключи, которые позволяют взаимодействовать с магическими вратам внутри Катакомб Судьбы. Ключ-камень может быть настроен на конкретную зону подземелья, что позволяет безопасно использовать чёрные врата и двигаться через белые врата внутри этой зоны. Например, ключ если настроен на Храм Хаоса (зоны с 4 по 7), то владелец такого ключа может получить доступ к чёрным вратам в зоне 7, а также воспользоваться белыми вратами между зонами 4 и 2, между зонами 6 и 8 или 16, а также между зонами 7 и 12.

Прикосновение к ключу-камню на телепатическом уровне сообщает название зоны, к которой он привязан. Таким образом, нашедший ключ знает, в каких зонах его можно использовать.

Владелец ключа, настроенного на одну зону, может попробовать настроить другой ключ для этой же зоны. Это является действием и требует успешной проверки Интеллекта (Магия) со Сл 15. Ключи при этом должен держать кто-то другой. Если проверка не удалась, то оба — и тот, кто пытается настроить ключ, и тот, кто держит ключи — получают урон силовым полем 2 (1к4). Если проверка провалилась на 10 и более, то оригинальный ключ-камень уничтожается.

## Общие характеристики

В этом разделе приведены общие характеристики для всех областей Катакомб Судьбы. Описания конкретных областей имеют приоритет над этими характеристиками.

**Обстановка.** Магия ограждения поддерживает в подземелье воздух сухим и сохраняет комфортную температуру. Заклинание *обнаружение магии* показывает эту магию как слабую ауру по всем Катакомбам Судьбы.

**Конструкции.** Комнаты выложены из камня и отделаны обычно мрамором. Пещеры естественного происхождения. Потолки высотой 6 метров, своды доходят до 9 метров. Своды пещер обычно 9 метров в высоту. Высота потолка в коридорах 6 метров.

**Контактные камни.** В каждой зоне есть круг из светящихся магических символов (школа превращения) или другой объект с такими символами. Эти символы позволяют владельцу ключа-камня от этой зоны контактировать со сторожкой. Персонажи могут использовать эти точки, чтобы пообщаться с Сиранной и попросить её настроить свои ключи на зону, где находится контактный камень.

## КЛЮЧИ-КАМНИ ОТ ХРАМА ИЗВЛЕЧЕНИЯ

Храм Извлечения является местом тёмных экспериментов Сзасса Тэма с Избранными Богов и безопасностью здесь выше, чем в других областях Катакомб Судьбы. Только четыре ключа-камня, ведущих в эту область, по одному на каждую зону, находятся за пределами Храма Извлечения. Они находятся в зонах 10, 25, 31 и 63. Искатели приключений должны найти эти ключи и по возможности сделать их копии.



малом плане, но за его пределами оно не изменяется.

Однако Склеп опасен, так как вредоносная часть этой магической ловушки всё ещё работает. Из-за неё один час в малом плане равен месяцу за его пределами. И это «старение» сразу же настигает тех, кто покидает малый план.

Смотрите Сессию 2 для дополнительной информации по доступу к Уединённому Склепу. При каждом повторном использовании склепа персонажами их максимум хитов уменьшается на 5 до тех пор, пока они не совершат продолжительный отдых за пределами Уединённого Склепа. Заклинание *снятие проклятья* может окончить этот эффект.

## Уровень тревоги

Катакомбы Судьбы — это комплекс, в котором постоянно кто-то присутствует. По мере проведения успешных операций результаты вторжения искателей приключений оказывают воздействие на Катакомбы, и уровень тревоги меняется. Повышения уровня тревоги повышает вероятность определённых случайных сцен. Координатор игры отслеживает уровень тревоги и сообщает о ней игрокам и мастерам. В самом начале уровень равен 0 и меняется в результате определённых событий, произошедших в подземелье или приведённых ниже обстоятельств. Некоторые события во время приключения могут снижать уровень тревоги.

- ◆ Увеличение на один уровень происходит каждый раз, когда число зачищенных зон делится нацело на количество участвующих в событии групп. Например, если три группы участвуют в сражении, и каждая проходит по одной зоне, то уровень тревоги увеличивается на 1.
- ◆ Увеличение уровня на 1 происходит, если две группы одновременно действуют в одной и той же зоне.
- ◆ Встреча с ужасными воителями может увеличить уровень тревоги (см. ниже).

## Ужасные воители

Сзасс Тэм разработал ритуал, чтобы создавать ужасных воителей. Потом лич изменил ритуал создания, позволяя ему взаимодействовать с другим своим заклинанием. Так Красные волшебники смогли контролировать созданных ими же ужасных воителей. Используя это заклинание, красный волшебник создаёт психическую связь с ужасным воителем и может некоторое время взаимодействовать с миром через него, видеть его глазами, говорить его устами и даже колдовать. Волшебник ограничен теми заклинаниями, что он подготовил, но зато более могущественные волшебники могут контролировать сразу несколько грозных воинов.

Когда отряд встречает в Катакомбах Судьбы ужасного воителя, и при этом его не сопровождает красный волшебник, происходит следующее. Во-первых, если ужасный воитель доживает до конца первого раунда (или примерно 6 секунд, если не в бою), то Тарул Вару (см. область 10) становится известно о присутствии искателей приключений (если он не

был уничтожен). Это повышает уровень тревоги на 1. Кроме того, Тарул Вар берёт ужасного воителя под контроль и накладывает любое из доступных ему заклинаний.

## Случайные сцены

Таблица случайных сцен используется для определения того, когда искатели приключений будут взаимодействовать с другими существами, которые бродят в Катакомбах Судьбы или патрулируют их. Мастер совершает проверку в следующих случаях:

- ◆ Отряд входит в ранее зачищенную зону по любой причине, кроме уничтожения находящихся там чёрных врат.
- ◆ Отряд перемещается между зонами, когда уровень тревоги в Катакомбах Судьбы равен 6 или выше.

Эти сцены предназначены, скорее, для создания нужной атмосферы, чем для вызова, и они должны быть пропущены, если их проведение мешает исследованию новых территорий. Наличие случайной сцены должно быть обозначено каким-то шумом или другой подсказкой. Если бросок вызывает существо, которых по логике не должно быть в этой области, то нужно использовать то существо, что может в ней присутствовать.

Как минимум одно существо в случайной сцене должно иметь ключ-камень к этой или смежной зоне. Если враги не смогли бы сами оказаться в этой области, одни приходят вслед за отрядом.

## Случайные сцены

Для начала бросьте кости и прибавьте уровень тревоги. Затем сделайте бросок, чтобы определить специфику сцены.

### ТИП СЦЕНЫ

2к4	Тип сцены
2–3	Ничего
4–5	Незначительная сцена
6–7	Патруль Грозного легиона
8	Тэйский патруль
9–10	Сцена в секторе
11 +	Таблица специальных сцен

### НЕЗНАЧИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА

1к4	Сцена
1	1 тэйский ученик, 4 тэйских воителя, 2к4 пленника
2–3	1 мертвое
4	1 мертвое, 2к6 скелетов или 2к4 зомби

### ПАТРУЛЬ ГРОЗНОГО ЛЕГИОНА

1к4	Сцена
1	2к4 гноллов
2	1 ужасный воитель + 10 зомби
3	2к4 орков
4	1 тролль

## ТИП СЦЕНЫ

2к4	Сцена
2	1 запирающее смерть умертвие, 2к4 тэйских воителя, 2к4 пленника
3-4	1к3 запирающих смерть умертвий, 1к3 тэйских учеников, 2к4 тэйских воителя
5-6	1 Красный волшебник, 1к3 тэйских ученика, 1 ужасный воитель
7-8	1 ужасный воитель + 2к4 умертвий

## Сцена в секторе

До тех пор, пока подземелье не находится в состоянии повышенной тревоги, 1к2 тэйских ученика и 2к4 тэйских воителя ходят в сопровождении чудовищ, отмеченных звездочкой (\*), а также чудовищ, находящихся в секторах, отмеченных звёздочкой.

## ТЮРЕМНЫЕ БЕЗДНЫ\*

1к4	Сцена
1	1 хезроу (снижение угрозы)
2	2к8 мэйнов
3	2к4 квазита
4	1 врок (снижение угрозы)

## ЗАГОНЫ КРОВИ

1к4	Сцена
1	2к4 гигантских многоножек
2	1к4 гигантских пауков
3	Тэйский патруль
4	1 блуждающая насыпь*

## СФЕРЫ МАГИСТРОВ

1к4	Сцена
1	1к2 призраков
2-4	Патруль Грозного легиона

## КИСТЫ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА\*

1к4	Сцена
1	1 бормочущий ротоник
2	1 грелл
3	1к4 гриков
4	1 отидж

## КИСТЫ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА\*

1к4	Сцена
1	1 бормочущий ротоник
2	1 грелл
3	1к4 гриков
4	1 отидж

## ЛЕСА РЕЗНИ\*

1к4	Сцена
1	1к2 баргестов
2	1к4 кокатрисов
3	1 смещающийся зверь
4	1 тролль

## ИЛОВЫЕ ГРОТЫ

1к4	Сцена
1	1 чёрный пудинг*
2	1 студенистый куб*
3-4	1к4 + 1 разумный серый ил

## ОМУТЫ ХИЩНИКОВ

1к4	Сцена
1	2к4 гигантских краба*
2	1к4 + 1 куо-тоа
3	1к2 мерроу
4	1 скрэг*

## ЛАБОРАТОРИЯ ГОЛЕМОВ

1к4	Сцена
1	1к3 незаконченных мясных големов (снижение угрозы)
2	1 мясной голем
3	1к2 незаконченных глиняных големов (снижение угрозы)
4	1 глиняный голем

## ХРАМ ИЗВЛЕЧЕНИЯ

1к4	Сцена
1	1к2 блуждающих огонька
2	1к4 + 1 теней
3	1к4 серого ила
4	1к2 призраков

## Таблица специальных сцен

Таблица специальных сцен позволяет координатору и мастерам отслеживать возможные сцены с конкретными МП и чудовищами в подземелье.

Когда существо помечается как покинувшее свою зону, оно будет бродить по подземелью и заносится в таблицу специальных сцен. При необходимости Сиранна тайно помогает перемещаться таким существам по подземелью, внося сумятицу и помогать общей миссии.

Если у мастера выпадает специальная сцена, он может выбрать сцену самостоятельно, а может бросить кости. Когда сцена завершается, а враги убиты или взяты в плен, сцена удаляется из таблицы. Если выпадает специальная сцена, но возможных сцен ещё нет, то ничего не происходит

## Сокровища

В Катакомбах Судьбы уже есть сокровища, но игроки могут найти ещё больше.

### Изменение сокровищ

Мастера могут свободно менять сокровища в Катакомбах Судьбы или добавлять новые. Это целесообразно делать, чтобы персонажи в отряде могли использовать эти вещи, поэтому нет ничего такого в том, чтобы изменить сокровища, найденные у чудовища или тэйца. Например, если вы хотите чтобы персонаж получил магическое оружие, просто измените характеристики жуткого воителя, снабдив его таким оружием.

### Тэйские сокровища

В дополнение к сокровищам, описанных в тексте, тэйцы носят с собой монеты и полезные магические предметы. Каждая группа тэйцев имеет 1к4 — 2 (минимум 0) зелий из нижеперечисленных:

2к4	Зелья
2	полёт
3–4	лазание
5–7	исцеление
8	невидимость

**Красные волшебники.** Каждый красный волшебник, с которым столкнутся искатели приключений, имеет 4к10 зм. Кроме того, у красных волшебников

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЮЗНЫХ МП

Хадарр и Джекк прибывают в Тэй вместе с персонажами. У этих МП есть *венцы ограниченной телепатии*. Они остаются в сторожке, чтобы помогать мятежникам прикрывать персонажей и беглецов из подземелья. Хадарр использует свой опыт и, прикидываясь тэйцем, совершает вылазки в подземелье или Тэй, чтобы добывать информацию (см. «Информация в Катакомбах Судьбы»). В этом ему и другим МП помогает Сиранна. Шалендра Флошин и Келсон Темноступ могут быть освобождены из Катакомб Судьбы.

Эти МП могут быть использованы, чтобы помочь персонажам другим путём. Например, игрок, чей персонаж умер, мог бы использовать одного из этих МИП, чтобы закончить собрание, при условии, что у этого МП есть возможность достигнуть отряда. Координатор может использовать этих МП, когда персонажам нужна помощь. Любой, кто хочет использовать этих МП необычным образом, должен обсудить это с координатором и другими мастерами. В любом случае, координатор должен убедиться, что все участники игры, в курсе, что происходит с данными МП.

могут найтись 1к4 — 2 (минимум 0) свитков с тайной магией, каждый из которых содержит случайное заклинание 1 или 2 уровня. Обычно это *тёмное зрение*, *дневной свет*, *обнаружение магии*, *опознание*, *невидимость* или *волна грома*. Двадцать пять процентов Красных волшебников (определяется случайным образом броском к4) имеют вместо этого свиток с заклинанием 3 уровня, содержащим *рассеивание магии* или *снятие проклятья*.

**Жуткие воители.** Ужутких воителей нет золота, но можно кинуть кость и получить вещи согласно таблице:

2к4	Вещь
2-6	Ничего
7	Секира +1, метательное копье +1 или другое оружие на ваш выбор
8	Проклёпанный кожаный доспех +1

## Смерть персонажей

Когда герой умирает, у игрока есть несколько вариантов.

### Ходячий мертвец

Мятежные Красные волшебники, используя могущественную магию Катакомб Судьбы, могут захватить душу и воскресить павших искателей приключений в виде нежити с душой. Если игрок выбирает этот вариант, то умерший персонаж (даже если он умер на первом собрании) возвращается в игру с половиной хитов. Другие параметры персонажа остаются такими же, как были у него перед смертью. Персонаж-нежить сохраняет все расовые и классовые особенности. Персонаж-нежить получает иммунитет к болезням и голоду, ему не нужно спать, он не может задохнуться и его не мучает жажда, пока он остаётся нежитью.

Сиранна предупреждает таких персонажей, что нежить с привязанной душой умрёт навсегда, если покинет Катакомбы Судьбы. Кроме того, такое существо теряет свою индивидуальность, становясь мертвием под контролем Красных волшебников, если остаётся в таком состоянии слишком долго. Чтобы сохранить шанс покинуть подземелье, игрок должен вернуть своего персонажа к жизни.

Сиранна говорит, что лаборатория нежити (область 31) позволяет таким персонажам вернуться к жизни, но у неё не хватает знаний, чтобы совершить подобное превращение.

### Новый персонаж

Игрок выбирает или создаёт нового персонажа, который присоединяется к группе. Координатор (действуя как Сиранна) координирует объединение новичка с группой. Такие персонажи могут быть членам Тэйского возрождения, решившими присоединиться к борьбе против Сзасса Тэма. Новый персонаж может быть пленником в Катакомбах Судьбы, решившим помочь мятежникам после обретения свободы. Откуда бы персонаж ни пришёл, он вступает в группу, владея всей необходимой информацией и ресурсами.

## Информация в Катакомбах Судьбы

Некоторые существа, с которыми персонажам предстоит столкнуться, могут обладать важной информацией о Катакомбах Судьбы. Выдавая такую информацию, мастер советуется с координатором, чтобы определить, какая информация доступна встреченному существу. Мастер может сделать эту информацию более конкретной и полезной, но суть информации должна быть передана обязательно.

Каждый мастер сообщает координатору об информации, переданной персонажам. Координатор сверяет эти данные со списком доступной информации. Если ключевая информация не получена в ходе игры, то координатор может использовать Хадарра, чтобы донести недостающую информацию в начале или конце собрания. Для большего интереса Хадарр каждый раз может являться замаскированным под красного волшебника или другого тэйца, нагруженного свитками, картами или другими носителями информации.

## Секторы

Эти угрозы и слухи стали известны от тех, кто первым исследовал эти секторы. Существа в секторах, скорее всего, знают больше:

- ◆ В **Тюремных Безднах**, этом лабиринте, из которого сложно выбраться, наиболее упорные могут взобраться повыше и увидеть, как избежать магических ловушек.
- ◆ В **Кистах Дальнего Предела** существа хаоса стараются удержать чужаков подальше от могущественного святилища.
- ◆ В **Лесах Резни** самые хитрые охотники стараются украсть ключи-камни.
- ◆ В **Лесах Резни** магические источники воды могут исцелять тех, кто пьёт из них.
- ◆ В **Лаборатории Големов** Красные волшебники никогда не входят в светящиеся зелёные арки.
- ◆ В **Сферах Магистров**, в Храме Отчаянья пытаются и казнят тех, кто осмелился выступить против Сзасса Тэма.
- ◆ В **Сферах Магистров** некромантия может работать наоборот и восстанавливать жизнь.
- ◆ В **Иловых Гротах** энергия белого столба может как исцелять, так и вредить.
- ◆ В **Омутах Хищников** карга ищет союзников в своей борьбе с нагой.
- ◆ В **Омутах Хищников** чаны контролируют власть над жизнью.

## Храмы Извлечения

Эти кусочки информации должны быть обнаружены в указанном порядке:

- ◆ Храмы Извлечения — это не храмы как таковые, а исследовательские центры, в которых последователи Сзасса Тэма проводят свои порочные эксперименты. Мало кто знает, что там происходит на самом деле.
- ◆ Меннек Ариц находится в Храмах Извлечения.
- ◆ Только чёрные врата могут перенести к Храмам Извлечения, и только самые преданные слуги Сзасса Тэма обладают ключами-камнями, настроенными на этот сектор.
- ◆ Последний и самый амбициозный план Сзасса Тэма это его стремление стать богом. Он намерен наполнить душами Избранных свой филиakterий в Храмах Извлечения.
- ◆ Убедившись, что его план работает, Сзасс Тэм направляет души Избранных, находящиеся в Хранилище Филиakterиев, в филиakterии своих подчинённых.
- ◆ Обрыв потока душ, идущих в филиakterий, уничтожает его, нанося тем самым урон силе Сзасса Тэма.

## Хранилище Филиakterиев

Эти кусочки информации должны быть обнаружены в указанном порядке:

- ◆ Под Катакомбами Судьбы в своём склепе в Хранилище Филиakterиев покоится демилитч Кэзит Гал.
- ◆ Сзасс Тэм неоднократно использовал Хранилище Филиakterиев в своих экспериментах.
- ◆ Филиakterии самых могущественных личей, служащих Сзассу Тэму, находятся в Хранилище Филиakterиев, под защитой могущественной магии. Сзасс Тэм держит здесь филиakterии, чтобы контролировать своих слуг.
- ◆ При разрушении достаточного количества чёрных врат по всем Катакомбам Судьбы, чёрные врата в Храмах Извлечения могут быть соединены с Хранилищем Филиakterиев.

## СОБРАНИЕ 2

В начале второго собрания персонажи приходят в себя после телепортации через пол-мира. Они целый день были лишены сознания и получают все преимущества продолжительного отдыха.

В самом начале собрания координатор зачитывает следующий текст:

*Вы очнулись в полутёмном зале с мерцающими на полу кругами телепортации. Здесь находятся и остальные искатели приключений, участвовавшие в атаке на Ядро Кровавых Врат. Видимо, вы пережили их уничтожение.*

*Вы не успели перекинуться и парой слов, как перед вами появилась фигура женщины из ордена Красных волшебников.*

*«Я — Сиранна» — говорит она. «Именно я позаботилась о вас, когда Кровавые Врата пали, а ваши союзники не успели вас спасти. Вы можете мне доверять, я не представляю для вас опасности. Добро пожаловать в Тэй».*

Сиранна присутствует в виде образа, но она может общаться и воспринимать всё вокруг. Она продолжает:

*«Многие Красные волшебники недовольны правлением Сзасса Тэма. Когда-то Тэй был страной знаний и могущества. Но теперь смерть терзает Тэй, а король-лич не интересуется ничем, кроме своего стремления стать богом. Если всё и дальше будет идти по его безумному плану, скоро здесь не останется никого из живых, чтобы поклоняться ему».*



Сиранна

*Вы находитесь в сердце владений короля-лича, глубоко под горой Тэй. Это место — преддверие, точка входа в Катакомбы Судьбы. Катакомбы являются тайной лабораторией и закромами, под которыми расположено хранилище, где Сзасс Тэм хранит филактерии своих лучших личей. Именно там можно подорвать его власть... с вашей помощью.*

*Я спасла ваши жизни. Теперь я прошу вас вернуть долг. Хоть Кровавые Врата и пали, но если вы считаете, будто ваша родина в безопасности, то ошибаетесь. Я даю вам возможность победить короля-лича. С падением Врат гора Тэй заперта. Я не могу перенести вас обратно, пока не падёт власть Сзасса Тэма. И только в Хранилище Филактериев вы сможете этого добиться.*

*У вас ко мне вопросы?»*

Союзные персонажи мастера обращаются к игрокам:

*«Думаю, мы должны это сделать,» — шепчет Хадарр. «У нас не будет ещё такого шанса защитить Тэй. Я могу использовать свои способности, чтобы сотрудничать с этой волшебницей, всё выяснить и отстаивать наши интересы. И если она лжёт, тогда,» — Калишит ухмыльнулся: «я из-под земли достану её и прикончу.»*

*«С последним я тебе помогу,» — рокочет Джекк.*

Координатор, отыгрывающий Сиранну, может поделиться следующей информацией:

- ◆ Столетиями Катакомбы Судьбы считали просто легендой. Их создал Кэзит Гал, Красный волшебник, всю жизнь изучавший самые губительные подземелья. Свои исследования он воплотил в огромном подземелье, которое начал строить ещё при жизни и продолжил, будучи личем. Целью было заманить исследователей в его смертельные глубины и пустить их души на поддержание филактерия Гала.

### ОТЫГРЫШ СИРАННЫ

Сиранна — лидер мятежников и понимает, что её жизнь может оборваться в любой миг. Ей важна каждая секунда. Она не знает отдыха, пока герои атакуют Катакомбы Судьбы.

Сиранна законно-нейтральная. В ней есть чувство справедливости и изрядная доля фатализма. Она считает, что лучше умереть, чем восстать очередным слугой Сзасса Тэма. С героями она разговаривает честно, прямо и весьма цинично.

К сожалению для героев, Сиранна не знакома с устройством самих Катакомб Судьбы. Она занимает должность смотрителя зала врат и имеет лишь общее представление о подземелье. Она объясняет, что её неосведомлённость является частью системы безопасности. Однако если дать ей время, она сможет подтвердить информацию, добытую героями.

- ◆ Со временем Тэй стал недружелюбной страной, и поток исследователей Катакомб Судьбы иссяк. Постепенно, не в силах поддерживать свой филиктерий, Гал стал демилитчем. Сзасс Тэм нашёл Катакомбы и понял, как перестроить их и использовать в своих целях.
- ◆ Катакомбы Судьбы — это огромная система лабораторий и зверинцев, в которых создаётся армия чудовищ. Красные волшебники станут в её главе и завоюют вначале Север, а затем и весь Фаэрун. Подземелье разделено на секторы, предназначенные для выведения и контролирования разных видов монстров.
- ◆ Каждый сектор в целях безопасности разделён на зоны. Он защищён от атак снаружи, предательств изнутри и от побегов содержащихся там монстров. Магические белые врата блокируют коридоры, что предотвращает физический переход между зонами. Магические чёрные врата — это кольца телепортации, соединяющие разные части подземелья.
- ◆ Магические кристаллы, называемые ключ-каменьями, настраиваются на зону и обеспечивают доступ к вратам этой зоны. Сиранна рассказывает, как пользоваться ключ-каменьями, а также как их настраивать. Ещё она говорит о камнях связи, с помощью которых можно поговорить напрямую с ней. Также через камни связи герои могут настроить ключ-камень на ту зону, где находится камень связи. В начале пути Сиранна может дать каждой группе по одному ключ-каменю.
- ◆ С помощью ключ-каменя можно попасть в Уединённый Склеп. Любой владелец ключ-каменя может пройти через чёрные врата, на которые настроен ключ, и телепортироваться из Катакомб Судьбы в склеп.
- ◆ У героев три цели. (1) Уничтожить чудовищные создания Красных волшебников и остановить угрожающие всему Фаэруну эксперименты. (2) Попасть в Хранилище Филактериев в глубинах под Катакомбами. (3) Уничтожить все филактерии.
- ◆ Покои Тарул Вара где-то в Катакомбах Судьбы. Несмотря на то, что лич был побеждён, он уже мог возродиться благодаря силе филактерия. Он представляет собой смертельно опасную угрозу и находится под охраной воинов ужаса.
- ◆ Вся информация об ужасных воителях со стр. 22.
- ◆ Сзасс Тэм контролирует вход в Хранилище Филактериев. Сиранна знает, что Хранилище соединено с Катакомбами, но мятежники ещё не поняли, как туда попасть.
- ◆ Мятежники предотвратят любую магическую связь с внешним миром и сдержат врагов, которые попробуют сбежать из Катакомб. Они сделают всё возможное, чтобы никто на поверхности не узнал о происходящем до того, как герои завершат свою миссию.

- ◆ Герои должны действовать быстро. Небольшие команды должны отправиться в разные секторы и атаковать оттуда.
- ◆ Шалендра Флошин и Келсон Темностун в плену у тэйцев. Они или мертвы, или где-то внутри Катакомб Судьбы.

Когда персонажи закончат разговор, Сиранна телепортирует каждый отряд в разные части подземелья. **Выдайте игрокам карты, если ещё не сделали этого.** Если ваша игра не является частью D&D Encounters, то карту, которую можно распечатать, вы найдёте в конце этого приключения. Отряд может посмотреть на карты, чтобы определить, через какую точку они войдут в подземелье. Координатор должен убедиться, что все группы входят через разные точки входа. Сиранна выдаёт ключи-камни от зон, на которые отряды совершают нападение.

У каждой группы есть *обруч ограниченной телепатии*. Группы могут с их помощью общаться между собой, а также с Джекком и Хадарром. Однако, Истеваль находится в тысячах километрах от этого места, так что недоступен. Шалендра Флошин и Келсон Темностун захвачены в плен, и потому пока не могут общаться через обручи.

## ТЮРЕМНЫЕ БЕЗДНЫ

Когда-то это был сектор с ловушками для призванных существ, но теперь он перестроен для содержания демонов. Тэйцы ломают здесь волю заключённых дьяволов и заставляют их служить. От стен, пола и потолка исходит бледное свечение, означающее, что здесь специально укрепили границу между измерениями, дабы заключённые демоны не могли телепортироваться или призвать себе подобных из других частей сектора.

### Демоническая арена

В этой зоне вампир по имени Иссем производит отбраковывает слабых демонов, заставляя их сражаться на арене. Когда идёт поединок, шум слышен во всех комнатах этой зоны (смотрите описание шума в разделе «Сражение в яме» в области 2).

#### 1. Зал с канделябрами

*Стены здесь когда-то были покрыты фресками, но теперь от них остались лишь слабые следы на выжженной и сколотой штукатурке. С потолка трещинами свисает полдюжины канделябров. В северо-восточном углу находится рунический круг из рун и чёрных кусков оникса, вделанных в пол, от которых исходит магическая энергия, издали похожая на завитки чёрного дыма.*

**Существа.** Здесь стоит охрана из двух вампирских отродий, двух умертвий и двух зомби. На канделябре притаился невидимый квазит.

**Переговоры.** Через чёрные врата в этом помещении регулярно перемещаются заключённые. Герои могут обмануть вампира-стражницу Элдрат, которая заподозрит их. Если герои провалят эту попытку или если любым способом выдадут то, что они не должны здесь находиться, их атакуют.

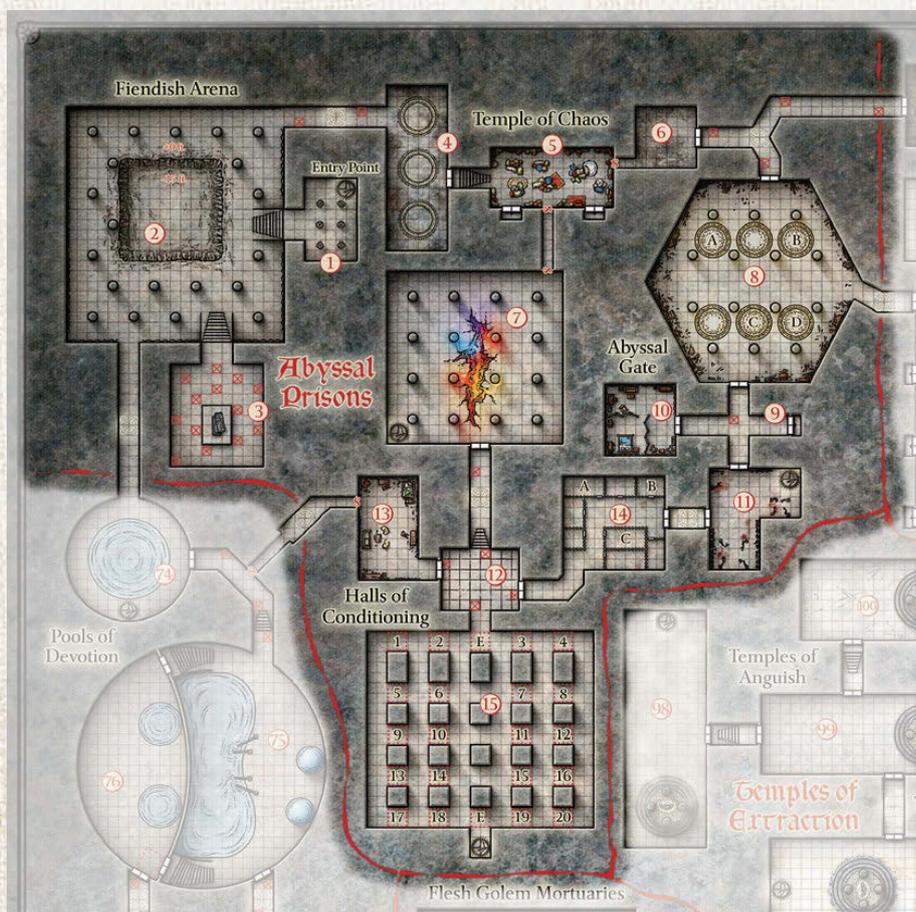
## 2. Арена

Возможно, раньше здесь был храм с множеством колонн. На рассыпающихся в прах гобеленах изображены омерзительные твари, истязавшие людей для жертвоприношений либо убийства. В центре каменного пола вытесана яма, залпанная кровавыми пятнами.

**Существа.** Бледный вампир в роскошной одежде. Иссем обычно находится в этом месте и наблюдает за боями.

**Яма для поединков.** Это грубо вытесанная яма глубиной 4,5 метра, на которую наложено мощное заклятие привязывающей магии (школа Ограждения). Любое живое существо, которое приблизится ближе, чем на 3 метра к краю ямы, должно преуспеть в проверке Мудрости со Сл 13, или оно прыгнет в яму. Яму нельзя покинуть, пока не убиты все демоны в ней. По стенкам можно легко вскарабкаться вверх.

**Бой в яме.** На дне идёт поединок врока и заключённых, из которых девятёро обычные люди, а десятая — Шалендра Флошин. Половина людей занята вромом и наносит ему урон 1 каждый раунд. Шалендра каждый второй раунд причиняет ему свой обычный урон. Врок ослаб после предыдущего сражения и пыток в зоне 11, поэтому является сниженной угрозой. Он выбирает только одну цель каждый раунд (определяется случайным броском). Если персонажи присоединятся к бою, врок атакует их.



## ОТЫГРЫШ ИССЕМА

Древнее проклятье привязало Иссема к Катакомбам Судьбы и заставляет служить тэйцам. Он ненавидит Красных волшебников и расположен к разговору. У него есть две порции информации о мире, а также он позволит персонажам и пленникам сбежать из этой зоны. Иссем готов прикрыть спину персонажам, соврав об их местонахождении тэйцам.

Вампир предупредит, что не стоит ходить в зону 3. Если кто-то туда всё-таки сунется, то Иссем и его союзники нападут.

**Сокровища.** У Иссема есть ключ-камень, настроенный на эту зону. Он согласится отдать его только если какой-нибудь персонаж даст ему попробовать свою кровь. Тот, кто примет условие сделки, получит урон и эффекты от укуса Иссема.

**Состояние подземелья.** Если герои примут предложение Иссема прикрыть их, и вампир доживёт до конца этого собрания, попросите координатора понизить уровень тревоги на 1.

**Шалендра.** Тэйцы пленили Шалендру после того, как Баазка забросил её в Кровавые Врата. Она выжила и помогла выжить другим пленникам, в процессе получив одну порцию знаний. Она просит дать ей ключ-камень и отправляется в сторожку, чтобы восстановить здоровье и присоединиться к Хадарру.

Перед тем, как это сделать, она предлагает свою помощь команде до конца этого собрания.

## 3. Покои Иссема

Саркофаг вампира оберегают смертоносные ловушки, которые хозяин легко избегает в форме тумана.

Стены тут задрапированы чёрным шёлком. Медленно вращаясь, в воздухе висят свтящиеся призмы. В центре на каменном возвышении стоит огромный саркофаг с приоткрытой крышкой. Вдоль верхнего края саркофага пульсируют бледным светом магические символы.

**Проклятые призмы.** Если Иссема нет в комнате, то каждый персонаж, находящийся здесь и видящий призмы, в каждый свой ход должен совершать спасбросок Мудрости со Сл 13. В первый раз, когда каждый из персонажей проваливает спасбросок, из призмы появляется его призрак-двойник и нападет.

**Ямы-ловушки.** Как показано на карте, на полу множество ям-ловушек.

**Контактный камень.** Руны и знаки на саркофаге делают его контактными камнями.

**Предметы.** Внутри саркофага три свитка *обнаружения магии*, два свитка *понимания языков*, один свиток *великого восстановления* и ключ-камень, настроенный на эту зону. Также там есть набор для письма с пятнадцатью листами пергамента.

## Храм Хаоса

Тарул Вар перестроил эту зону под свои нужды.

### 4. Мистические круги

Деревянные панели, которыми обиты стены в этом зале, опалены. Под сколами виден камень. На полу выгравированы три круга, по периметру которых грубо начертаны руны.

**Двойные двери.** Двустворчатые стальные двери, запертые ключом самого Тарул Вара.

**Стальная сфера.** На высоте 6 метров в углублении на потолке спрятана стальная сфера. Чтобы её заметить, нужно пройти проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 20. Стальная сфера является частью ловушки (смотрите ниже).

**Ловушка «мистические круги».** Круги на полу магические (школа Ограждения), но выявить это сложно. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит заметить спрятанные среди грубых рун охраняющие символы, бьющие молниями. Персонаж, проваливший проверку, заметит фальшивые руны, но не сможет понять символы.

Ловушка активируется спустя 3 раунда после того, как в помещение заходит первое существо (стальной ключ Тарул Вара отключает ловушку на 1 минуту, если используется для открытия двери в зону 5). В начале 4 раунда и каждые два раунда после этого одно из колец (выбранное Мастером случайно) начинает светиться белым. В конце этого же раунда от кольца до сферы на потолке проходит разряд молнии. Заклинание обнаружения магии покажет ауру школы Воплощения. В этот момент все находящиеся в комнате, провалившие спасбросок Ловкости со Сл 10 получают урон электричеством 7 (2к6).

Персонаж, прикоснувшийся к стальной сфере и прошедший проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15 может сдержать магию, тем самым обезвредив ловушку на 1к4 раунда. Заклинание *рассеивание магии*, применённое к сфере, подавляет её магию на 1 час. В обоих случаях герои не знают, как долго ловушка будет обезврежена. При этом круги продолжают загораться в случайном порядке.

### 5. Покои суккуб

*Сладкий запах благовоний витает в жарком воздухе этих роскошных покоев. Стены задрапированы шёлковыми жёлто-зелёными гобеленами, пол покрыт подушками. На южной стене находятся две скользящие деревянные двери.*

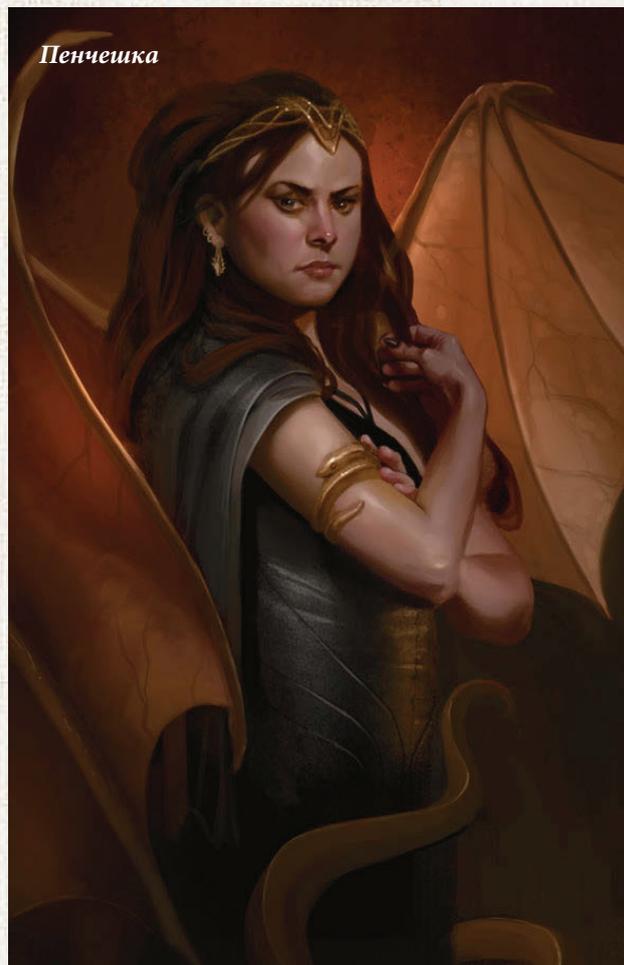
**Существа.** Если вы проводили игру *Бич побережья Меча*, где герои встретили и победили Пенчешку, слуга Тарул Вара, то она вернулась в Катакомбы Судьбы, ожидая новых приказов от лича. Сейчас она предпочитает обличье Натиссы, привлекательной куртизанки, а также форму, в которой она сеяла хаос в Кинжальном Броде. Она под охраной двух своих рабов, тэйских воителей.

Если Пенчешка знает о прибытии персонажей, то она примет форму, знакомую героям, например, леди Малдвин или Шалендры. Она попытается убедить их, что она здесь пленена.

Пенчешку не устраивает её положение, и она не станет напрямую мешать героям, если только они сами её не атакуют. Она даже готова поделиться своими знаниями о Хранилище Филактериев, в надежде, что герои уничтожат Тарул Вара и она, наконец, освободится и сможет сбежать из Катакомб Судьбы.

Если в предыдущем приключении никто не раскрыл интригу суккуб, тогда эта комната пуста.

**Шкафы.** Скользящие деревянные двери закрывают шкафы, наполненные изысканной женской одеждой всевозможных стилей и размеров. В крайнем шкафу слева в заднюю стенку вделан полусферический покрытый рунами камень — контактный камень этой зоны.



Пенчешка

**Жар.** В помещении некомфортно из-за жара, идущего от огненного элемента в зоне 6. Температура повышается в восточной части и в восточном тайном проходе.

**Сокровище.** Среди сокровищ находятся вещи, которые Пенчешка получила от графа Малдвина, когда соблазнила его во время событий в «Биче побережья Меча». Персонаж, прошедший проверку Интеллекта со Сл15 узнаёт в одежде и украшениях работу мастеров Кинжального Брода (а если персонаж посещал графа, он поймёт, что эти сокровища из его коллекции).

Среди вещей можно найти комплект из золотого ожерелья с жёлтыми топазами (500 зм) и серьг (250 зм), рубиновое кольцо (300 зм), ажурное нефритовое ожерелье (400 зм) и комплект из двух колец к нему (200 зм каждое).

В шкафу справа среди драгоценностей лежит ключ-камень, настроенный на эту зону. Помимо него есть простое золотое ожерелье и браслет (250 зм за каждый предмет), серебряное ожерелье с гранатовой подвеской (250 зм) и ожерелье из слоновой кости (100 зм).

## 6. Горнило элементаля

У какой бы двери ни прислушивались герои, они почувствуют жар и услышат раскатистый рёв.

*Едва дверь открывается, вас обдаёт волной жара. Посреди зала с покрытыми светящимися рунами на опалённом камне стенами возвышается фигура из ревущего пламени.*

**Огненный элементаль.** Элементаль подается в сторону любого существа, которое видит, однако руны на стенах вспыхивают, когда он шевелится. Он не может атаковать или покинуть комнату. Слышно его бормотание на Игнане (диалект Первичного) о том, что он «хочет домой».

Руны на стенах магически удерживают элементаля (успешная проверка Интеллекта (Магия), чтобы определить это). Если персонаж, умеющий накладывать заклинания, совершит подряд три успешные проверки Интеллекта (Магия) со Сл 15, идя по периметру комнаты и касаясь стен, то оковы ослабнут настолько, что элементаль сможет вырваться и покинуть комнату. Однако все существа, оканчивающие ход в этой комнате, получают урон огнём 3 (1к6). *Рассеивание магии* подавит оковы на 1 минуту.

Элементаль последует за своим спасителем до конца собрания и будет сражаться на его стороне. Если элементаль увидит разлом в зоне 7, он воспользуется им, чтобы вернуться на Стихийный План Огня.

**Состояние подземелья.** В конце собрания элементаль почувствует планарную энергию из зоны 7, и она притянет его. Элементаль покинет Катакомбы Судьбы через разлом.

## 7. Разлом хаоса

Герои, идя по коридору, начинают слышать рёв разлома элементалей, от которого к тому же исходит яркий свет.

*Этот огромный зал украшен рядами колонн, вырезанных в форме элементалей и демонов. В центре каменного пола проходит огромный разлом. Из него бьёт поток хаотической энергии, уходящей в такой же разлом на потолке, в 12 метрах над головами. От пульсирующей колонны света отделяются отростки и бьют по ближайшим колоннам.*

В юго-западном углу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.

Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10, поймёт, что разлом проводит стихийную энергию. Если результат проверки превысил Сл на 5 или больше, герой узнаёт, что разлом опасен и передает экстрапланарную энергию в другую часть подземелья. Разлом будет перегружен, если использовать его для перемещения существа на стихийные планы.

Если нестихийное существо заканчивает ход внутри этой комнаты, оно получает урон случайного вида 5 (2к4) (вид урона определяется броском 1к10).

1к10	Вид урона
1 - 2	Кислота
3 - 4	Кислота
5 - 6	Огонь
7 - 8	Электричество
9 - 10	Звук

Любое существо, зашедшее в разлом, может выбрать, остаться ему здесь или переместиться на стихийный план. Если персонаж переместится на стихийный план и не вернётся до конца своего следующего хода, то он привязывается к этому плану и больше не может принимать участие в приключении.

## Врата Бездны

Тарул Вар пристально наблюдает за этой зоной. Здесь тэйцы обуздали силы Бездны.

## 8. Зал призыва

Персонаж, прислушавшийся у двери, услышит рык демонов, заключённых здесь.

*Раньше это место могло быть большим банкетным залом, но сейчас его мебель вдоль стен сгнила. Между рядами колонн ярко светятся шесть больших магических кругов, освещающих всё вокруг.*

**Охрана.** Один ужасный воитель, два умертвия и шесть зомби патрулируют это место.

**Круги призыва.** Два круга призыва пусты. В других заключены существа. Те, что помечены как раненые, имеют половину хитов из-за сковывающей магии.

- A) Один хезроу (ранен, сниженная угроза)
- B) Четыре квазита
- C) Один врок (ранен, сниженная угроза)
- D) Десять мейнов

Пленённый демон не может вырваться из круга без помощи снаружи, и никакие его действия не могут вырваться за пределы круга. Все демоны, кроме мейнов, умоляют освободить их, обещая напасть на тэйцев. Герои могут действием стереть серебряную границу круга, что нарушит магию на 1 минуту. За это время демон может вырваться, пройдя проверку Мудрости со Сл 15. Если один демон бежит из круга, то освобождаются все демоны в этом круге, и они немедленно убегают.

Освобождённый демон немедленно атакует ближайшего не-демона.

**Состояние подземелья.** Если в этой зоне останутся какие-либо демоны, кроме мейнов, в итоге все демоны будут освобождены из ловушек. Этот факт должен быть отмечен на состоянии подземелья.

## 9. Тупик

*Створки двойной двери покрыты медной филигранью, складывающейся в ангельские фигуры.*

**Предупреждение.** Успешная проверка Интеллекта (Поиск) со Сл 15 выявит, что в эту часть коридора никто не заходил уже несколько месяцев. Персонаж, который умеет читать следы, поймёт ту же информацию, изучив пол и не совершая никаких проверок.

Если осмотреться, используя заклинание *обнаружение магии*, то будет видна отчётливая аура некромантии, усиливающаяся в восточном направлении.

**Оглушающая теневая ловушка.** Когда двери будут открыты, совершите проверку инициативы. Коридор мгновенно заполняется тьмой на 6 метров от двери. Все живые существа, начинающие ход в этой зоне, должны преуспеть в проверке Харизмы со Сл 15, иначе они получат урон некротической энергией 7 (2кб) и станут парализованными до начала своего следующего хода, после чего повторяется сбросок. Тьма остаётся в коридоре пока открыта дверь.

## 10. Покои Тарул Вара

*Стены этого богато обставленного помещения украшены гобеленами. Ширмы разделяют его на секции с диванами, столами и шкапами.*

**Существа.** Тарул Вар находится в покоех, а с ним четыре ужасных воителя в качестве охраны. Лич имеет при себе *посох воплощения* (см. Приложение 1). После потери Кровавых Врат Вар заключён в этой зоне в ожидании суда Сзасса Тэма. Если Вар был уничтожен, то сила, идущая через Хранилище Филактериев, позволила ему быстро возродиться.

Лич атакует немедленно, выплёскивая свою ярость на тех, кого он помнит по битве у Врат. Охрана окружает лича, защищая от прямых атак. Используя действие, ужасный воитель может использовать одно из заклинаний Тарул Вара так, как если бы сам лич делал это (смотрите врезку на странице 22).

Ужасные воители отгаскивают беззащитных персонажей в яму на перекрестке перед этой комна-

той, или же откроют дверь и забросят персонажа в ловушку в области 9.

Когда у Тарул Вара останется 30 или меньше хитов, он предложит героям дубликаты ключа-камня и стального ключа (смотрите раздел «Сокровища»), а также информацию (равноценную двум порциям знаний о мире) в обмен на его свободу и молчание. Если игроки отпустят Вара, он бежит из Катакомб Судьбы. Если лича убьют снова, и он больше не появится в приключении, он может быть уничтожен навсегда, если команда успешно уничтожит Хранилище Филактериев.

**Контактный камень.** В западной секции покоев в стене над рабочим столом Вара находится круг из светящихся символов, выполняющий роль контактного камня.

**Сокровища.** У Тарул Вара есть ключ, настроенный на эту зону и зону Храма Страдания (в секторе Храмов Извлечения). Также у него есть покрытый орнаментом стальной ключ (стоимостью 5 зм) от двери в области 4.

В рабочем столе лежат несколько черновиков письма Сзассу Тэму, где Вар умоляет дать ему ещё один шанс захватить Побережье Меча (если персонажи участвовали в «*Биче Побережья Меча*», то в письме могут встретиться отсылки к тем событиям). В ящиках можно найти зелье чтения мыслей и копии ключ-камня и стального ключа.

Самый большой ящик закрыт заклинанием магического замка (проверка Силы Сл 25, чтобы сломать). Внутри находится золотая шкатулка в виде спящего дракона с фиолетовыми гранатовыми глазами (1 000 зм) и коробочка из чёрного дерева со стилизованной спиралью на крышке (смотрите следующий абзац). В шкатулке лежит 200 пм и тёмный речной камень (грузный камень).

**Шкатулка Истинного имени.** Если применить заклинание *обнаружение магии* на чёрную коробочку, то станет ясно, что изнутри исходит слабая аура магии Воплощения. В шкатулке лежат несколько листов пергамента. На первом листке написаны руны, и если их прочтёт кто-либо кроме Тарул Вара, страница взорвётся. Все в радиусе 3 метров от коробки должны совершить сбросок Ловкости со Сл 15, причём читающий делает её с помехой. Провалившие сбросок получают урон 21 (6кб), а успешно совершившие получают уменьшенный вдвое урон. Шкатулка и содержимое при этом уничтожаются.

Руны можно обезвредить заклинанием *рассеивание магии* или совершением проверки Интеллекта со Сл 15, чтобы убрать опасную страницу, не прочитав руны по неосторожности. Провал этого броска означает, что персонаж всё же случайно прочёл руны и активировал их.

В шкатулке лежат записи имён младших дьяволов и описания планов по их использованию для захвата Побережья Меча и документы, из которых выясняется, что Вар искал истинное имя Баазки.

## 11. Пыточные

Если прислушаться у двери, то можно услышать вой заключённого здесь глабрезу.

*Стены пыточной увешаны цепями и копьями, покрытыми запёкшейся кровью. В нескольких местах тяжёлые чёрные цепи закреплены на полу. В северо-восточном углу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Умертвие и семь скелетов пытаются прикованного ничком к полу демона глабрезу. Нежить атакует чужаком пиками (1к10 колющего урона). Их оружие магическое (смотрите раздел «Сокровище»), но у них нет щитов (-2 к КД).

**Прикованный глабрезу.** Демон не может освободиться без посторонней помощи. У него половина хитов, и он не может накладывать заклинания и призывать других демонов. Глабрезу атакует только если подойти в зону его досягаемости, потому нежить использует пики. Когда начнётся бой, демон потребует освободить его, а взамен он обещает «уничтожить этих мертвяков и их хозяев». Если герои отказываются, он атакует их при любом удобном случае.

Чтобы освободить демона, героям требуется открыть замки на всех четырёх железных цепях (проверка Ловкости со Сл 15 для каждого). Будучи освобождённым, глабрезу атакует ближайших врагов в случайном порядке. Он получает возможность колдовать, но всё ещё не может призывать других демонов.

**Оковы.** Десять комплектов цепей и оков сделаны их покрытого рунами железа. Закованный в них демон не может бежать, пока оковы закрыты. Чары школы Преобразования, наложенные на цепях, делают их неуничтожимыми, и поэтому их нельзя вынести за пределы этой комнаты.

**Состояние подземелья.** Если глабрезу останется на свободе, то демоны в области 8 будут освобождены. Этот факт должен быть отмечен как часть состояния подземелья.

**Сокровище.** Копья скелетов зачарованы заклинанием *магическое оружие* (+1) на 2 часа. Умертвие вооружено *пикой* +1.

## Залы содержания

После первоначального покорения демонов держат здесь, подчиняя их своей воле.

## 12. Ложная яма-ловушка

*Стены в этом просторном помещении из обработанного камня, но на высоте 9 метров — скальный потолок и сталактиты. Пол разделён на квадраты со стороной 1,5 метра. Возле каждого из четырёх дверных проёмов в этой комнате находится по яме.*

Любое существо, заходящее в комнату, тут же с силой подбрасывается вверх, прямоком на сталактиты, которые причиняют колющий урон 10 (3к6), и стано-

вится удерживаемым на потолке в течение 1 минуты, по истечении которой падает вниз на пол. Любое движение по полу или через него снова активирует ловушку. Единственный способ быть в безопасности — оставаться там, куда упал.

Чтобы деактивировать ловушку, герои должны переступить через одну из фальшивых ям-ловушек.

**Аура.** Заклинание *обнаружение магии* покажет, что в комнате повсюду аура магии Преобразования, сфокусированная строго над ямами.

**Ловушка «ложные ямы».** Со стороны ямы выглядят обычно, однако на глубине 30 сантиметров в них находится силовое поле, выдерживающее любой вес, а перемещение по полю деактивирует ловушку в комнате на 1 минуту.

## 13. Логово Сорлана

Замок, установленный на двустворчатую дверь, фальшивый. Настоящие замки и замочные скважины спрятаны в основании каждой двери, и их можно заметить после успешной проверки Интеллекта (Поиск) со Сл 15. Если кто-то попытается отпереть ложный замок или открыть дверь силой, все существа в пределах 3 метров от двери должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14 (взломщик совершает его со штрафом), иначе они получают урон силовым полем 5 (2к4) и сбиваются с ног.

*В этой разгромленной комнате гобелены и картины изрезаны в клочья и висают из чёрных рам. Когда-то дорогая мебель и подушки прогнили и рассыпаются в прах. В воздухе витает запах разложения.*

**Существо.** К этой комнате привязано привидение по имени Сорлан. Когда-то он был искателем приключений, однако попал в руки Красных волшебников и стал жертвой ужасных экспериментов. Он ненавидит Красных волшебников и немедленно нападёт на вошедших в его комнату, крича, что союзники Красных волшебников должны умереть. Если герои убедят Сорлана в том, что они борются с волшебниками (проверка Харизмы [Убеждение] со Сл 15), он успокоится и даже может поделиться двумя порциями знаний, которые он почерпнул от Красных волшебников. Сорлан также посоветует героям держаться подальше от зоны 15, ведь именно там он был пойман при попытке бегства. Он не знает, как обезвредить телепортационную ловушку. Если Сорлана убить, он возродится в этой комнате через 24 часа.

**Ключи-камни.** Сорлан укажет на тэйцев в зоне 14. У призрака нет ключа, да он ему и не нужен.

## 14. Клетки демонов

*В этом зале от пола до потолка всё заставлено клетками. В трёх из них заключены демоны, тщетно пытающиеся вырваться, и при этом не издающие ни звука.*

**Существа.** Один Красный волшебник, командующий двумя запирающими смерть умертвиями и двумя тэйскими учениками.

**Клетки.** В запертых клетках томятся такие существа:

- А) Один хезроу
- В) Восемь квазитов
- С) Два врока

Каждая клетка состоит из железных прутьев, покрытых рунами. Они зачарованы магией Преобразования и неразрушимы. Демон может пытаться бежать, но ни одна его часть не может выйти за прутья. Более того, клетка запирает в себе даже звуки. Чтобы освободить демона, персонаж должен открыть замок на двери клетки (проверка Ловкости со Сл 15). Освобождённый демон атакует всех в помещении.

**Ключи.** Настроенный на эту зону ключ-камень и связка ключей от клеток находятся у Красного волшебника.

**Состояние подземелья.** Если в этой зоне останутся на свободе демоны, то в итоге все демоны будут освобождены. Этот факт должен быть отмечен как часть состояния подземелья.

## 15. Гибельный лабиринт

*Длинный коридор из серого гранита перпендикулярен входу в эту область. От него ответвляются ещё 6 коридоров.*

**Телепортационная головоломка.** Это место пропитано мощной магией Вызова (телепортация). Самое сильное её влияние на точках-активаторах 1—20, а также в точках входа и выхода (Е) на карте. Любое существо, попадающее в точку-активатор и не касающееся при этом потолка, телепортируется на потолок другой точки (определите броском к20) и должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 11, иначе оно получает урон психической энергией 5 (2к4). Если существо не хочет сразу спуститься с потолка, оно остаётся там до конца своего следующего хода, после чего падает.

Точки входа-выхода также излучают мощную магию Ограждения. Пока кто-то не скажет пароль, демон, заключённый в лабиринте, не может пересечь эти точки. Также никакое действие демона не может выйти за эти границы. Для не-демонов покинуть лабиринт несложно — нужно всего лишь делать это по потолку.

**Пойманный глабрезу.** В лабиринте заключён глабрезу. Когда герои придут сюда, поставьте глабрезу на случайную точку телепортации. Как только он заметит персонажей, он начинает двигаться к ним по точкам активации в каждый свой ход. Поскольку демон подвергался пыткам, он представляет сниженную угрозу. Слеплённый яростью и безумием, он двигается в сторону любого персонажа, которого видит, и атакует всех существ, до кого достаёт.

## ЗАГОНЫ КРОВИ

Красные волшебники выводят и растят монстров в собственных омерзительных инкубаторах.

### Залы паразитов

Магия призыва, которой зачарованы эти места, теперь служит Тэйцам.

## 16. Галерея роёв

Красные волшебники больше не используют это помещение.

**Звуки.** Персонаж, прислушавшийся у двери и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 10, различит далёкий скрежет.

**Освещение.** Отсутствует.

*Пол здесь полностью покрыт мёртвыми насекомыми, чьи сухие тела шелестят и двигаются от малейшего дуновения ветерка. Десятки демонических лиц выгравированы на белых мраморных стенах, из их открытых пасть с лёгким свистом дует ветерок. По центру помещения, между двустворчатыми дверями в противоположных концах, расположены чёрные каменные платформы.*

**Демонические лица.** Рты этих резных лиц являются источником магического ветра (школа Вызова).

**Пол, покрытый насекомыми.** Пол расположен на 60 сантиметров ниже порога и целиком заполнен мёртвыми насекомыми вперемешку с костями. Это труднопроходимая местность.

**Ямы-ловушки.** Они расположены по всей комнате и спрятаны под слоем насекомых. Ямы невозможно заметить случайно, только активной проверкой Интеллекта (Поиск) со Сл 20. Каждая яма наполнена мёртвыми насекомыми, падение в неё причиняет только половинный урон, однако упавший ничего не видит и не может дышать.

**Платформы-ловушки.** Если кто-то наступает на платформу, то он должен совершить спасбросок Харизмы (Сл 10), и в случае провала стая жалящих насекомых нападёт на него, вылетев из демонического лица и причинит колющий урон 5 (2к4) и урон ядом 5 (2к4). Персонаж также должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе он упадёт с платформы в случайную сторону. Насекомые умирают и падают на пол после того, как атакуют.

## 17. Зал пресмыкания

*На противоположной стороне этого зала находятся две огромные светящиеся ярким белым светом колонны. Вокруг них вьются сотни гигантских насекомых. Можно различить, что некоторые пауки и жуки дерутся, однако в общем создаётся впечатление, что насекомые словно подавлены светом.*

**Светящиеся колонны.** Колонны испускают магический свет (магия Воплощения), который успокаивает насекомых и обеспечивает безопасность их хозяевам.

**Существа.** Два тэйских ученика кормят насекомых свиным навозом и объедками. Шесть тэйских воителей охраняют учеников. Все они нападут, как только заметят вошедших. Каждый ход битвы к ним присоединяются 1 гигантский паук и 1 гигантская многоножка.

**Состояние подземелья.** Насекомые в этой комнате пожрут любые мёртвые тела. Однако через несколько часов их голод возрастёт настолько, что они начнут есть друг друга.

**Ключ-камень.** Один из тэйцев имеет при себе ключ-камень, настроенный на эту зону.

## 18. Бараки

Пол здесь заставлен грубыми койками, с которыми резко контрастирует величественный трон из белого мрамора в противоположном конце помещения. Большинство магических светильников приглушены, отчего восточная часть комнаты освещена тускло.

В северо-восточном углу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы. К западу от него на стене на высоте 1 метра находится круг из светящихся символов.

**Существа.** Здесь отдыхают шесть тэйских учеников, три запирающих смерть умертвия и восемь тэйских воителей. Половина воителей и половина учеников спят в восточной части комнаты. Когда существа заметят героев, они нападут. Спящие тэйцы вступят в бой позднее, в ходе 2 раунда боя.

**Трон-ловушка.** 6-метровый в высоту трон является магической ловушкой (школа Вызва), которой тэйцы могут воспользоваться в отчаянии. Когда живое существо забирается на него, из трона вырывается рой жалящих насекомых, которые быстро заполняют помещение. Все существа в комнате получают колющий урон 9 (2к8) и урон ядом 9 (2к8). В течение 1 минуты все существа, оканчивающие ход в этой комнате, получают колющий урон 4 (1к8) и урон ядом 4 (1к8). Через 1 минуту насекомые исчезают и ловушка перезаряжается.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов служит контактными камнями.

**Ключи-камни.** У двух тэйцев есть ключи-камни, настроенные на эту зону. Также у одного из них есть ключ, настроенный на зону Свиноферма, а у другого ключ, настроенный на зону Инкубаторы.

## Свиноферма

Эти смежные залы были переоборудованы под свиноферму, где выращивают пищу для плотоядных монстров.

### 19. Проходной загон

**Звуки.** Отовсюду доносится свиной визг и хрюканье — его ни с чем не перепутать.

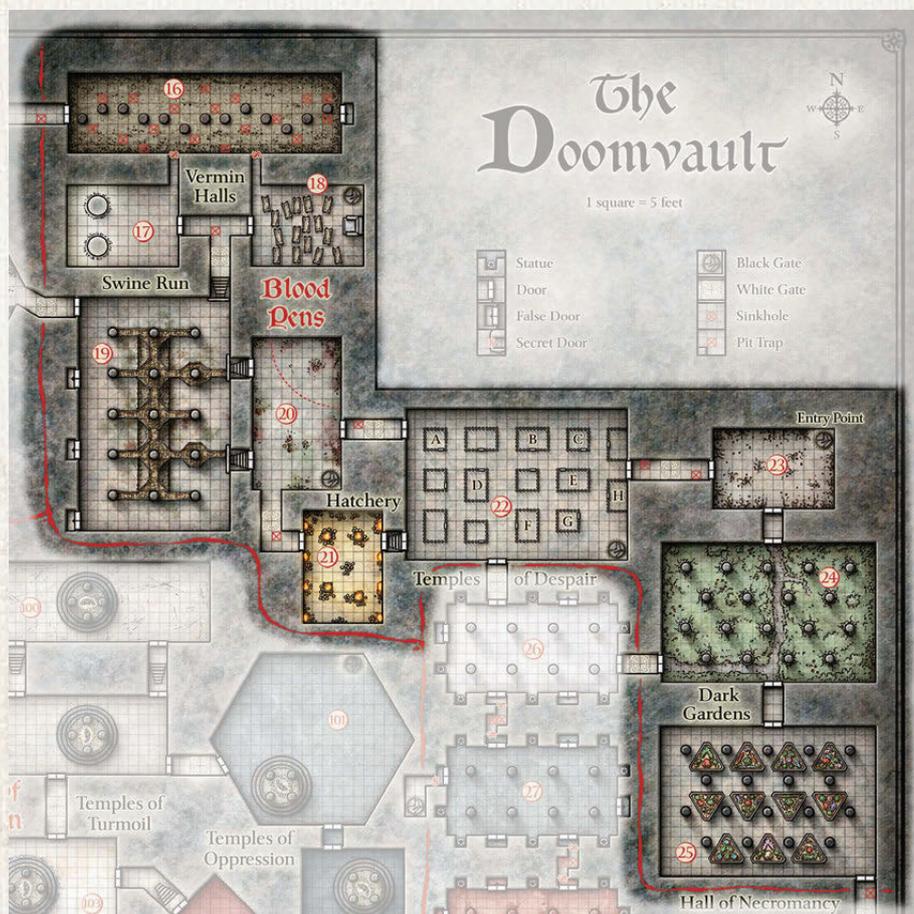
**Заблокированные ступени.** Каменные плиты высотой 1,5 метра каждая блокируют лестницы, спускающиеся в это помещение. Влезание на плиту равноценно 3 метрам движения. Чтобы опрокинуть плиту, нужна успешная проверка Силы со Сл 20.

Если плита падает, в освободившемся пространстве тут же хлынут свиньи. Смотрите раздел «Свиные загоны».

То, что раньше было великолепным залом, сейчас лишь огромный свинарник. Свиньи, сотни свиней, толкуются здесь так, что яблоку упасть негде. Тэйцы сбрасывают еду с нескольких навесных мостов, прикрепленных к массивным колоннам, поддерживающим потолок. Каждая колонна помечена большим красным крестом.

**Существа.** Два тэйских ученика, два запирающих смерть умертвия и шесть скелетов. Они атакуют незваных гостей.

**Аура.** Заклинание *обнаружение магии* покажет слабую ауру магии Преобразования. Это простенькие чары для маскировки свиной вони.



**Мосты.** Тряские дощатые мосты висят на высоте 3 метров над полом и ведут к каменным плитам, перебивающим лестницы. Любое существо, потерявшее сознание на мосту, имеет 50% шанс упасть вниз, в свиной загон.

**Зачарованные колонны.** Заклинание *обнаружение магии* покажет, что все колонны излучают магию Очарования. Любой гуманоид, коснувшийся колонны, должен преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 13), иначе он потеряет сознание на 1 минуту. Тэйцы поместили колонны в качестве напоминания. *Рассеивание магии* подавляет магию колонн на 1 минуту.

**Парящий диск.** Матовый, чуть вогнутый диск из магической энергии (Воплощение), диаметром 1,5 метра, парит у северного края северного моста, ведущего в область 20. Диск выдерживает вес до 450 килограмм. Он неподвижен и расположен на одном уровне с мостом, но им может ментально управлять любой, кто его видит (проверка Интеллекта со Сл 10). Он подлетит к заблокированному лестничному пролёту, ведущему к Залам паразитов (области 16—18).

**Свиные загоны.** С этими свиньями очень жестоко обращались, они злы и раздражены. Они нападут толпой на любого, кто зайдёт в загон. Попавшее в загон существо должно в начале каждого своего хода преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе оно получает дробящий урон 3 (1к6) и колющий урон 3 (1к6). Персонаж, получивший максимальный урон, сбивается с ног. Атаки по свиньям особого эффекта не дадут, однако зональные заклинания очищают пространство от свиней до конца следующего хода заклинателя.

Одна из свиней заметно меньше остальных и хуже выглядит. Если персонажи используют *обнаружение магии*, то увидят, что свинья излучает магию Преобразования. На самом деле свинья — это легконогий полурослик по имени Древин. Он был менестрелем, пока не исполнил издевательский лимерик о магах, после чего на тэйской границе Красные маги обратили его, и он потерял рассудок. Если снять с него заклятие превращения (с помощью *рассеивания магии* или любым другим способом), он будет сопровождать персонажей, пока не найдёт безопасный способ покинуть Катакомбы Судьбы. Уходя, он пообещает написать великую балладу о приключениях героев.

В загороженной области под мостками расположились свиноматки и поросята, спасбросок Ловкости здесь всего 8.

**Ключи-камни.** Здесь находятся четыре ключа-камня, настроенных на эту зону: два у учеников и два у умертвий.

## 20. Скотобойня

Если свиньи ворвутся в эту комнату, то они наткнутся на воителей и собьют половину из них с ног, после чего вернуться в область 19.

*Пустые ниши стен, возможно, когда-то содержали произведения искусства. Это была большая галерея, однако сейчас здесь бойня, с покрытым засохшей кровью и внутренностями полом.*

*В юго-восточном углу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы. К северу от него на стене на высоте 1 метра находится круг из светящихся символов.*

**Аура.** Обнаружение магии выявит слабую ауру магии Преобразования на всей этой области, но это просто магический способ сдерживать вонь бойни.

**Существа.** Здесь находятся двенадцать тэйских воителей под надзором умертвия. Восемь из них работают на южной стороне, где складывают туши свиней вдоль стены. В северной части четверо промывают внутренности животных, иногда подбрасывая потроха прикованному к полу отиджу.

Отидж может перемещаться на 12 метров от северо-восточного угла, как показано пунктиром на карте. Он атакует любое существо, до которого достаёт. Если отидж не может атаковать, то тратит свой ход на попытку порвать цепь (проверка Силы со Сл 20), пока его охранники отвлечены.

Обладая интеллектом ребёнка и телепатией, отидж транслирует своё желание съесть больше еды. Персонажи могут говорить с ним, и если они пообещают его покормить, то отидж не будет атаковать 1 раунд. После этого персонажи должны успокаивать его успешными проверками Харизмы (Убеждение) со Сл 10. Персонаж, который освободит отиджа, узнает, что в зоне есть ещё такие существа, и получит общую информацию про область 42. Отиджи ненавидят Красных волшебников.

**Ниши.** Узкие ниши расположены на высоте 1,5 метра и глубиной 1 метр. Забраться в нишу равноценно 3 метрам перемещения.

**Состояние подземелья.** Если отиджу дать ключ-камень от зоны Заточение мерзости и рассказать, как использовать чёрные врата, он телепортируется в зону 41 и достигнет зоны 42. Его присутствие может изменить сцену (смотрите область 42).

**Контактный камень.** Круг светящихся символов выполняет роль контактного камня.

**Ключ-камень.** Ключ-камень, настроенный на эту зону и зону Заточение Мерзости (области 41 и 42), есть у умертвия.

## Инкубаторы

Здесь тэйцы выводят из яиц экзотических тварей и натаскивают их на службу Тэю.

### 21. Зал кладки

Чем ближе герои к этому залу, тем более тёплым и сырым становится воздух.

*Жар вырывается из этой комнаты, а пар заваливает некоторые её части. В каменных жаровнях, вделанных в стены, и стоящих на полу, пылают оранжевое пламя. Пол покрыт песком, и на нём разложены десятки массивных яиц всевозможных видов и цветов.*

**Существа.** За яйцами следят два Красных волшебника, один ужасный воитель и шесть скелетов. Маги будут использовать нежить как щит и используют заклинания, которые не навредят кладке.

**Жаровни.** Магические каменные жаровни (магия Воплощения) встроены в комнату, и их нельзя двигать. Существо, коснувшееся жаровни, получает урон огнём 3 (1к6). Существо может получить этот урон только один раз в ход.

**Яйца.** Группы яиц делают эту местность труднопроходимой. Яйца ещё не готовы к вылуплению. Один вооружённый персонаж может уничтожить все кладки за 5 минут. Если оставить яйца здесь без наблюдения, то они также погибнут. Это яйца разных существ, включая когтистых ужасов, реморхазов, виверн и василисков, количеством по 1к6+1 каждого типа. Чтобы определить, каким видам принадлежат все яйца, нужна проверка Интеллекта (Природа) со Сл 20.

**Пар.** Паровая завеса делает это помещение слабо ограничивающим видимость.

**Ключи-камни.** У каждого Красного волшебника есть ключ-камень, настроенный на эту зону.

## 22. Загон молодняка

Тот, кто стоит у двери, слышит визг и вой закрытых в клетках существ.

*Резные ангелоподобные фигуры на стенах этого огромного зала резко контрастируют с битком забитыми металлическими клетками, в которых сидят визжащие уменьшенные копии смертоносных созданий.*

*В юго-восточном углу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы. К северу от него на стене на высоте 1 метра находится круг из светящихся символов.*

**Аура.** Обнаружение магии покажет слабую ауру магии Преобразования во всём зале, с помощью которой контролируется вонь от детёнышей и их пищи.

**Существа.** Два Красных волшебника наблюдают, как два тэйских ученика ухаживают за молодняком, в то время как четыре тэйских воителя стоят на страже. Они атакуют нарушителей. Отчаянно отбиваясь, Красные волшебники могут отвободить детёнышей.

Если битва будет идти не в пользу тэйцев, то одна из Красных волшебников сдастся. Её имя Мирья, и она не особо верна Сзассу Тэму. Если герои пощадят её, то она скажет фразу-пароль для ловушки в области 23 («То, что мертво, оставайся мёртвым») и одну порцию знаний о мире.

**Клетки.** Половина клеток пуста. В остальных содержатся такие существа:

- А) Один молодой реморхаз
- В) Четыре молодых василиска
- С) Десять молодых эттеркапов
- Д) Один молодой реморхаз
- Е) Два молодых ползущих падальщика
- Ф) Один молодой бехир
- Г) Два молодых когтистых ужаса
- Н) Одна молодая виверна

Каждая клетка состоит из железных, покрытых рунами прутьев. Они зачарованы магией Преобразования и неразрушимы. Существо, закрытое внутри, не может физически либо магически атаковать через прутья. Чтобы освободить существо, персонаж должен открыть замок на двери клетки (проверка Ловкости со Сл 15, чтобы взломать).

Если молодое существо освободить из клетки, оно атакует ближайшее существо, но все они бояться тэйцев. Если тэец и персонаж игрока находятся на одинаковом расстоянии от детёныша, он атакует персонажа.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов выполняет роль контактного камня

**Ключи-камни.** У каждого Красного волшебника есть ключ-камень, настроенный на эту зону, а также ключи к клеткам.

## Тёмные сады

Когда-то смертоносные сады сейчас переоборудованные под нужды Загонов Крови.

## 23. Мертвый сад

*Сухие и почерневшие лозы покрывают пол и стены, на которых находятся небольшие круглые отверстия размером с кулак.*

*В северо-восточном углу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Семь зомби и два умертвия сосредоточили внимание на дверях в области 22 и 24. Тот, кто зайдёт со стороны чёрных врат, может атаковать незамедлительно, застав врагов врасплох.

Если нежить не была атакована, то они пропустят любого, у кого тэйская внешность и кто знает фразу-пароль («То, что мертво, оставайся мёртвым»). Умертвие обратит внимание на любого, кто знает фразу, но выглядит как чужак. Потребуется бросок Харизмы со Сл 20 (Запугивание, Убеждение или Обман), чтобы убедить умертвие успокоиться.

**Аура.** Заклинание обнаружение магии покажет ауру магии Преобразования в каждом отверстии, дающую намёк на ловушку «кровавые лозы». Если ловушка неактивна, аура слабая, но постепенно усиливается.

**Ловушка «кровавые лозы».** Если живое существо зайдёт в зал дальше, чем на 3 метра и не произнесёт пароль, ожившие лозы словно выстреливают из отверстий и заполняют область. Лозы игнорируют нежить. Все живые существа в помещении должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе они станут удерживаемыми. Удерживаемое лозами существо получает в начале своего хода колющий урон 11 (2к10). Удерживаемое существо может действием освободиться (проверка Силы (Атлетика) со Сл 15) или освободить другого, пройдя проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 15. Лозу также можно убить (КД 15, 8 хитов).

Пока лозы в помещении, видимость слабо ограничена, а местность становится труднопроходимой. Существа получают колющий урон 2 (1к4) за каждые 1,5 пройденных

метра. Если существо проходит в свой ход более 4,5 метров, оно немедленно повторяет спасбросок Ловкости как описано выше, и в случае провала становится удерживаемым.

Если в конце раунда никто не обездвижен, все лозы тут же погибают. Ловушка отключается на 1 час.

**Ключи-камни.** У умертвий есть ключи-камни, настроенные на эту зону.

## 24. Бледный сад

Красные волшебники переоборудовали этот волшебный сад в источник продовольствия. Помещение заполнено тусклым светом.

*В воздухе этого обширного и зелёного подземного сада витает запах увядающих растений. Белые лозы, подрагивающие, словно от прикосновения ветерка, оплетают покрытые трещинами колонны, слегка святиющиеся бледным светом. Между колоннами вьётся пара посыпанных камнем тропинок, края которых заросли мертвенно-бледными цветами, серыми кустами с толстыми ветками и гигантскими грибами.*

*В стенах около дверей находятся полки, заставленные корзинами, полными разнообразными растениями.*

**Существа.** Двенадцать безоружных гуманоидных скелетов бродят по зоне, собирая растения в большие корзины. Когда кто-то из них срывает растение, слышатся щелкающие звуки, свечение ближайшей колонны усиливается, и растение начинает быстро отрастать заново.

Скелеты игнорируют чужаков, если на них не нападут или не повредят. В этом случае они атакуют нарушителей в ответ.

В зарослях притаились три блуждающие насыпи. Они игнорируют скелетов, а также натренированы не обращать внимание на любого, кто не отходит больше, чем на 4,5 метра от двери, где корзины забирают с полка. Они поджидают в засаде любое существо, которое пройдёт мимо них.

**Заросший сад.** Любая местность в пределах 1,5 метров от колонны, не отмеченная как тропа, считается труднопроходимой местностью.

**Колонны.** Находящиеся в саду колонны реагируют на урон, наносимый растениям. В конце каждого раунда, когда блуждающие насыпи получали урон, вокруг колонн собирается разряд странной энергии, и все существа в радиусе 1,5 метров получают урон электричеством 5 (1к10).

## 25. Спящий сад

*Этот сад похож на двор замка, стены зала сделаны из тёмного мрамора с серыми прожилками, потолок украшен медью и его поддерживают колонны из чёрного мрамора. Возвышающиеся каменные клумбы полны цветов и плетущихся лоз всех цветов радуги, а их сладкий аромат витает в воздухе.*

**Существа.** Здесь живёт Красный волшебник Турия, управляющий Загонами Крови. Его охраняют два ужасных воителя, одно мертвие, восемь зомби в мантиях, а вирмлинг чёрного дракона — его питомец. Когда герои заходят в сад, дракон как раз убивает раба.

Турия большую часть времени проводит в уединении и обрадуется возможности сразиться с нарушителями. Однако если его хиты опускаются до 20 или ниже, он сдастся и предложит две порции знаний в обмен на жизнь. Также он готов отдать свои сокровища и копии своего ключа-камня. Оригинал ключа-камня он отдаст только в случае серьёзной угрозы.

**Состояние подземелья.** Если Турия переживёт первую встречу с героями, он и все выжившие союзники отправляются патрулировать и атакуют всех чужаков в Катакомбах Судьбы. Скажите координатору добавить эту группу к особым сценам.

**Клумбы.** В этом саду все клумбы пронизаны магией Очарования. Если живой гуманоид проведёт здесь больше 1 минуты, ему нужно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл, иначе он теряет сознание. В конце каждого хода существо может повторить спасбросок для окончания эффекта. Спасшееся существо получает иммунитет к этим чарам на 24 часа. Все находящиеся в этом саду создания уже имеют иммунитет.

**Место отдыха Турии.** Средняя клумба в самом северном ряду заросла растениями, по форме напоминающим предметы мебели. Шаровидный куст выполняет роль дивана, угловатый куст достаточно прочный, чтобы служить столом, а кусты вокруг явно похожи на небольшие стулья.

**Контактный камень.** На южной стене возле места отдыха Турии находится кольцо светящихся символов, служащее контактными камнем.

**Сокровища.** Турия носит золотой обруч с рубинами (1 000 зм) и золотой браслет (100 зм). У него есть свиток *полёта* и *зелье лечения*, а также ключи-камни, настроенные на эту зону, Залы паразитов, Свиноферму, Инкубаторы и зону Храмов беспорядка (сектор Храма Извлечения).

Ужасающие воители имеют при себе *длинные мечи +1* и золотые браслеты, такие же как у Турии.

В «столе» Турия хранит скучные записи о работе в Загонах Крови. Также там можно найти *масло эфирности* и *зелье яда*, подписанное как *зелье лечения*. Пучок сплетённых ветвей открываются наподобие сундучка, внутри которого лежат 100 пм и бриллиант (1 000 зм).

# СФЕРЫ МАГИСТРОВ

Этот сектор — рабочая область Красных волшебников, заведующих Катакомбами Судьбы.

## Храмы отчаянья

Несмотря на то, что комнаты этой зоны называются «храмами», это, по существу, защищённые комнаты, созданные для уничтожения тех, кто не подозревает об опасностях. Все двери в этой области заперты. Божественное чутьё и обнаружение добра и зла дадут понять, что эта зона бесповоротно осквернена.

### 26. Храм света

*Светящиеся колонны ярко освещают этот большой зал белого мрамора. Каждая колонна покрыта резными изображениями героических фигур с протянутыми руками, словно бы готовыми принять дары. С этими прекрасными колоннами контрастируют ниши в стенах, в которых стоят четырёхрукие горгульи.*

**Предостережение.** Персонажи, вошедшие в эту область, чувствуют спокойствие, несмотря на присутствие горгулий. Если игрок выскажет свои сомнения об этих ощущениях, его персонаж может совершить проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 18, понимая в случае успеха, что эти эмоции иллюзорны и внушены извне.

**Тело.** Перед одной из ниш лежит тело мужчины в красной мантии, расположенное так, что его видно только после входа в комнату. Красный волшебник Ворджа был послан сюда на казнь и горгульи убили его, но он стабилизировался. Для того чтобы он пришёл в сознание, требуется лечащая магия или успешная проверка Мудрости (Медицина) со Сл 15. Если лечащая магия не применялась, у него будет всего 1 хит. Ворджа не намерен сражаться, и он не предан Тэю.

Если Вордже помогут, он может выдать одну порцию знаний, а также информацию о Зале Послушания и Зале Некромантии. Об этой зоне он ничего не знает. Если ему дадут ключ-камень и отведут к чёрным воротам, он покинет Катакомбы Судьбы и присоединится к Сиранне.

**Существа.** Когда искатели приключений впервые входят в эту область, восемь четырёхруких горгулий стоят настоящими статуями. После того как откроют любую дверь кроме потайной, две горгульи оживают и нападают. Каждый раз, когда открывают другую такую же дверь, оживает ещё одна горгулья. Это происходит постоянно, пока в нишах есть горгульи. Горгульи никогда не покидают эту комнату.

**Колонны света.** Колонны наполнены магией школы Воплощения, чтобы продлевать муки тех, кто оказался здесь заперт. Если существо касается колонны, комнату озаряет свет, и это существо получает 3 (1к6) временных хита. Однако все убитые горгульи при этом исчезают и оказываются в нишах в состоянии статуи (пока). Этот свет самостоятельно вспыхивает каждый час.

**Состояние подземелья.** Природа этой местности гарантирует, что горгульи не будут уничтожены раз и навсегда. Они стоят на том же месте, когда в зал входит новая группа.

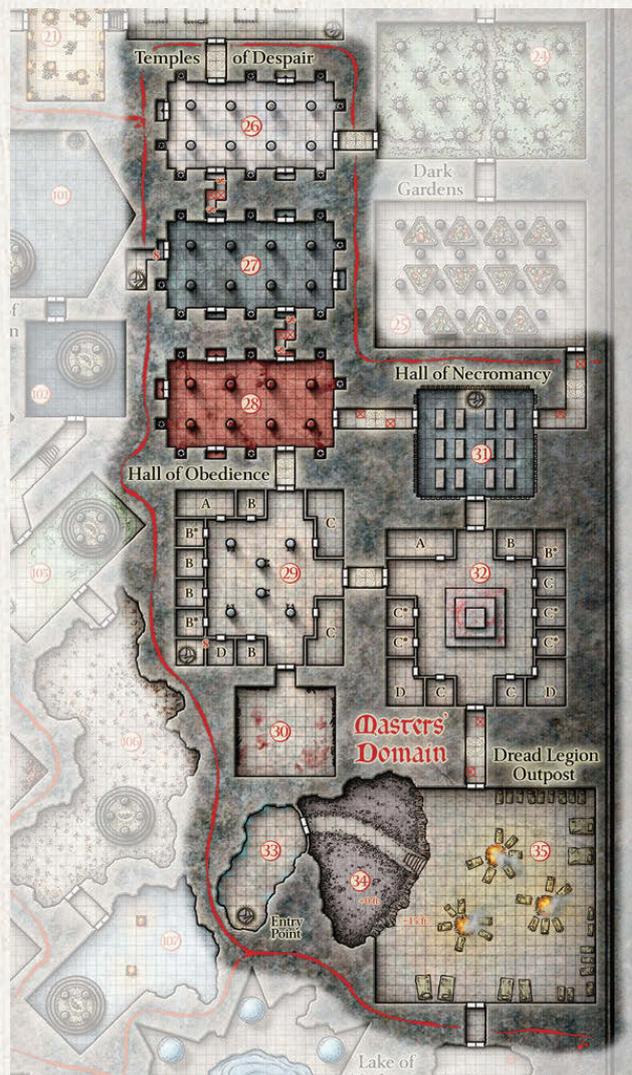
### 27. Храм тени

Существо, стоящее у дверей, ведущих в эту область, слышит слабый стон.

*Из теней этой тускло освещённой комнаты доносятся завывания, отражающиеся эхом от чёрных мраморных стен. В потолок упираются тёмные колонны, испускающие тени, которые извиваются как дым. В нишах стоят статуи четырёхруких горгулий, окружённые тьмой.*

**Свет.** От колонн исходит тусклый свет, освещающий всё вокруг. Все источники света, принесённые сюда или созданные здесь, испускают только тусклый свет, если только это не было заклинание как минимум 3 уровня, такое как *дневной свет*.

**Стон.** Зал заполнен жуткими стонами, тревожащими слышащих их живых существ. Такие существа получают помеху при совершении бросков рукопашных атак, а также проверок Силы и Ловкости. Персонаж, совершивший действием проверку Мудрости или Харизмы со Сл 14 и преуспевший в этом, может игнорировать этот эффект в течение следующих 10



**Существа.** Тени, кружащиеся вокруг трёх колонн, сгущаются и становятся тремя призраками, когда в этой области открывается любая дверь кроме потайной. В каждом последующем раунде из других колонн выходят по одной тени; итого появляется восемь существ. Призраки не покидают эту комнату.

**Колонны тени.** Местные колонны наполнены магией школы некромантии. Нежить, касающаяся колонн (или проходящая сквозь них) получает 3 (1к6) временных хита. Живое существо, касающееся колонны, получает урон некротической энергией 5 (1к10) и урон холодом 5 (1к10). Существо получает этот урон только один раз в ход.

**Контактный камень.** В нише за восточной дверью находится круг из светящихся знаков, служащий контактными камнем.

## 28. Храм крови

*В этом зале из тёмно-красного мрамора стоит тяжёлый металлический запах крови. По полу разлиты лужи крови, стекающей с потолка по тускло светящимся красным колоннам. В нишах стоят статуи четырёхруких горгулий, с когтей и из пастей которых капает кровь.*

**Свет.** Зона освещена тусклым, кроваво-красным светом, исходящим от колонн.

**Кровь.** Из-за скользкого от крови пола существо, перемещающееся по нему со скоростью, превышающей половину его скорости, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе оно будет сбито с ног.

**Существа.** Кровь, капающая с двух статуй, сгущается и становится двумя вампирскими туманами после того как в этой области открывается любая дверь кроме потайной. Каждый раз, когда открывается такая дверь, появляется ещё один туман. Этот процесс повторяется, пока не появится восемь существ.

**Колонны крови.** Если живое гуманоидное существо касается колонны, часть тела, касающаяся колонны, застревает, и существо становится удерживаемым. В начале каждого хода удерживаемого существа из него вытягивается кровь, и оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получит урон некротической энергией 5 (1к10), и максимум его хитов уменьшится на то же самое количество, пока оно не совершит длительный отдых. Существо может вырваться, если совершит успешную проверку Силы со Сл 15. Другое существо может оторвать жертву от колонны такой же проверкой.

## Зал послушания

Красные волшебники используют магию этого места для создания фанатичных последователей.

## 29. Двор преобразования

*Центр комнаты окружён многочисленными дверьми, создающими ощущение монастыря. На каждой тускло светящейся серебристой колонне, поддерживающей потолок, висят цепи и наручники. К четырём колоннам прикована нежить, глаза у них широко открыты, будто они на чём-то сосредоточены.*

**Серебряные колонны.** Магия школы очарования, притупляющая волю и восприятие, даёт всем существам во внутреннем дворе помеху к проверкам и спасброскам Мудрости. Существа, после того как их прикуют к колоннам, видят гипнотические грёзы, после длительного воздействия которых у них улучшаются боевые навыки и появляется преданность Красным волшебникам.

Четыре тэйских воителя прикованы к колоннам и находятся в глубоком трансе. Их можно считать лишёнными сознания. Если их убьют, в зале раздаётся удар гонга, предупреждающий обитателей келий.

**Кельи.** В кельях живут тэйцы, работающие и тренирующиеся здесь. Если не сказано обратное, то в каждой келье есть грубые койки и сундуки с бесполезными личными вещами. Кельи, помеченные звёздочками, пусты.

Начавшееся сражение или гонг от колонн предупреждают тех, кто находится в кельях. Один Красный волшебник выходит через 1 раунд, а второй в следующем. Обитатели прочих келий реагируют через 1к4 + 1 раундов (совершите по одному броску для каждого).

Кельи заняты следующим образом:

А) В этой прекрасно обставленной комнате обитают два Красных волшебника. Один из них спит. У обоих есть ключи-камни, настроенные на эту зону, а также ключи от келий С. В бою волшебники открывают кельи С, если могут сделать это без особого риска.

В) Здесь спят три тэйских воителя.

С) Двери в эти кельи заперты. Четыре тэйских воителя обитают здесь, когда они не прикованы к серебряным колоннам.

Д) В этой келье есть койки, но нет существ.

## 30. Тренировочная площадка

*В этом большом зале на стенах развешены оружие и доспехи, а пол покрыт кровью и чёрным ихором. Между двух стоек с оружием на восточной стене в метре над полом находится светящийся круг из символов.*

**Существа.** Ланис, Красный волшебник, проводит здесь жестокую тренировку. Шесть тэйских воителей сражаются с ужасным воителем и семью скелетами. Ланис приказывает всем им напасть на чужаков; смотрите врезку «Отыгрыш Ланиса». Из-за уже идущего сражения у всех существ кроме Ланиса хитов в два раза меньше максимума.



**Контактный камень.** Восточный круг из светящихся символов является контактнм камнем.

**Сокровище.** Среди находящегося здесь оружия находится *боевой топор +1*, *двуручный меч +1*, *короткий лук +1* и *адамантиновый длинный меч*. Висящий латный доспех с глубокими вмятинами является *латами уязвимости*.

Ланис носит *кольцо защиты*. У него есть ключ-камень, настроенный на эту зону, Зал некромантии и Храмы отчаянья. У него также есть ключ, открывающий все двери в Храме отчаянья, а также ключ от келий С в области 29.

**Состояние подземелья.** Если Ланис присоединяется к повстанцам, он делится информацией, понижающей уровень тревоги на 1.

## Зал некромантии

В этой зоне Красные волшебники практикуют и оттачивают свои навыки в самой тёмной магии.

### 31. Лаборатория нежити

Если Файя и Келсон находятся здесь (смотрите «Существа»), то все прислушивающиеся у дверей могут услышать кричащую душу Келсона.

*Стены этого мавзолея из чёрного мрамора усыпаны сотнями ниш, в которых стоят урны из слоновой кости, украшенные золотом, серебром и драгоценными*

*камнями. Дюжина каменных столов на полу вырезана из серого мрамора и покрыта кровью и гноем.*

*В северной части на полу выложен рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Файя, Красная волшебница, медленно вытягивает душу из Келсона Темноступа, лежащего на дальнем от двери, через которую вошли персонажи, столе. Келсон находится без сознания, и он стабилизирован с 0 хитов, но магия Файи вытягивает из него тонкую дымку, похожую на него самого, и это облачко кричит отражающимся эхом голосом. Потоки энергии перетекают с неё на стол, а оттуда расходятся по всей комнате.

Два запирающих смерть умертвия на столах это Красные волшебники, находящиеся в процессе воскрешения нежитью. Три умертвия уже воскрешены. Эти три умертвия подчиняются только Файе, когда она видит отряд и приказывает атаковать. Один из них каждый раунд кидается в персонажей урнами (+4 к попаданию, дальность 3/6 метров; одно существо). Попадание причиняет дробящий урон 3 (1к6), и цель должна совершить спасбросок, как указано в разделе «Урны». Файя остаётся на один раунд, оценивает возможности отряда, а затем сбегает в область 32 или использует чёрные ворота в этой комнате.

**Аура.** Заклинание *обнаружение магии* позволяет обнаружить сильную магию школы Некромантии повсюду, в том числе магию, создающую нежить. Божественное чутьё и обнаружение добра и зла дадут понять, что эта зона бесповоротно осквернена.

## ОТЫГРЫШ ЛАНИСА

Вначале Ланис держится в стороне от сражения, используя слабые заклинания и пытаясь понять мотивацию искателей приключений. Его преданность Сзассу Тэму весьма слаба. В принципе, он склонен поддержать Тэйское возрождение, но формально он ещё не вступил в их ряды и боится, что верные слуги Сзасса Тэма вычислят его.

Зная хитрость Сзасса Тэма, Ланис вначале полагает, что искатели приключений испытывают его преданность. Во время второго раунда сражения или когда его хиты уменьшатся вдвое, Ланис прямо спрашивает персонажей об их целях и высказывает желание присоединиться к повстанцам. Персонажи могут повлиять на него ещё сильнее, если будут убедительно говорить и докажут, что они уже очистили другие части подземелья. Если искатели приключений завоюют его доверие, Ланис оборачивается против Сзасса Тэма, убеждённый, что текущие замыслы правителя разрушат Тэй.

После этого он оборачивается против оставшихся тэйцев, которые, насколько он знает, не собираются сдаваться, и помогает персонажам сражаться. В дальнейшем Ланис делится двумя порциями знаний и своими ключами. Он уходит в сторожку через чёрные ворота в области 29.

## ОТЫГРЫШ ФАЙИ

Файя, преданная слуга Сзасса Тэма, согласна с философией лича о том, что магия не бывает опасной, и эксперименты не могут быть запретными, если они приносят силу. Законно-злая Файя порочна и везде ищет выгоду.

Она делает всё возможное, лишь бы избежать смерти, и даже делится ради этого тайнами Сзасса Тэма. Она может выдать две порции знаний и копии своих ключей-камней. В дальнейшем она может научить искателей приключений ритуалу, который с помощью магии этой комнаты воскрешает персонажей-нежить с душами. Этот ритуал совершается 10 минут и не требует жизненной энергии других существ.

Если Файе позволят, она покинет Катакомбы Судьбы.

**Каменные столы.** Эти резные плиты высотой в 1 метр проводят сквозь себя жизненную энергию и силы нежити. Они помогают в ритуалах и заклинаниях, создающих нежить.

Обладающее надлежащими знаниями существо может использовать каменные столы для превращения нежити с душой в живое существо. Для этого требуется помощь Красного волшебника или подробные письменные инструкции, такие как свиток в комнате Ланиса в области 32. Этот ритуал совершается 20 минут и требует, чтобы заклинатель совершил проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15. Заклинатель должен также потратить ячейку заклинания 3 уровня. В случае успеха существо-нежить с душой становится живым с теми же хитами и ресурсами, что были у него в состоянии нежити. Однако все его Кости Хитов будут потрачены. Если проверка Интеллекта (Магия) провалена, ячейка заклинания тратится, но существо остаётся нежитью.

**Урны.** Урны пропитаны магией (Некромантия) и это всего лишь искусно выполненные предметы (проверка Интеллекта [Поиск] со Сл 20, чтобы обнаружить это). Все живые существа, касающиеся урны, должны преуспеть в спасброске Телосложения или Мудрости со Сл 17 (на выбор существа), иначе они получают урон некротической энергией 10 (3к6) и становятся парализованными до конца своего следующего хода. В конце каждого своего хода существо должно повторять этот спасбросок. Если этот урон уменьшает хиты существа до 0, существо превращается в прах.

**Келсон.** Несмотря на выпавшие ему тяжёлые испытания, Келсон Темнотуп может восстановить здоровье любыми обычными способами. Он благодарит персонажей за спасение и предлагает две порции знаний. Он просит дать ему ключ-камень и уходит в сторожку для того чтобы отдохнуть и присоединиться к Хадарру. Однако перед этим он может помогать персонажам до конца игрового собрания, если они (и вы) этого хотите.

**Сокровище.** Файя носит кинжал +1, свиток тёмного зрения и зелье подводного дыхания. У неё также есть ключ-камень, настроенный на эту зону и Храмы Угнетения (в секторе Храма Извлечения).

Файя



## 32. Двор волшебников

*Посреди открытого двора стоит ступенчатый монумент из серого мрамора, окружённый закрытыми дверьми. Верхушка монумента испускает синий свет. Воздух вокруг него гудит от энергии, а исходящая вибрация перебивает другие чувства. Красные волшебники и прочие тэйцы стоят на коленях на двух нижних ступенях, уставившись на монумент.*

**Ступенчатый монумент.** Наполненный сильной магией школы Воплощения монумент усиливает творящуюся вокруг него магию, но находящиеся здесь испытывают проблемы с физическими ощущениями и действиями, получая помеху к проверкам и спасброскам Силы и Ловкости. Медитация у монумента вызывает гипнотические грёзы, которые после долгого воздействия улучшают магические способности и наделяют большинство существ сильной преданностью Красным волшебникам.

Высота ступеней монумента — 1,5 метра, и влезание на каждую требует дополнительно 1,5 метра перемещения.

**Существа.** Шесть тэйских учеников стоят на коленях на нижней ступени монумента. Два Красных волшебника стоят на коленях на средней ступени. Все тэйцы нападают на чужаков.

**Кельи.** В этих кельях обучаются и работают тэйцы. Если не сказано обратное, в каждой келье есть грубые койки и сундуки с бесполезными личными вещами. Кельи, помеченные звёздочками, пусты.

Сражение в этой области предупреждает обитателей келий. Они реагируют через 1к4 + 1 раунд (для каждого свой бросок).

А) Ланис (смотрите область 30) живёт в этом помещении, в котором есть отличная кровать, личный сундук и стол. Поиски позволяют найти одну записанную порцию знаний, а также *том покорённого языка* и свитки с заклинаниями *обнаружение магии* (2), *понимание языков* (2) и *снятие проклятья* (3). Здесь же хранится свиток, описывающий ритуал, превращающий нежить с душой в живое существо в области 31.

В) Здесь спят два Красных волшебника.

С) Здесь спят три тэйских ученика.

Д) В этой библиотеке хранится многочисленная информация. Проведённый здесь час приносит две порции знаний.

**Контактный камень.** Наверху монумента находится круг из светящихся символов, служащий контактными камнями.

**Ключи-камни.** У каждого Красного волшебника есть ключ-камень, настроенный на эту зону.

## Аванпост Грозного легиона

Грозный легион, войско Тэя, держит в Катакомбах Судьбы небольшую роту.

### 33. Застава охранников пещеры

*Светящиеся кристаллы на полу и стенах высвечивают грубую каменную пещеру. На юге, на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Синие кристаллы.** Синие кристаллы ярко освещают местность.

**Существа.** Один тэйский воитель, пять гноллов и пять орков нападают на чужаков, едва завидев их.

**Ключ-камень.** У тэйского воителя есть ключ-камень, настроенный на эту зону.

### 34. Пещера осколков

В этой пещере нет источников света.

*Стены и потолок этой грубой пещеры вытесаны из камня, а пол покрыт каменной крошкой и обломками. Тропинка, соединяющая двустворчатые двери на западе и лестничный пролёт на востоке, виляет мимо крупных камней.*

**Тропа.** Пол в этой комнате за исключением тропы является труднопроходимой местностью.

Ловушка «шквал осколков». Комнату наполняет сильная магия школы Превращения. Все существа, проводящие в этой области более 1 раунда, вызывают срабатывание ловушки. Если ловушка срабатывает, все существа в комнате получают колющий урон 14 (4к6) (успешный сбросок Ловкости со Сл 15 позволяет получить лишь половину урона). Тропа становится труднопроходимой местностью, и если существа в областях 33 и 35 могут слышать срабатывание ловушки, стражи узнают, что рядом находятся чужаки.

**Каменная стена.** Грубая каменная стена отделяет область 34 от находящегося выше зала в области 35. Высота стены 4,5 метра.

## 35. Казармы Грозного легиона

Свет этой комнаты виден из области 34. Если у находящихся здесь существ нет необходимости вести себя тихо, они громко разговаривают.

*Этот большой зал освещается тремя кострами, дым от которых уходит через трещины в потолке. Разбросанные матрацы и вонь от невымытых тел наводят на мысли о том, что здесь могут обитать многочисленные существа.*

*На востоке, между двумя огромными спальниками в метре над полом расположен круг из светящихся знаков.*

**Костры.** Костры ярко освещают местность. Существо, вошедшее в костёр, или начинающее там ход, получает урон огнём 3 (1к6). Существо может получить этот урон только один раз за ход.

**Существа.** Отряд Грозного легиона состоит из пяти орков и пяти гноллов, а ещё здесь отдыхает один тэйский воитель. Здесь также постоянно находятся два тролля, сдерживающие легионеров.

**Каменная стена.** Смотрите область 34.

**Состояние подземелья.** Отряд Грозного легиона патрулирует Катакомбы Судьбы. Если отряд, отдыхающий в казармах, будет убит, через 1 час появится точно такой же отряд.

**Контактный камень.** Круг светящихся знаков между спальниками троллей является контактными камнями.

**Ключи-камни.** У тэйского воителя есть ключ-камень, настроенный на все секторы кроме Храмов Извлечения. У следующих тэйских воителей и всех троллей будут ключи-камни, настроенные только на этот сектор.

## Кисты Дальнего Предела

Влияние Дальнего Предела искажило местные комнаты в форме идеальных звёзд в причудливую смесь обработанного камня и дикой пещеры. Если не сказано обратное, в пещерах темно.

## Озеро безумия

В заполненной водой расщелине обитает стая абортогов, разозлённых своим заточением и жаждущих поработать живых.

### 36. Тёмные воды

Прежде чем персонажи здесь окажутся, они могут услышать звук плещущейся воды.

*Стены этой пещеры отражают тёмно-синие сполохи, совпадающие по цвету с водой, заполняющей середину этой области. По поверхности воды пробегают рябь, как если бы её что-то недавно побеспокоило. По периметру пещеры в узких нишах находятся огромные шары синей жидкости, висящие прямо в воздухе.*

**Существа.** Аболет, обитающий в этом пруду, исследует область при помощи телепатии. В пределах этой комнаты аболет может использовать для перемещения водяные шары (смотрите в соответствующем разделе).

Испытания, выпавшие на долю аборета в Катакомбах Судьбы, ослабили его, уменьшив исходящую от него опасность. Кроме того, его ненависть к Красным волшебникам делает его потенциальным союзником. Совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 20 или другую успешную уместную проверку, персонаж может убедить аборета остановиться и устроить переговоры. Аболет в свою очередь требует, чтобы его отпустили и выдали ключ-камень.

**Пруд.** Этот пруд глубиной 100 метров с отвесными стенками. Существа, находящиеся в пределах 3 метров от поверхности, слабо заслонены. Те, кто находятся глубже, сильно заслонены.

**Водяные шары.** В 1,5 метрах над полом висят магические (школа Превращения) шары из воды диаметром 4,5 метра. Красные волшебники переносят в них водяных существ через чёрные врата.

Существо, находящееся в пределах 1,5 метров от шара и имеющее Интеллект 10 и выше может действием захватить контроль над шаром, совершив успешную проверку Интеллекта со Сл 10. При успешной проверке Интеллекта со Сл 10 тот, кто контролирует шар, может частью перемещения двигать его вместе с собой, чтобы тот находился в пределах 1,5 метров от него. Контроллер шара может легко входить и выходить из него. Контроллер сохраняет власть над шаром, пока находится в пределах 30 метров от него. Другое существо, способное быть контроллером, может захватить власть над шаром, победив в состязании Интеллекта с текущим контроллером.

Существо, касающееся шара и не являющееся его контроллером, должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе его затянет внутрь и не выпустит обратно. Заключённое существо может освободиться, совершив действием успешную проверку Интеллекта со Сл 20. Контроллер шара может действием освободить заключённое существо, совершив успешную проверку Интеллекта со Сл 10. Существо в шаре имеет половину укрытия от эффектов, исходящих извне. Находясь в шаре, заключённое существо не может состязаться за контроль над шаром.

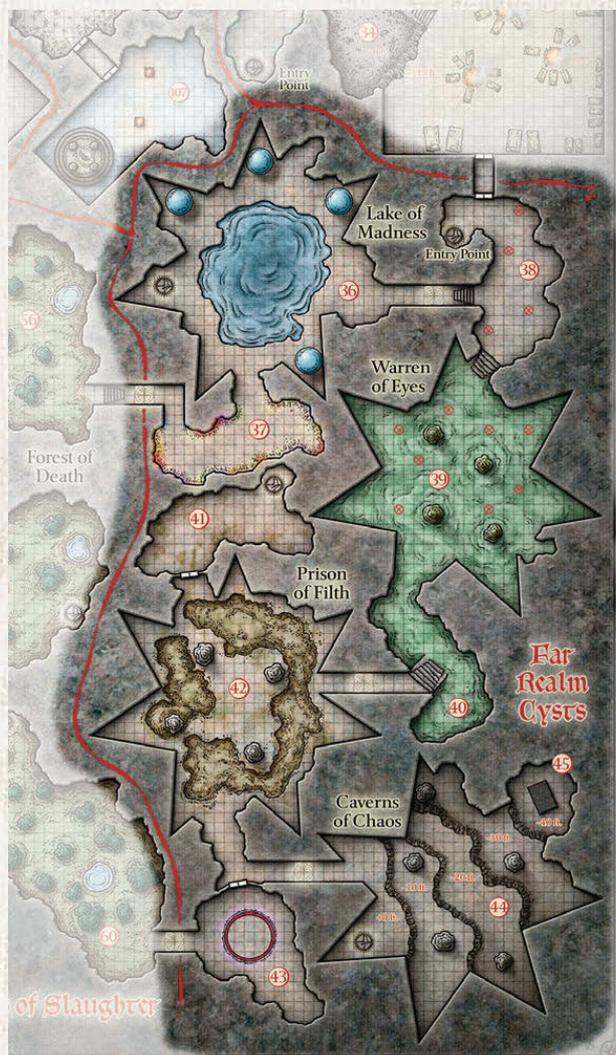
**Состояние подземелья.** Если искатели приключений освободят аборета, скажите координатору, чтобы он добавил его к особым сценам. Аболет атакует всех, кого встретит.

## 37. Манящий свет

Тусклый свет этого зала виден даже за поворотом.

*Воздух заполнен тусклым светом, переливающимся всеми цветами радуги. На полу лежат несколько кучек костей и обломки старого снаряжения.*

**Существа.** Ловушка (смотрите ниже) заманила сюда шесть умертвий и одного ужасного воителя. Они нападут, если эффект ловушки будет подавлен.



**Ловушка «манящий свет».** Все существа, видящие магический свет (иллюзия), и находящиеся в этой области, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл, иначе они входят в пещеру и стоят там, игнорируя всё вокруг. Если такое существо получает урон, оно может повторить спасбросок для окончания этого эффекта. Все живые существа, оканчивающие ход в освещённой комнате, получают урон некротической энергией 10 (Зкб).

Заклинание *рассеивание магии* подавляет этот эффект на 10 минут. Все заклинания, подавляющие или блокирующие свет, тоже подавляют эффект в области заклинания на время действия заклинания.

**Ключ-камень.** У ужасного воителя есть ключ-камень, настроенный на зону Лес смерти.

## Нора глаз

Здесь призван и заточён Таксалия, бехолдер. В этой области всё тускло освещено необычным зелёным светом.

## 38. Карстовая пещера

*В этой грубой пещере неровный пол с дырами. На востоке, на большом камне, находится круг из светящихся знаков, находящийся в метре над полом.*

Если персонажи приходят с севера, добавьте следующее:

*На юго-западе от дверей находится ниша с рунным кругом с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Восемь зомби и два огра-зомби нападают на всех чужаков. Сражение предупреждает Таксалию (область 39) о приближении нарушителей.

**Ямы.** Ямы в полу 1,5 метра диаметром и 3 метра глубиной. Существо, упавшее в яму, становится удерживаемым узким дном. Для того чтобы освободиться, нужна проверка Силы или Ловкости со Сл 13, и существа Маленького размера получают при этом преимущество. После этого выбраться из ямы можно легко.

**Контактный камень.** Круг из светящихся знаков является контактными камнями.

## 39. Владения бехолдера

*Сотни немигающих глаз взирают на эту комнату из блестящей зелёной стены. Пол покрыт мерзкой слизью, сочащейся из четырёх сталагмитов.*

**Бехолдер.** Таксалия, бехолдер, изуродованный магией тэйцев, парит под потолком, пытаясь остаться незамеченным, когда входят чужаки. Центральный глаз Таксалии и два дополнительных глаза (луч смерти и дезинтеграция) повреждены Красными волшебниками, и не действуют. Если он был предупреждён или его хиты опускаются до 50, он отступает в область 40, оставляя порождения разбираться с угрозой.

### ОТЫГРЫШ ТАКСАЛИИ

После 2 раундов ненависть Таксалии к Красным волшебникам побуждает бехолдера допросить персонажей об их целях в этом подземелье. Если они рассказывают, бехолдер предлагает союз, рассказывая о своём плане отомстить.

Опасаясь того, что Таксалия может учинить хаос, если сбежит из своей зоны, Красные волшебники прокляли бехолдера, чтобы он не мог использовать ключи-камни. Таксалия не знает как исправить ситуацию, но этот запрет снимается заклинанием снятия проклятия. После этого бехолдер забирает ключ-камень у умертвия из области 40 и просит персонажей настроить его на дополнительные места. Если ему откажут, он становится враждебным и использует свои силы на то, чтобы заставить персонажей настроить ключ на дополнительные места.

**Порождения бехолдера.** За стены этой пещеры цепляются сотни проявлений порождений бехолдера, находящиеся между этим миром и Дальним Пределом. Это не независимые существа, но они могут испускать лучи из глаз, так что действуют как опасность. В начале каждого своего хода все существа в пещере должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 12, иначе они попадают под один из следующих эффектов, определённый случайным образом.

#### 2к4 Луч из глаз

- |       |                                                                                                                                                                                 |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 - 3 | <b>Очарование.</b> В этом ходу цель перемещается к ближайшему союзнику и атакует его оружием или незначительным заклинанием. При перемещении цель не учитывает расположение ям. |
| 4 - 5 | <b>Телекинез.</b> Цель толкается на 1,5 метра в случайном направлении и сбивается с ног.                                                                                        |
| 6 - 7 | <b>Замедление.</b> Скорость цели уменьшается до начала её следующего хода на 4,5 метра, и все остальные совершают броски атаки по этой цели с преимуществом.                    |
| 8     | <b>Сон.</b> Цель теряет сознание до начала своего следующего хода.                                                                                                              |

**Слизь.** Пол покрыт 30 сантиметрами густой слизи, являющейся труднопроходимой местностью и скрывающей несколько ям. Все существа, начинающие ход сбитыми с ног или окружёнными в слизи, получают урон ядом 4 (1к8).

**Ямы.** Ямы в полу 1,5 метра диаметром и 3 метра глубиной, и они заполнены слизью. Перемещаясь возле ямы, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 20, замечает опасность. Существо, упавшее в яму, становится удерживаемым узким дном, погружается в слизь и не может дышать. Для того чтобы освободиться, нужна проверка Силы или Ловкости со Сл 15, и существа Маленького размера получают при этом преимущество. После этого требуется проверка Силы со Сл 10, чтобы выбраться.

**Сталагмиты.** Эти каменные шпильки диаметром 3 метра возвышаются на 6 метров над полом и источают слизь из иного мира. Они гладкие и скользкие, по ним очень трудно лазать.

**Состояние подземелья.** Если Таксалию освободить и снабдить ключом-камнем, он позволит персонажам пройти по его территориям. Попросите координатора добавить бехолдера к особым сценам. Таксалия предпочитает атаковать тех, кто похож на тэйцев. Если бехолдера встретят позже ещё раз, он может помочь, если будет в этом заинтересован.

Порождения бехолдера в этой области остаются опасными для всех кроме тех, кто освободил Таксалию. Если Таксалия будет уничтожен, порождения бехолдера исчезают.

## 40. Рабы слизи

*Этот зал заполнен мерзкой слизью. Грубые каменные ступени позволяют подняться выше и покинуть это место.*

Если Таксалия сбежит из области 39, он будет здесь. Здесь он перехватывает тэйские патрули. Среди слизи лежат пять тел: два умертвия и три тэйских воителя.

**Слизь.** Пол покрыт 30 сантиметрами густой слизи. Все существа, начинающие ход сбитыми с ног в слизи, получают урон ядом 4 (1к8).

**Ключ-камень.** У одного тэйского воителя есть ключ-камень, настроенный на эту зону.

## Заточение мерзости

Здесь заключена стая отиджей, размножающихся посреди отбросов.

**Свет.** Нет.

**Некротическая эссенция.** При просмотре *обнаружением магии* эта область обладает аурой школы Некромантии. Когда живые существа восстанавливают хиты, они восстанавливают только половину от обычного их количества.

### 41. Перенос отбросов

*В этой пещере с грубыми стенами нет ничего особого, но в ней воняет отбросами и гнилью.*

*На стенах пульсируют тени, похожие на дым. На северо-востоке такие же тени кружатся над кругом из рун и кусков чёрного оникса. На востоке от него в метре над полом на стене виден круг из светящихся рун.*

**Существа.** Здесь находятся двенадцать безоружных скелетов, ждущих из чёрных врат телеги с отбросами. Они нападают только если кто-то сам нападёт на них.

Если персонаж бросает на пол перед скелетами предмет умеренных размеров, необходимое количество скелетов подбирает его и уносит в область 42. Пока по области 42 перемещаются скелеты, отиджи отвлечены.

**Двери.** Магия школы ограждения этих запертых дверей заставляет их открываться только если их касается оживлённый скелет.

**Контактный камень.** Круг из светящихся символов является контактными камнем.

**Состояние подземелья.** Скелеты, уничтоженные без помощи урона излучением, восстанавливаются через 1 минуту. Восстановленные скелеты не помнят прошлое, так что они атакуют только если атакуют их самих или они увидят, что нападают на других скелетов.

### 42. Логово отиджей

*Каменный пол этой пещеры завален грудами гниющих отходов и мусора. В воздухе стоит невыносимая вонь. Из пола торчат четыре сталагмита.*

**Существа.** В мусоре прячутся три отиджа и четыре молодых отиджа. Если здесь нет отиджа из области 20, отиджи нападают прямо сейчас.

Отиджи с помощью телепатии требуют пищу как капризные дети. Если персонажи обещают их покормить, отиджи прерывают сражение, чтобы узнать, так ли это (если только отряд не убивал одного из молодых). Если персонажи убили одного из молодых отиджей, требуется успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 20, чтобы осадить отиджей.

**Вонь.** Все живые существа кроме отиджей в этой области в начале каждого своего хода должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе вонь мешает им, и они получают помеху ко всем броскам атаки и спасброскам. Успех даёт существу иммунитет к этому эффекту, пока оно не покинет эту область на 5 минут.

**Мусор.** Отбросы являются труднопроходимой местностью.

**Сталагмиты.** Эти каменные шпильки диаметром 3 метра возвышаются на 6 метров над полом.

**Состояние подземелья.** Если отиджей отпустят и им дадут ключ-камень, они устраивают в подземелье резню, пожирая на своём пути всё, включая Красных волшебников. Скажите координатору, чтобы он добавил их к особым сценам.

### 43. Комната призыва

*На полу этой пещеры начертан кроваво-красный круг, по краю которого идут кривые пульсирующие фиолетовым рун.*

Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволяет персонажу распознать в рунах символы опасной магии, призывающей существ из Дальнего Предела. Искатель приключений знает, что использование этого круга без надлежащих ритуалов невозможно, и что его можно отключить успешной проверкой Интеллекта (Магия) со Сл 20, стерев ключевые руны. Для стирания рун требуется оружие или инструменты, такие как воровские. Однако персонаж также знает, что в результате можно выпустить жуткие силы.

Каждый раз, когда персонаж пытается отключить круг, но терпит неудачу, он высвобождает импульс магической силы, заставляющей всех существ в этой области совершать спасбросок Интеллекта со Сл 15, попадая в случае провала в разрыв реальности. Такое существо получает помеху к проверкам Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Кроме того, это существо получает помеху при определении инициативы и не может сохранять концентрацию. *Снятие проклятья, большое восстановление* или другая подобная магия восстанавливает существо.

## Пещеры хаоса

В этих тёмных пещерах хранятся существа и силы Дальнего Предела.

## 44. Логово хаоса

*Пещера разделена уступами, спускающимися вниз, на несколько секций. Пол усыпан сталагмитами.*

**Предупреждение.** Те, кто входят в эту область, могут услышать бормотание ротовиков. Успешная проверка Интеллекта со Сл 10 даёт понять, что это бормотание сразу на нескольких языках.

**Потолок.** Несмотря на то, что пол уступами спускается вниз, потолок остаётся на одном уровне.

**Существа.** Четыре грика бродят по первым двум уступам, а два бормочущих ротовика скрываются на третьем. Один грелл парит в области 45. Шесть пленников скрываются на уступах, пытаясь избежать искажённых чудовищ.

**Поле искажённой магии.** Пещера заполнена странной магией школы Превращения. Каждый раз, когда персонаж проваливает в этой области бросок атаки, спасбросок или проверку, все его длительные заклинания и магические предметы подавляются до конца его следующего хода. В это время заклинания не производят своего эффекта, а предметы не делятся своими свойствами и талантами.

**Уступы.** Высота каждого уступа 3 метра, и на них легко забираться. Персонаж может лезть на уступ с полной скоростью, если преуспеев в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 15.

**Сталагмиты.** Эти каменные шпильки диаметром 3 метра возвышаются на 6 метров над полом.

## 45. Мистический алтарь

*В центре ниши стоит глыба угольно-чёрного камня. На её сторонах вырезаны очень знакомы лица — ваши собственные.*

*На изгибающейся стене к востоку от этого алтаря в метре над полом виден круг из светящихся символов.*

**Алтарь.** Этот древний алтарь хаоса зачарован магией школы Превращения, которая рисует на его сторонах лица последних разумных гуманоидов, вошедших в область 44.

Сверху на алтаре нанесены контуры разнообразного оружия, кулонов и прочих предметов. Заклинание познание даёт понять, что алтарь наделяет помещённые на его поверхность магические предметы дополнительными свойствами. Заклинатель должен преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20, чтобы также понять, что когда алтарь усиливает предмет, он забирает у находящихся рядом существ жизненную силу.

Если магический предмет поместить на алтарь на 1 минуту, он приобретает следующие свойства:

- Предмет приобретает тусклое фиолетовое свечение (недостаточное для освещения).
- Предмет периодически случайным образом изменяет внешний вид. Владелец не может контролировать эти изменения, и они не влияют на характеристики и свойства предмета.

• Владелец может общаться телепатически с существом, чья душа была поглощена (смотрите ниже).

Когда магический предмет совершает свою трансформацию, выберите случайным образом одного персонажа в пределах 15 метров от алтаря. Его душа затягивается в предмет, и он впадает в похожую на смерть кому (проверка Мудрости [Медицина] со Сл 15, чтобы определить, что персонаж всё ещё жив). Заклинание *познание* позволяет понять, где находится душа и как устранить это состояние, временно или навсегда.

Помещение этого предмета в руку персонажа оканчивает кому. Впоследствии персонаж должен постоянно держать предмет в руке, иначе он снова впадёт в кому. Если искатель приключений не держит предмет 1 час, или если этот предмет уничтожат, персонаж умирает. *Снятие проклятья, большое восстановление* или другая подобная магия разрывает связь и возвращает душу в тело.

**Контактный камень.** Круг из светящихся символов является контактными камнями.

## ЛЕСА РЕЗНИ

В этих пещерах содержится зверинец тэйцев.

**Свет.** Потолок пещер испускает магическое свечение, изменяющееся 12-часовыми циклами, имитирующими смену дня и ночи. Когда приходят персонажи, начинается ночной цикл, и всё освещено тусклым светом.

**Магические деревья.** Отдельно стоящие кривые и опутанные лианами деревья достигают в высоту 4,5—6 метров. Магия деревьев нацеливается на чужаков — существ, не живущих здесь. Пространство деревьев является труднопроходимой местностью.

**Магический дёрн.** Каменистый пол пещер в этом секторе покрыт слоем магического дёрна, который с помощью магии школы Преобразования медленно впитывает отходы жизнедеятельности обитающих здесь существ.

**Озёра.** Все озёра в этих пещерах с каменным дном. Глубина их 30 сантиметров, и они с помощью магии заполнены чистой прохладной водой. Озеро является труднопроходимой местностью.

## Лес иллюзии

Деревья в этой зоне напитаны мощной магией школы Иллюзии. Когда чужак входит в область деревьев или оканчивает там ход, он должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе в течение 1 минуты не сможет видеть существ, враждебных ему. Существо повторяет спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект в случае успеха.

## 46. Гнездо когтистых ужасов

*Здесь в дёрне сделаны огромные выемки.*

**Предупреждение.** Персонаж, способный читать следы, может распознать, что выемки и прочие следы оставлены Большими двуногими хищниками, передвигающиеся как гориллы на огромных передних конечностях с когтями. Персонаж, преуспевший в

проверке Интеллект (Природа) со Сл 15 распознаёт в этом описании когтистых ужасов.

**Существа.** Четыре когтистых ужаса висят на стенах. Из-за заточения они стали ленивыми и невнимательными, поэтому персонажи совершают против них проверки Ловкости (Скрытность) с преимуществом, пока их не заметят. Ужасы не нападают сразу же на тех, кто одет как тэйцы, но если их не накормят, они всё же нападут.

Особенно яростно ужасы защищают кучу в северо-западной части пещеры, где у них находятся яйца. Персонаж, способный говорить на Подземном Общем, и не гнушающийся возиться с примитивным интеллектом когтистых ужасов, может остановить сражение, если даст гарантии, что яйца не тронут, и совершит успешную проверку Харизмы (Запугивание, Обман или Переговоры) со Сл 20. В случае провала ужасы постараются убить и съесть чужаков, но переговоры можно повторить, когда будут убиты два когтистых ужаса.

**Контактный камень.** Круг из светящихся символов к северу от чёрных врат является контактными камнем.

**Состояние подземелья.** Когтистые ужасы поддерживают перемирие примерно 10 минут. После этого переговоры придётся повторить.

## 47. Насест кокатрисов

*В этой части пещеры, лишённой деревьев, вдоль стены на высоте 3 метров идёт естественный выступ.*

**Существа.** На выступе гнездятся восемь кокатрисов. Они не пытаются спрятаться, и нападают сразу же, как поймут, что искатели приключений не принесли им еду.

**Выступы.** По грубым стенам очень легко карабкаться. Поиски на выступе приносят шестнадцать яиц кокатрисов.

## 48. Логово горгонов

*На краю озера стоит очень правдоподобная статуя когтистого ужаса.*

Два взрослых горгона нападают на увиденных чужаков, преследуя отступающих до области 46. Обитающие там когтистые ужасы нападут только если искатели приключений убьют или прогонят горгонов.

## Лес восстановления

Деревья в этой зоне напитаны мощной магией школы

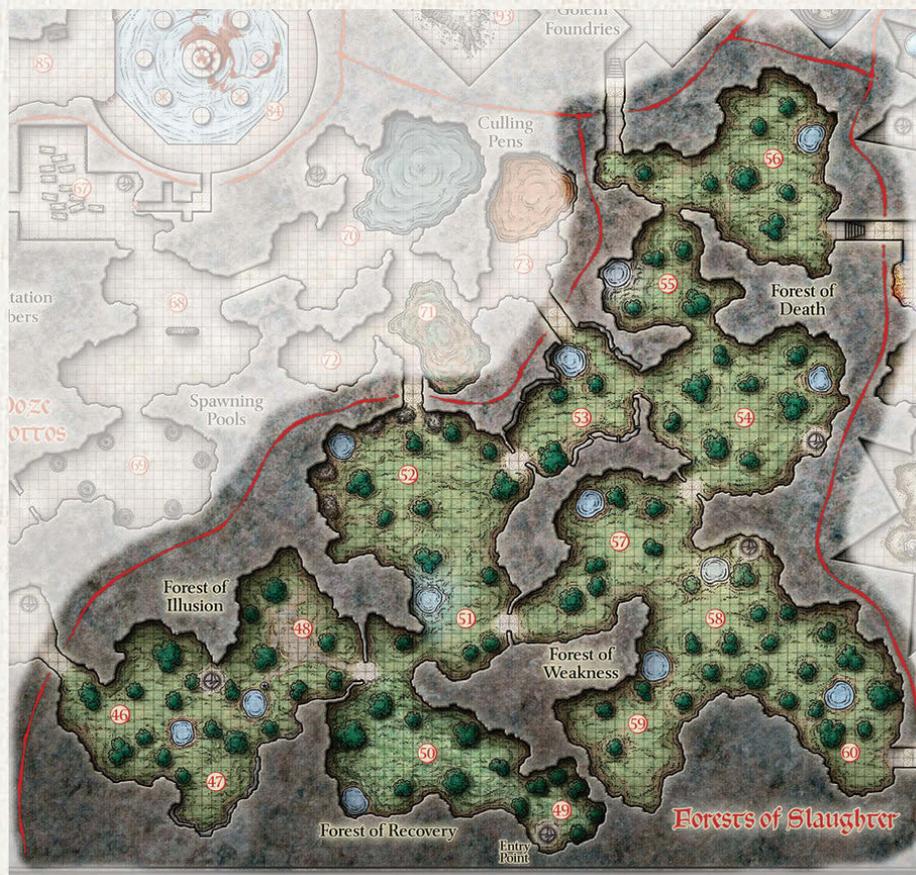
**Вызова.** Когда чужаки входят в область деревьев или заканчивают в ней ход, они должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе в течение 1 минуты весь причиняемый ими урон будет превращаться в 5 (1к10) временных хитов для цели. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, эффект заканчивается при успешном прохождении спасброска.

## 49. Пещера врат

*Деревья скрывают стены этой покрытой мхом пещеры. На юго-западе мох обнажает каменный пол, где тени, словно дым, вьются над кругом рун и кусками черного оникса. Западнее круга на стене видно пылающее кольцо глифов, находящееся примерно в 1 метре над полом.*

**Существа.** Шлемастый ужас и умертвие охраняют эту область. Умертвию приказано нападать на любого входящего без свиной туши, предназначенной для кормления монстров, обитающих в этой зоне. Если нарушители спокойствия не могут придумать убедительную причину своего нахождения здесь, умертвие приказывает шлемастому ужасу напасть.

**Ключ-камень.** У умертвия есть ключ-камень настроенный на эту зону.



## 50. Угодья баргестов

*Трава в этой пещере значительно выше.*

**Существа.** Два взрослых баргеста и шестеро детёнышей прячутся в высокой траве. Персонаж, прошедший проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 20, замечает одного или нескольких из стаи. Эти существа не нападают только если персонажи похожи на тэйцев.

Баргесты мечтают отомстить Красным волшебникам и сбежать из Катакомб Судьбы. Если персонажи предложат им свободу и преуспеют в проверке Харизмы (любой подходящий навык, основанный на Харизме) со Сл 20, то эти твари отступят. Они желают получить любой ключ-камень имеющийся у персонажей. Если их слушаются, то они возобновят атаку.

**Состояние подземелья.** Если баргестов освобождают и дают им ключ-камень, они будут рыскать по подземелью в поисках любой добычи. Попросите координатора игры добавить их к особым сценам.

## 51. Пруд восстановления

*Находящаяся в этой пещере озеро сияет бледным голубым светом.*

Магия школы Воплощения, напитавшая воду, предоставляет выпившим глоток существам все выгоды полного привала. Живое существо может безопасно пить из озера только раз за десять дней. Озеро всегда опасно для нежити, которая выпьет из него. Каждый раз, когда нежить пьёт из озера, она не получает выгоды, и получает урон излучением 21 (4к10) от переполнения его тела позитивной энергией.

## 52. Логова смещающихся тварей

*У западной стены пещеры в небольшие кучки сложены кости.*

**Существа.** Здесь живут двое взрослых и трое детёнышей смещающихся зверей. Все сидят на различных костяных насыпях, и нападают, как только понимают, что искатели приключений не принесли им еды.

**Костяные насыпи.** Эти костяные насыпи высотой в 30 сантиметров являются труднопроходимой местностью.

## Лес смерти

Сильная некротическая магия заливает это место. Когда чужак входит или оканчивает свой ход в области деревьев, он должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно в течение 10 минут не сможет восстановить хиты.

## 53. Гнездо перитонов

*По всем стенам этой длинной пещеры в 6 метрах на полом идут широкие выступы.*

**Существа.** Четыре взрослых и четыре детёныша перитона живут здесь, устав от питания свиной. Если персонажи не похожи на тэйцев или не предлагают им тут же еду, перитоны нападают. Они предпочитают живые цели.

**Выступы.** Выступы облегчают лазание по стенам этой пещеры. При обыске выступов можно найти 5 яиц перитонов.

## 54. Пещера троллей

*Сломанные и разгрызенные кости усеивают траву в засаженной деревьями пещере.*

**Существа.** Три взрослых тролля живут в этой области: двое постоянно дерущихся мужских особей и одна главная женщина-тролль, бездельничающая у чёрных врат. Они ждут пленников, чтобы съесть или поиграться с ними, что даёт искателям приключений несколько мгновений и позволяет выбрать стратегию. Если персонажи задержатся в этой области, то тролли справедливо решат, что они предназначены им.

**Контактный камень.** Круг сияющих символов к западу от чёрных врат служит контактными камнем.

## 55. Озеро поглощения

*Озеро в пещере сияет бледно-серым светом.*

Магия некротической, напитавшая воду, предоставляет нежити, выпившей этой воды, выгоду от совершенного привала. Нежить может безопасно пить из озера только раз за десять дней. Озеро всегда опасно для живых существ, которые выпьют из него. Каждый раз, когда живое существо пьёт из озера, оно не получает выгоды, но получает некротический урон 21 (4к10) от переполнения тела негативной энергией.

## 56. Логово бехиров

*Деревья в этой пещере повреждены и опалены, а дёрн сожжен и перевернут, обнажая каменный пол.*

Здесь живут, спят и едят два бехира, которые нападают друг на друга из скуки и злобы. Существа спят или заняты каким-либо иным делом, когда персонажи входят сюда.

## Лес слабости

Сильная магия школы Превращения напитала деревья этой области. Когда чужак входит в область деревьев или оканчивает в ней ход, он должен преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе он станет парализованным на 1 минуту. Существо повторяет эти спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект в случае успеха.

## 57. Логово левкроты

*Эта пещера напоминает спокойный луг с редко стоящими деревьями.*

**Следы.** Земля кажется покрытой следами большого оленя или лося, но успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 25 покажет, что на самом деле следы принадлежат левкроту.

**Существа.** Четыре левкроты и один детёныш прячутся здесь среди деревьев. Они начнут издавать звуки, подобные человеческим наполненным боли крикам, которые их владельцы обычно игнорируют. Они с радостью нападут на того, кого смогут обмануть.

## 58. Озеро обновления

*Озеро в этой пещере светится бледно-жёлтым сиянием. К востоку от пруда мох обнажает каменный пол, где тени, словно дым, вытесняются над кругом рун и кусками чёрного оникса. К востоку от этого места есть круг сияющих символов на стене, примерно в 1 метре над полом.*

**Озеро.** Магия школы Ограждения, напитавшая воды озера, дарует выпившим из него выгоды от заклинания *большое восстановление* или *малое восстановление* (на выбор существа). Существо может безопасно пить из озера только раз за десять дней. Если выпить из него второй раз, то максимум хитов будет уменьшен вдвое на следующие десять дней (снятие проклятья устраняет этот эффект). Выпившее в третий раз существо переносит эффекты заклинания *разрушение*.

**Контактный камень.** Круг сияющих символов на стене является контактными камнями.

## 59. Грот душителей

*В этой большой пещере есть несколько рощ деревьев и несколько груд костей.*

**Кости.** Здесь лежат изгрызенные кости шести человек. У каждого были перебиты шейные позвонки, что может заметить персонаж прошедший проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15.

**Существа.** Здесь живут шесть душителей. Четверо скрываются в двух рощах у озера, два сидят на стене над озером. Они ждут и наблюдают, ища возможность напасть на подошедших близко персонажей; хозяева Катакомб так не поступают. Душители в рощах постараются затянуть жертву в сокрытые деревьями области.

## 60. Роща совомедведя

*Деревья стоят гуще в этой пещере, создавая ощущение безмятежного леса. Чудовищный совомедведь низко припал к пруду с неподвижной водой, и вы видите бритвенно-острый клюв и сверкающие глаза, которые пристально следят за вами.*

Пара взрослых и три молодых совомедведя следят из-за деревьев. Они подождут достаточно долго, чтобы убедиться, что им принесли еду. Они нападут, если почуют обратное. Детёныши скрываются и нападают с флангов только после атаки родителей.

## ИЛОВЫЕ ГРОТЫ

Красные волшебники используют магию этого сектора для контролирования и разведения слизей.

**Слизневая погонялка.** *Слизневая погонялка* это боевой посох, причиняющий вместо обычного урона урон силовым полем 1к4. Погонялка не подвергается причиняющим урон эффектам от слизей (таких как разъедающая способность серой слизи). Кроме того, слизь, по которой попала атака погонялкой, не может добровольно переместиться в позицию, в которой она закончит ход ближе к владельцу погонялки, чем расстояние от владельца, на котором она начала этот ход. Если погонялку использовать как оружие, она сломается в первый же раз, когда при броске атаки на кости выпадет «1».

**Взаимодействие.** Большинство живых тэйцев, приписанных к этому сектору, не хотят быть здесь. Сдавшиеся здесь тэйцы гораздо больше склонны выдавать правдивую информацию о своём окружении.

## Залы улучшений

Магия этих комнат позволяет тэйцам вселять в живых слизей частичку сознания, делая их послушными и умелыми бойцами.

## 61. Комната костей

*В этой комнате на полу свалены в кучи старые потрескавшиеся кости.*

*В северо-западном углу выложен рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Эту область охраняют три разумные охряные желе (смотрите врезку «Разумные слизи») и мертвые. Мертвые нападают на всех, кто входит, если только персонажи не выглядят как тэйцы и не доказывают, что у них тут есть дела.

**Груды костей.** Здесь лежат кости от тел, уничтоженных в попытках наделить слизей человеческим интеллектом. Мысота куч — 1 метр. Для перемещения на 1,5 метра по костям требуется потратить 4,5 метра перемещения. Существо, входящее в груды или начинающее там ход, получает урон кислотой 4 (1к8). Существо может получить этот урон только один раз в ход.

### РАЗУМНЫЕ СЛИЗИ

Одним из многочисленных экспериментов в Катакомбах Судьбы была попытка наделить слизей интеллектом. Красные волшебники добились некоего успеха, хотя и пришлось пожертвовать многочисленными подопытными. Эти разумные слизи подобны обычным разновидностям, но у них Интеллект 5, они понимают простейшие слова на Общем, и не обладают иммунитетом к очарованию.

## 62. Храм слизи

В этой комнате каменные лавки, колонны и алтарь на возвышении. Судя по всему, это храм или место публичных собраний. На лавках лежат скелеты.

**Существа.** Три смертоносных умертвия в каменных сапогах ходят с ведрами между лавок. Они поливают кости дымящейся слизью. Здесь же на полу лежат два разумных охранных желе и две разумные серые слизи.

**Разлитая слизь.** Разлитая всюду слизь делает местность вокруг лавок труднопроходимой. Все существа, оканчивающие ход в пролитой слизи, получают урон кислотой 4 (1к8). Благодаря каменным сапогам умертвия обладают иммунитетом к этому эффекту.

**Алтарь на возвышении.** Алтарь находится на высоте 3 метра над полом. Его грани идеально отполированы.



## 63. Чаны порождения

Звук текущей и пузырящейся жидкости слышен даже в северном коридоре, ведущем в эту комнату.

В этой огромной комнате из серого камня стоят квадратные чаны, изготовленные из этого же материала. В центре стоит большой фонтан, из которого течёт чёрная жидкость, собирающаяся в большом каменном бассейне. Прорытые в полу канавы ведут от чаши фонтана к чанам. Восточная стена частично завешана длинной чёрной портьерой.

**Существа.** Четыре смертоносных умертвия ходят между чанов, перемешивая их содержимое слизневыми погонялками. Они атакуют всех, кто войдёт. Если умертвия отвлекутся, слизи могут на них напасть (смотрите ниже «Система чанов»).

Саркалла, Красный волшебник (преобразователь), работает за чёрной портьерой, но после нападения умертвий она выглядывает наружу. При помощи заклинания *сообщение* она руководит атаками умертвий. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 20, замечает Саркаллу за этим делом.

**Система чанов.** 3-метровый магический фонтан (некромантия и преобразование) формирует центр системы чанов. Вокруг него стоят метровые в высоту квадратные чаны. Фонтан с чанами соединён каналами, 60 сантиметров шириной и 30 сантиметров глубиной. В системе циркулирует некротическая эссенция, подготавливающая слизь к слитию с нежитью.

Существо, входящее в некротическую эссенцию или начинающее ход в контакте с ней, получает урон некротической энергией 5 (2к4) и должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе оно станет парализованным до начала своего следующего хода. Существо может получить этот урон и должно совершать спасбросок только один раз за раунд.

В шести чанах находится по одной слизи. При обычных обстоятельствах умертвия с помощью слизневых погонялок удерживают слизь в чанах. Если умертвия вступят в сражение, бросайте 1к6 в конце

### ОТЫГРЫШ САРКАЛЛЫ

Безумную Саркаллу волнуют только её эксперименты с «драгоценными детишками» — слизями, которых она хочет одарить интеллектом, создав из них «идеальных убийц». Если она с умертвиями победит в сражении, или если все умертвия будут уничтожены, она призывает остановить бой. Она с гордостью говорит о разумных слизях, которые наведут в Тэе ужас. Она предлагает искателям приключений должность помощников и телохранителей «Повелителя Слизей» (смотрите область 65). Если персонажи соглашаются, им разрешают перейти в область 64. В противном случае Саркалла снова нападает и сражается до смерти.

каждого раунда. Если слизь выпавшего вида всё ещё находится в чане, она выползает и атакует ближайших существ. Однако, у всех слизей только половина хитов.

1к6	Слизь
1 - 2	Чёрный пудинг (В)
3	Студенистый куб (G)
4 - 6	Охряное желе (О)

**Чёрная портьера.** За плотной чёрной портьерой находится комната Саркаллы, в которой есть кровать, стол, заваленный письменными принадлежностями и книгами, и полки с грудами томов и свитков.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов над южным столом Саркаллы является контактными камнем.

**Сокровище.** На столе и полках Саркаллы находятся две порции знаний, свитки *рассеивания магии* (dispel magic) (2) и *высшего восстановления* (greater restoration) (2), *зелье лечения*, *зелье героизма* и шесть ценных томов по исследованию подземелий и естествознанию (120 зм каждый).

У Саркаллы есть ключ-камень, настроенный на эту зону, Пещеры бессмертных, Пруды порождения и Храм природы (в секторе Храм Извлечения).

## Пещеры бессмертных

Здесь обитают жуткие побочные продукты экспериментов Красных волшебников со слизями.

### 64. Белая пасть

Эта область погружена во тьму.

*Стены этой пещеры — сухой белый камень, и пол здесь чистый. Примерно в центре находится большая потрескавшаяся чёрная колонна, упирающаяся в потолок.*

**Существо.** Белая Пасть это серая слизь, такая огромная, что покрывает весь пол и большую часть стен. В отличие от других разумных слизей, эта действительно умна (Интеллект 12) и может телепатически общаться с существами, находящимися в пределах 15 метров от неё.

Когда войдёт последний персонаж, сплошной белый «камень» закрывает все выходы, и Белая Пасть запирает искателей приключений внутри себя. Эта слизь безумна, в ней переплетены личности всех существ, принесённых в жертву для её создания. Она может недолго пообщаться с персонажами, но потом безумие возьмёт своё и она нападёт, ударяя существ щупальцами, появляющимися из стен и пола. Искатели приключений атакуют её, нацеливаясь на пол и стены.

Когда хиты Белой Пасти опускаются до 0, по гладкому белому камню пробегают трещины, он рассыпается белой пылью, открывая выходы и опуская персонажей на 30 сантиметров до настоящего пола из тёмного камня.

**Чёрная колонна.** Чёрная колонна пропитана псионической энергией. Все существа, касающиеся её, получают урон психической энергией 9 (2к8) и сбиваются с ног. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

### 65. Красный повелитель

*В этой пещере от пола до потолка простирается огромная колонна из густой красной жидкости. Внутри колонны видно шепчущее человеческое тело в кроваво-красной мантии.*

*В северо-восточном углу выложен рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы. К востоку от него на стене на высоте 1 метра находится круг из светящихся символов.*

**Существо.** Красный волшебник, которого все знают под именем Повелитель Слизи, слился с колонной красной слизи. С помощью своих сил он заставляет красную колонну поглощать тех, кто сюда приходит.

**Красная колонна.** Красная колонна течёт как тягучая жидкость. Когда существо перемещается в пределах 3 метров от колонны, оно чувствует, что его тело размягчается. Каждый раз, когда существо начинает ход в пределах 3 метров от колонны, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 15, иначе оно получит урон кислотой 7 (2к6). Существо, хиты которого опустились от этого эффекта до 0, умирает и становится тягучей лужей. Позже эта жидкость втекает в колонну.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнем.

**Состояние подземелья.** Повелитель Слизи является разновидностью лича. Если его уничтожат, его тело практически мгновенно заново формируется в колонне, хотя и без сознания. Бессознательное тело издаёт тихий шёпот, словно во сне, и Повелитель Слизи умирает только когда в конце приключения уничтожат Хранилище филактерии.

### ОТЫГРЫШ ПОВЕЛИТЕЛЯ СЛИЗИ

Повелитель Слизи — результат неудачного эксперимента по скрещиванию Красного волшебника со слизью. Когда приходят персонажи, Повелитель Слизи считает, что это тэйские подмастерья пришли слиться с ним «в бессмертии». Он приветствует их и хвалит за «большую жертву». Если Белая Пасть будет убита, Повелитель Слизи знает это (но не знает, кто это сделал), и он поклонётся использовать силы искателей приключений, после их поглощения, чтобы найти и уничтожить виновных. Он также говорит о «великом преображении», когда все Красные волшебники сольются со слизями. Если жидкая колонна поглотит кого-то из персонажей, Повелитель Слизи получит его знания и воспоминания. Это он использует против оставшейся части отряда.

## 66. Чёрный старейшина

*В сверкающем свете, излучаемом белой колонной, стоящей в центре этой пещеры, блестит пруд с чёрной жидкостью. По его поверхности бежит рябь, словно пруд живой.*

**Свет.** Белая колонна освещает всё вокруг ярким светом.

**Пруд.** Серебристая вода в пруду глубиной 30 сантиметров отражает всё, что попадает на её гладь. Пока персонаж не посмотрит в пруд и не заметит его зеркального свойства, требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 20, чтобы обнаружить это качество.

**Существо.** Старый чёрный пудинг притаился на потолке. Он-то и отражается в пруду. Если персонажи не посмотрят вверх и не увидят слизь, та быстро соскальзывает по колонне и застаёт их врасплох.

**Белая колонна.** В начале каждого своего хода все существа в пределах 6 метров от колонны восстанавливают 1кб хитов. Однако, если этот эффект полностью исцеляет раненое существо, оно становится ослеплённым, пока не окончит длительный или короткий отдых.

## Пруды порождения

В этих комнатах Красные волшебники создают слизи для экспериментов.

**Шум.** Те, кто находятся рядом с областью 68, слышат громкий шум стали, перемалывающей плоть и кости, то нарастающий, то затихающий. Из-за этого шума Тэйцы не слышат звуки идущих рядом сражений.

**Ключи-камни.** У всех Красных волшебников в этой зоне есть по ключу-камню от этой зоны.

## 67. Лабораторные баракы

*В этом когда-то великолепном салоне между шёлковыми драпировками на стене висит множество зеркал в позолоченных рамках. В центре комнаты разбросаны драные матрацы. Между ними стоят магические светильники, заматанные тряпками, дающие тусклый свет.*

*В восточном углу выложен рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Предупреждение.** Персонаж, недолго осматривающий комнату и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 10 замечает, что все матрацы и светильники находятся на расстоянии не менее 3 метров от стен.

**Существа.** Здесь спят два Красных волшебника и четыре тэйских ученика. Проснувшись, они ставят матрацы на бок и используют заклинания из укрытия. Они пытаются толкнуть персонажей к стенам и магическим зеркалам, надеясь вызвать опасных защитников этого места.

**Проклятые зеркала.** Проклятые зеркала висят на всех стенах, их нет только в пределах 1,5 метров от выходов, включая чёрные ворота и потайную дверь. Магия школы Вызова в зеркалах действует так, что все живые гуманоиды, проходящие в пределах 1,5

метров от них, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе из зеркала появляется воющий призрак, который тут же атакует. Когда зеркала совместно вызовут пятерых призраков, они отключатся на 1 час.

## 68. Арка клинков

*В центре этой извивающейся пещеры стоит большая арка из обработанного камня. У восточной стены свалены трупы свиней. К северу от арки, а также вдоль южной стены рядами стоят вёдра.*

*На кривой стене к западу от арки, на высоте 1 метра находится круг из светящихся символов.*

**Существа.** Один Красный волшебник надзирает за двумя тэйскими учениками и шестью скелетами. Четыре скелета таскают свиные трупы к арке и бросают их внутрь, где острые клинки перемалывают тела в куски плоти и костей. После этого два скелета берут лопаты и собирают получившееся месиво в вёдра, чтобы его можно было переносить.

Если персонажи будут наблюдать достаточно долго, ученики в конечном счёте унесут полные вёдра к южному проходу и принесут оттуда скелетам пустые вёдра.

**Арка клинков.** Эта арка толщиной метр и диаметром 4,5 метра — бывшая ловушка, наделённая мощной магией школы Зачарования. Красные волшебники подавили магию, но не полностью. Все существа, начинающие ход в пределах 1,5 метров от арки, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе их принуждают пробежать через арку.

Магические клинки арки приходят в движение, когда в пределах 1,5 метров от арки появляется существо. Проходящее сквозь арку существо получает рубящий урон 33 (6к10), или половину этого урона при успешном спасброске Ловкости со Сл 15. Прошедшее сквозь арку существо должно повторить спасбросок Мудрости, и в случае провала оно останавливается в пределах 1,5 метров от арки. Это существо сможет добровольно отойти дальше только после начала своего следующего хода.

Существо, преуспевшее в двух спасбросках Мудрости от эффекта арки, получает иммунитет к этому эффекту на 1 день.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнем.

## 69. Пещера порождения

*В этой пещере есть несколько круглых бассейнов, заполненных тёмной жижей. В воздухе чувствуется запах крови.*

**Существа.** Один Красный волшебник надзирает за тэйскими учениками. Они ходят по одному и тому же маршруту между бассейнами, тщательно перемешивая их содержимое слизневыми погонялками.

**Бассейны порождения.** Эти бассейны глубиной 1,5 метра заполнены личинками слизи, питающихся свиным мясом. Там есть и серые слизи, и охряные желе и чёрные пудинги. Бассейны

защищены магией (школа Ограждения), чтобы личинки не вылезли по стенкам, но это не мешает им атаковать ложноножками. Все существа, начинающие ход смежными с бассейнами порождения, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15 от хлещущих шупалец, иначе они получают урон кислотой 7 (2к6). Если ударить по бассейну слизи погонялкой, его ложноножки не будут атаковать до конца следующего хода ударившего существа.

Существо, входящее в бассейн или начинающее в нём ход, получает урон кислотой 9 (2к8). Существо может получить этот урон только один раз за ход.

## Запруды выбраковки

Молодые слизи питаются друг другом в огромных запрудах этих пещер.

### 70. Пруд сражений

Если здесь ещё есть существа, то приближающиеся к этому месту слышат, как в какой-то жидкости кто-то барахтается.

*Половину пещеры занимает чёрный пруд, бурлящий как море в шторм.*

**Существа.** Один Красный волшебник и два тэйских ученика сосредоточенно наблюдают за прудом со слизневыми погонялками в руках. Когда тэйцы уходят сражаться с искателями приключений, в начале второго раунда из пруда выходит молодой чёрный пудинг. Ещё один молодой пудинг появляется в начале четвёртого раунда, и ещё один в начале шестого раунда. Тэйцы пытаются держать персонажей между собой и прудом, потому что слизи считают своей добычей всех существ.

**Пруд слизей.** Глубина пруда, заполненного чёрными пудингами, живыми и мёртвыми, 60 сантиметров, и он является труднопроходимой местностью. Магия школы Преобразования держит большую часть пудингов в коматозном состоянии, и они реагируют только на то, что находится в непосредственной близости. Существо, вошедшее в пруд или начавшее там ход, получает урон кислотой 14 (3к8). Существо может получить этот урон только один раз за ход. Кроме того, каждый раз, когда существо передвигается по пруду на 1,5 метра, оно подвергается спровоцированной атаке одного молодого чёрного пудинга.

### 71. Пруд смерти

*Большая часть этой пещеры заполнена зловонной кислотной лужей, лишь с двух сторон есть узкий каменный бережок.*

*К восток от пруда, на высоте 1 метра находится круг из светящихся символов.*

**Шум.** Если области 72 и 73 ещё не зачищены, то оттуда доносится шум сражений.

**Кислотные испарения.** В воздухе находятся кислотные пары. Существа, начинающие здесь ход, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе они получают урон кислотой 2 (1к4). Существа, задержавшие дыхание и те, кто не дышат, совершают спасбросок с превосходством.

**Пруд слизи.** Глубина пруда, заполненного мёртвыми слизями, 60 сантиметров, и это труднопроходимая местность. Существа, входящие в пруд или начинающие в нём ход, получают урон кислотой 9 (2к8) и урон ядом 9 (2к8). Существо может получить этот урон только один раз за ход.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнем.

**Дальнейшие события.** Любой шум в этой области предупреждает существ в областях 72 и 73.

### 72. Дуэль со слизью

*В этой пещере видны следы многочисленных прошедших сражений.*

**Существа.** Красный волшебник и два ужасных воителя смотрят у ближайшей восточной стены, как четыре тэйских воителя сражаются со студенистым кубом. Два из четырёх воителей уже поглощены, и у них половина хитов (так же как у куба). Куб считает всех врагов в этой области своими врагами.

### 73. Желейная яма

*Половину этой пещеры занимает грубо выкопанная яма.*

**Существа.** Красный волшебник и два тэйских ученика с помощью *слизневых погонялок* удерживают трёх молодых охряных желе в яме и заставляют их сражаться. Когда тэйцы начинают сражаться с персонажами, все три желе вылезают из ямы через 1к4 раундов (совершите для каждой слизи свой бросок). Слизни считают добычей всех существ.

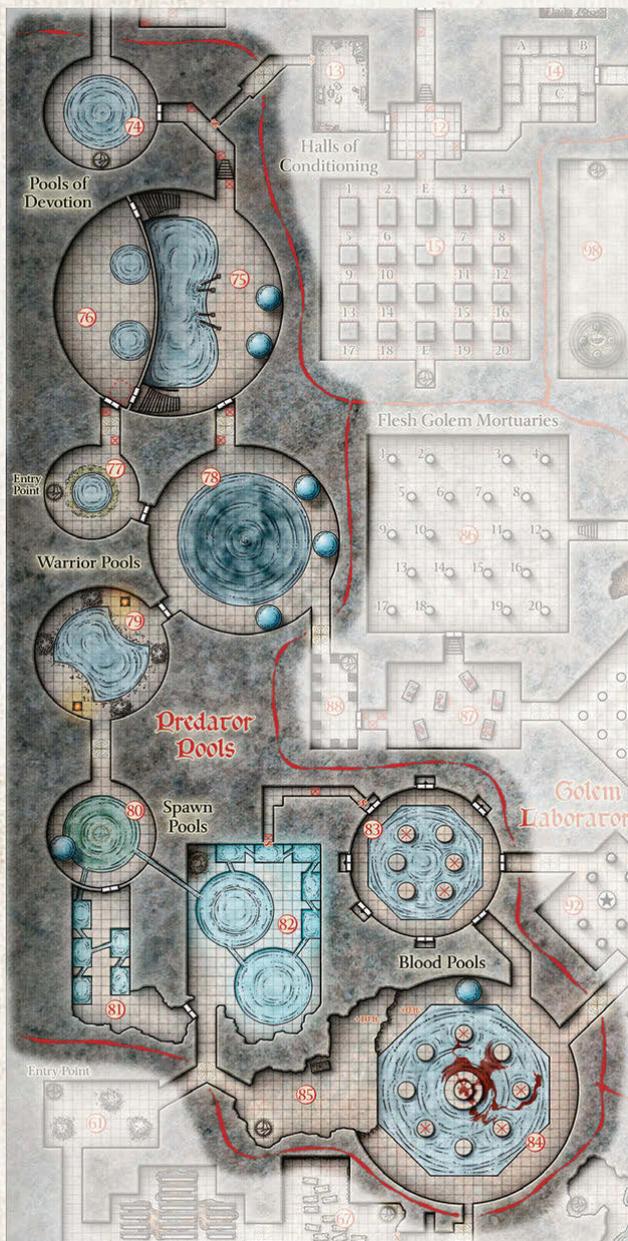
**Желейная яма.** Глубина желейной ямы, заполненной живыми и мёртвыми молодыми охряными желе, 1,5 метра, и она является труднопроходимой местностью. Магия школы Преобразования держит большую часть желе в коматозном состоянии, и они реагируют только на то, что находится в непосредственной близости. Существо, вошедшее в яму или начавшее там ход, получает урон кислотой 9 (2к8). Существо может получить этот урон только один раз за ход. Кроме того, каждый раз, когда существо передвигается по яме на 1,5 метра, оно подвергается спровоцированной атаке одного молодого охряного желе.

## Омуты Хищников

В планы Красных волшебников входит нарушение и контроль торговли по всему Побережью Меча. В этих целях тэйцы создают армию из водных чудовищ.

**Источники.** Источники с морской водой, расположенные в этом секторе, 15-метровой глубины, а поверхность каждого источника на треть метра ниже уровня пола. Поэтому для того, чтобы выбраться из источника на пол, потребуется дополнительно 1,5 метра перемещения. Если не сказано обратного, благодаря магии школы Преобразования вода во всех источниках остаётся чистой.

Помимо этого, на источники ещё наложена магия школы Очарования. Длительное проживание в воде вызывает гипнотические сны, которые через некоторое время улучшают боевые навыки и вселяют в большинство существ преданность Красным волшебникам.



**Реакция.** Существа в этом секторе обычно не сразу нападают на похожих на тэйцев существ, но стоит только персонажам промедлить или сделать что-то нетипичное для тэйцев, сомнениям настанет конец. Большинство водяных чудовищ предпочитают затаскивать противников в воду.

**Водяные шары.** В 1,5 метрах над полом висят магические (школа Превращения) шары из воды диаметром 4,5 метра. Красные волшебники переносят в них водяных существ через чёрные врата.

Существо, находящееся в пределах 1,5 метров от шара и имеющее Интеллект 10 и выше может действием захватить контроль над шаром, совершив успешную проверку Интеллекта со Сл 10. При успешной проверке Интеллекта со Сл 10 тот, кто контролирует шар, может частью перемещения двигать его вместе с собой, чтобы тот находился в пределах 1,5 метров от него. Контроллер шара может легко входить и выходить из него. Контроллер сохраняет власть над шаром, пока находится в пределах 30 метров от него. Другое существо, способное быть

контроллером, может захватить власть над шаром, победив в состязании Интеллекта с текущим контроллером.

Существо, касающееся шара и не являющееся его контроллером, должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе его затянет внутрь и не выпустит обратно. Заключённое существо может освободиться, совершив действием успешную проверку Интеллекта со Сл 20. Контроллер шара может действием освободить заключённое существо, совершив успешную проверку Интеллекта со Сл 10. Существо в шаре имеет половину укрытия от эффектов, исходящих извне. Находясь в шаре, заключённое существо не может состязаться за контроль над шаром.

## Пруды преданности

Духовная нага контролирует этот сектор и находящиеся в нём существ.

### 74. Источник кракена

За широким круглым источником в центре комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.

В источнике с морской водой содержится симулякр кракена. Хотя чудище и подчиняется Красным волшебникам, оно нападает на любого, кто заглянет в бассейн.

### 75. Темница драконьих черепах

Если драконьи черепахи на месте, по мере приближения к этому залу персонажи слышат звон и скрежет огромных цепей.

В каменный пол огромного зала вбиты большие стальные штыри, от которых тянутся тяжёлые цепи прямо в воду широкого источника, расположенного между изогнутыми лестницами в северных и южных частях — те, в свою очередь, ведут к двустворчатым дверям. В восточной части комнаты висят два огромных шара из голубой жидкости.

**Существа.** Две молодых драконьих черепахи, не так давно привезённые с озера Тэйламбар, скованы цепями и находятся под воздействием вероломной магии самого источника. Они ещё не до конца подчинились воле Тэя, поэтому реагируют на абсолютно любое существо, вошедшее в комнату, и, скорее всего, бросятся в атаку.

Драконьи черепахи жаждут свободы, и по собственным размерам они вполне пройдут в чёрные врата. Если предложить им свободу — если черепахи станут слушать — они станут вести себя менее враждебно. Если их освободить — при условии, что персонажи не знают о круге в области 82 — драконьи черепахи направляются в область 76 и спасаются через сторожку. Сиранна наверняка при следующем разговоре с персонажами упомянет нечто вроде: «Хорошо, что рядом со сторожкой есть озеро».

Освобождённым драконьим черепахам известно о том, что наблюдающая за этой зоной нага Айханвас, обитает в области 76. Их можно убедить успешной проверкой Харизмы (Убеждение) со Сл 17 сразиться с нагой, если ту заманить в этот зал.

**Цепи.** Сильная магия школы Ограждения пропитывает цепи, длина которых достаточна для того, чтобы драконьи черепахи могли свободно перемещаться по залу. При движении драконьих черепах все существа в пределах 3 метров от их пути должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе они будут сбиты с ног.

Драконьи черепахи не могут повредить или разбить скрывающие их цепи. Однако персонажи могут открыть оба штифтовых замка на каждой черепахе успешной проверкой Ловкости со Сл 20 или заклинанием *стук*.

## 76. Логово наги

Если духовная нага находится внутри, прислушавшись, можно услышать, как из-за двери доносится вопль боли.

*Магический свет отражается в двух круглых источниках, расположенных в комнате. Большой светящийся символ нанесён на полу в южной части. На восточной стене между двумя источниками на высоте метра от уровня пола находится круг из светящихся символов.*

**Существа.** Айханвас, духовная нага, контролирующая эту зону, доедает узника. Нага нападет на любого постороннего. В источниках находятся ещё десять узников — Харизма Айханвас, помноженная на зачарованную воду, превратила их в послушных рабов. В случае битвы они будут защищать свою госпожу.

**Южная внутренняя дверь.** Находящаяся в южной части комнаты дверь, ведущая в область 77, закрыта.

**Проклятый символ.** Айханвас закрыла прямой путь из области 77 в своё логово — на полу был начертан волшебный символ в указанном на карте месте. Любое существо, ступившее в отмеченную область, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16 — в противном случае, оно получает помеху к броскам атаки по наге, а нага совершает спасброски от способностей этого существа с преимуществом. Эффект является проклятием, длящимся до смерти Айханвас.

**Источники.** Глубина источников у края всего 1 метр, но их центры соединены тоннелем, так что на самом деле источники являются концами огромной буквы «U», и Айханвас может нырять в один и выходить из другого.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнем.

**Сокровище.** У Айханвас при себе ключ-камень от этой зоны, Прудов сражений, Прудов порождения и Прудов крови. На самой наге надет платиновый венец с сапфирами (1 000 зм) и такие же серьги (500 зм за пару).

В соединяющем основания источников туннеле есть тайник Айханвас, содержащий 200 пм, пять турмалиновых самоцветов (каждый по 100 зм), *латы +1* и запечатанный футляр из слоновой кости, в котором лежат свитки *обнаружения магии* (2), *познания* (2), *восстановления* (2) и *снятия проклятья*.

## Пруды сражений

Страшная зона населена самыми ужасными водными тварями. Во многих залах нет источников света.

### 77. Источник худяков

*В круглом источнике этого зала вместо чистой воды грязная муть, а берега завалены костяными осколками. На западе на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Два худяка — самец и более крупная самка — прячутся в источнике.

**Источник.** Пол вокруг источника усеян остатками пищи худяков. Находящееся на полу любое существо, провалившее спасбросок Ловкости, сбивается с ног. Если спасбросок провален на 5 или больше, то существо падает в источник.



### 78. Источник нежити

*В зале висит тошнотворное зловоние смерти. Источник в центре комнаты представляет собой чёрный пруд с плавающими трупами. В восточной части комнаты висят три огромных шара из голубой жидкости.*

*К западу от источника — чуть южнее двустворчатых дверей — на высоте метра от уровня пола находится круг из светящихся символов.*

**Существа.** Восемь находящихся в зале лацедонов неподвижны и всячески изображают трупов — ровно до того момента, как учуют запах живых существ.

**Источник.** Магия некромантии источника предназначена не для очищения воды, а для уничтожения посторонних. Все существа, совершающие в этой области атаку, причиняющую урон излучением, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 20, иначе они движутся к воде и ныряют туда при первой возможности. Все живые



существа, входящие в воду или начинающие в ней свой ход, получают урон некротической энергией 8 (2к8). Существо может получить этот урон только раз за ход.

**Развитие.** Любая схватка, продолжающаяся дольше 3 ходов, привлекает хуяков из зоны 77 или русалок из зоны 79 (выберите что-то одно). Они присоединяются к общей схватке в начале пятого раунда.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнями.

## 79. Источник костяной

*Пол этой душевной комнаты и края источника усеяны толстым слоем костяной крошки и осколков. В приглушённом свете двух слабо горящих жаровен видно груды звериных черепов вокруг водной кромки.*

**Существа.** Четыре русалки развлекаются, украшая собственное логово и пережёвывая косточки.

**Источник.** Магия источника дала сбой, и вода стала опасно грязной. Любое существо, начинающее ход в воде, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от яда, иначе его начинает тошнить, и оно получает до начала своего следующего хода помеху к броскам атаки и спасброскам. Все существа этой зоны обладают иммунитетом к этому эффекту.

**Кости.** Свиные и гуманоидные кости разбросаны по всему полу, но несколько костяных куч высотой в треть метра считаются труднопроходимой местностью.

**Жаровни.** Магические каменные жаровни (магия школы Воплощения) встроены в комнату и не могут быть сдвинуты. Коснувшееся жаровни существо получает урон огнём 3 (1к6). Существо может получить этот урон только раз за ход.

## Пруды мальков

Красные волшебники приспособили магию некогда смертельных источников для разведения водяных существ под надзором морской карги.

**Порождающая эссенция.** Голубая светящаяся вода этой зоны является порождающей эссенцией, чья магия школы Превращения увеличивает скорость порождения и усиливает природные качества порождённых существ. Сделавшее глоток эссенции существо получает все преимущества совершения привала. Без вреда для себя существо может получить этот бонус только раз в десять дней. Если существо испьёт эссенции ещё раз, оно не получит преимуществ и должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 18, иначе оно получит эффект заклинания *замешательство* на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект в случае успеха.

**Порождающие источники.** Круглые источники этой зоны врезаны в каменный пол на глубину трёх метров. Порождающие источники наполнены порождающей эссенцией.

**Порождающие ямы.** Прямоугольные полутораметровые ямы наполнены порождающей эссенцией. В каждой яме содержатся мальки хищных рыб, которые атакуют любое существо, вошедшее в яму или начинающее в ней ход. Такое существо получает колющий урон 2 (1к4). Существо может получить этот урон

только один раз за ход.

**Каналы.** Источники и ямы соединяются каналами в полметра шириной и треть метра глубиной. Они наполнены порождающей эссенцией, но в каналах эссенция низкой насыщенности, поэтому она никоим образом не воздействует на взаимодействующие с ней существа.

## 80. Источник чёрных врат

*По низу стен нанесены рельефные изображения гуманоидов в эротических позах, край склизкого тускло освещённого источника находится в тени. Каналы из источника ведут в проходы высотой в треть метра в стене. В западной части комнаты висит огромный шар голубой жидкости.*

**Существа.** Пять куо-тоа несут стражу. Ещё четыре спят на дне источника. Куо-тоа верны Тэю и привыкли к тому, что их просят сопроводить проходящих через эту зону. Они нападут на любого, от кого не последует такого вопроса.

**Источник.** Чёрные врата зоны находятся под водой в источнике. Магия источника уничтожает экскременты его обитателей.

**Развитие.** Схватка, продолжающаяся дольше 3 раундов, привлекает существ из области 81. Они открывают южные двери во время четвёртого раунда и начинают отступать при виде искателей приключений, заманивая их в порождающие ямы в области 81.

## 81. Зал порождения

*Рельефные изображения на стенах, переходящих в куполообразный потолок, запечатлели пугающие сцены с участием демонов и гуманоидов. Пять врезанных в каменный пол ям наполнены светящейся водой. К югу от источников на высоте трети метра от уровня пола на грубо обработанной стене находится круг из светящихся символов.*

**Существа.** Ужасный воитель, два умертвия и четыре зомби нападут на всех, кого не сопровождают куо-тоа или морская карга, и будут преследовать их во всех областях этой зоны.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнями.

**Ключ-камень.** Ключ-камень от этой зоны находится у ужасного воителя.

## 82. Логово морской карги

*В комнате с рельефными изображениями резвящихся с херувимами гуманоидов есть два источника. Вода из источников течёт в ямы, которые тянутся из одного угла вдоль стен. Четыре груды мусора и костей находятся в противоположном углу комнаты.*

**Существа.** Два русала обитают в южном источнике. Морская карга по имени Танджус нежится на дне северного источника вместе с её питомцами — шестью гигантскими крабами. Ей поручен контроль над порождающими источниками, а сама карга жаждет смерти Айханвас и контроля над всеми Омутами Хищников и их обитателями.

Во время схватки Танджус предложит персонажам временное перемирие. Она попросит их найти и убить Айханвас, поскольку жаждет абсолютной власти над этой частью подземелья. Карга взамен поделится двумя порциями знаний и пообещает, что ни одно из её существ не покинет её сектор. Помимо этого, как только нага умрёт, персонажам будет предоставлено право беспрепятственного прохода.

**Развитие.** Схватка, продолжающаяся дольше 3 раундов, привлекает существ из области 81. Они открывают северные двери во время четвёртого хода и атакуют, если Танджус не прикажет им остановиться.

**Северный источник.** Магический круг (магия школы Вызова) нанесён на дно северного источника и представляет собой некую комбинацию телепортационного круга и круга вызова, который в данный момент не активен. Заклинатель, совершивший три успешных проверки Интеллекта (Магия) со Сл 20, может активировать круг. В таком случае круг можно использовать для телепортации — он ведёт, как узнаёт заклинатель, на глубинное дно Безантура в пучине моря Павших Звёзд.

**Груда мусора.** Любое существо, начинающее свой ход в отвратительной груде, являющейся труднопроходимой местностью, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от яда, иначе его начинает тошнить, и оно получает помеху к броскам атаки и спасброскам до начала своего следующего хода. Все существа их этой зоны обладают иммунитетом к этому эффекту.

**Потайная дверь.** Потайная дверь на севере находится сразу над водой порождающей ямы.

**Сокровище.** У Танджус есть чёрная жемчужина (500 зм), золотое ожерелье с аквамаринами (1 000 зм) и посох очарования. У неё при себе ключ-камень от этой зоны и Прудов преданности.

Успешная проверка Интеллекта (Поиск) со Сл 15 позволит найти в мусоре пять зелий подводного дыхания и два свитка хождения по воде.

**Состояние подземелья.** Если искатели приключений оставят Танджус в живых и убьют Айханвас, карга с русалами переберётся в область 76. Однако что бы ни случилось, Танджус с её чудовищами нападут на любых персонажей, которые вернутся в эту зону.

## Пруды крови

Красные волшебники заключили союз с сахуагинами, изгнанными из Алеакстиса в море Павших Звёзд. В большей части зоны отсутствуют источники света.

## 83. Двор барона

*Занимающий большую часть круглой комнаты источник наполнен чистой водой. Со дна поднимаются каменные колонны, выступающие над поверхностью. Двустворчатые двери расположены на равном удалении по всему периметру зала.*

**Существа.** Шесть сахуагинов плавают вдоль края источника, сахуагин барон и две охотничьи акулы плавают на глубине.

Из-за вражды между бароном и жрицей (область 84) сахуагины не предпримут попыток позвать на помощь.

Сахуагинам известно об опасности колонн, но они ничего не знают о потайной двери.

**Парализующие колонны.** Верхушки колонн находятся на уровне пола, на высоте в треть метра от поверхности воды. Остатки древней магической ловушки (магия школы Очарования) до сих пор действуют в указанных на карте месте. Существо, заканчивающее свой ход и касающееся одной из отмеченных колонн, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе его парализует на 1 минуту. Парализованное существо соскальзывает в воду и тонет на дне источника. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, чтобы прекратить действие эффекта.

**Сокровище.** Барон носит кожаную броню +1 (акуля кожа и хитин) и похожий на корону шлем из слоновой кости, кораллов, кожи и золота (500 зм). Помимо этого, у него при себе ключ-камень, настроенный на эту зону.

На дне источника находится каменный сундук, внутри которого 100 пм и восемь больших жемчужин (100 зм). Также там находится хрустальный пузырёк, в котором содержится зелье заблуждения, выглядящее как зелье подводного дыхания.

## 84. Источник алтарный

Если сахуагины на месте, то по мере приближения к залу слышны ритуальные песнопения.

*Зал занимает восьмиугольный источник. Вода у подножия ступеней алтаря, расположенного на широкой колонне, которая вздымается со дна источника, потемнела от крови. Малье колонны стоят вокруг центральной. К северу от источника в воздухе парит огромный шар из синей жидкости.*

**Существа.** Четыре сахуагина стоя поют ритуальные песнопения вместе со жрицей сахуагинов на алтарной колонне. Ещё пять сахуагинов и две охотничьи акулы плавают в источнике. На алтаре находится связанный пленник.

Ритуальные песнопения, предшествующие жертвоприношению, будут длиться три раунда. Если персонажи причинят за это время жрице 20 или больше урона, она прекращает ритуал и возглавляет ответную атаку на персонажей. В противном случае узник убивается и сбрасывается на съедение акулам, а все сахуагины на алтаре получают эффекты заклинаний *помощь* и *благословение*.

Из-за вражды между бароном и жрицей (область 83) сахуагины не предпримут попыток позвать на помощь.

**Алтарная колонна.** Внешняя часть колонны выступает на треть метра над поверхностью воды. Центральный алтарь возвышается на метр над внешней частью. Требуется 1,5 дополнительных метра движения, чтобы подняться с колонны на верхушку алтаря.

**Парализующие колонны.** Смотрите область 83.

**Пленник.** Если пленник спасён, он находится в таком же умственном состоянии, как и узники из области 85. Он не может помочь искателям приключений или ответить на вопросы.

**Уступ.** Уступ высотой более трёх метров отделяет эту область от области 85.

**Сокровище.** У жрицы при себе кинжал яда, а на голову одет головной убор из слоновой кости, кораллов, кожи и золота (500 зм). Помимо этого, у неё при себе ключ-камень, настроенный на эту зону.

## 85. Пещера с пленниками

У северной стены пещеры находится алтарь из чёрного камня с вырезанными рельефными изображениями роз. На высоте трети метра от уровня алтаря находится круг из светящихся символов. К югу на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.

**Существа.** Ужасный воитель возглавляет семь скелетов. Они ничего не делают, кроме как вступают в стычки с проходящими через ворота или направляющимися к ним существами. Искатели приключений могут войти или выйти из этой области с востока, не вступая в схватку, даже если они будут вести вереницу пленников.

**Частью сделки** с Красными волшебниками было соглашение о поставке сахауагинам пленников для тёмных ритуалов и в пищу. Из-за магии чёрного алтаря десять пленников, сидящих кругом вокруг алтаря, находятся в ступоре.

**Чёрный алтарь.** Любое живое существо, которое заканчивает свой ход или оказывается в пределах 6 метров от чёрного алтаря, должно преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 15, иначе магия некромантии алтаря снижает Интеллект, Мудрость и Харизму на 1к6 (один бросок для всех трёх показателей). Существо может пострадать от этого эффекта только раз за раунд. Если любой из показателей становится ниже 3, существо становится парализованным. Покинувший зону персонаж оправляется в течение 1 минуты.

**Выступ.** Выступ высотой три метра отделяет эту область от области 84.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактным камнем.

**Ключ-камень.** Ключ-камень от этой зоны находится у ужасного воителя.

## ЛАБОРАТОРИЯ ГОЛЕМОВ

В некогда проклятых храмах и мастерских Красные волшебники создают големов.

**Големы.** Незавершённые големы представляют собой уменьшенную угрозу. Если голем не активирован, он, по существу, находится без сознания.

**Состояние подземелья.** Когда эти зоны очищены от противников, все неактивированные големы окончательно выключаются и не могут быть активированы впоследствии.

**Сокровища.** Сокровища в этом секторе состоят из материалов и инструментов для создания големов, но, с учётом того, что магия этих залов делает процесс более эффективным, ценность добычи вне лаборатории может оказаться меньше, чем персонажи того ожидают.

## Морги мясных големов

В этих залах Красные волшебники собирают и обрабатывают мёртвые тела и кости.

## 86. Зал телепортации

Стены массивного зала украшены резными барельефами гуманоидных правителей, увенчанных драгоценными коронами и прочими признаками власти, включая слуг, распростёртых у их ног. К потолку вздымаются огромные белые колонны.

**Существа.** Три незавершённых шлемастых ужаса и два незаконченных мясных голема стоят неактивированные напротив колонн, напитываясь магией электричества до полной активации. Существа оживут, будучи атакованными, или если сработают чары телепортации колонн.

**Телепортирующие колонны.** Как только какое-либо существо в первый раз за свой ход окажется в пределах 1,5 метра от колонны, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе оно будет телепортировано в случайное пространство, смежное с другой колонной (бросьте 1к20). Существо также получает урон электричеством 5 (2к4). Если колонна назначения совпадет с исходной, существо получит удвоенный урон.

Использованное на колоннах заклинание *познание* определит магию телепортации.

## 87. Хранилище големов

Барельефы, изображающие дворян, наслаждающихся грандиозным пиром, оттеняют зловоние бальзамирующих масел с оттенком разложения. На столах лежат несколько мясных големов в их первой ужасной стадии сборки. На остальных покоятся подготовленные части тел и кости.

В центре южной стены на высоте метра от уровня пола находится круг из светящихся символов.

**Существа.** Два Красных волшебника и пара тэйских учеников прохаживаются между столов, работая над частями тел. Четыре скелета безмолвно следят за происходящим из углов, пока упырь очищает залитый кровью пол. Големы в этой зоне не могут быть активированы и не являются угрозой.

**Сокровище.** В одном из столов хранятся специальные мази и бинты, используемые при создании големов. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15, поймёт, что материалы весом 4,5 кг стоят 1500 зм.

У каждого Красного волшебника есть ключ-камень от этой зоны.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактным камнем.

## 88. Чёрная тюрьма

Большой каменный блок на полу между двустворчатыми дверьми в этот зал мешаает им полностью закрыться. С потолка тёмной комнаты на тяжёлых цепях висают чёрные железные клетки. В северо-восточном углу на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.

**Существа.** Палату охраняют восемь зомби под предводительством умертвия, пока остальные члены их отряда восстанавливаются в клетках. Сейчас в клетках находятся одно запирающее смерть умертвие и два обычных умертвия.

**Клетки.** Дно каждой из этих незапертых клетей висит в метре над полом. Заключённая в клетках магия школы Некромантии восстанавливает по 20 хитов в час любой нежити, находящейся внутри. Живое существо получает аналогичный урон некротической энергией каждую минуту нахождения в клетке.

Использованное на клетках обнаружение магии покажет, что они излучают остаточную ауру школы Вызова. Раньше в них телепортировались от колонн в области 86.

**Двери.** Если кто-либо сможет убрать 360-килограммовый каменный блок, удерживающий эти двери, они мгновенно закроются на магический замок (школа Ограждения). Чтобы открыть их силой, понадобится проверка Силы со Сл 30. Заклинание *стук* временно нарушит действие заклинания, снизив Сл проверки Силы до 20 на 1 минуту.

**Ключи-камни.** Привязанные к этой зоне ключи-камни есть у двух умертвий. Ключ запирающего смерть умертвия также настроен на все зоны в Иловых Гротах.

## Печи глиняных гомемов

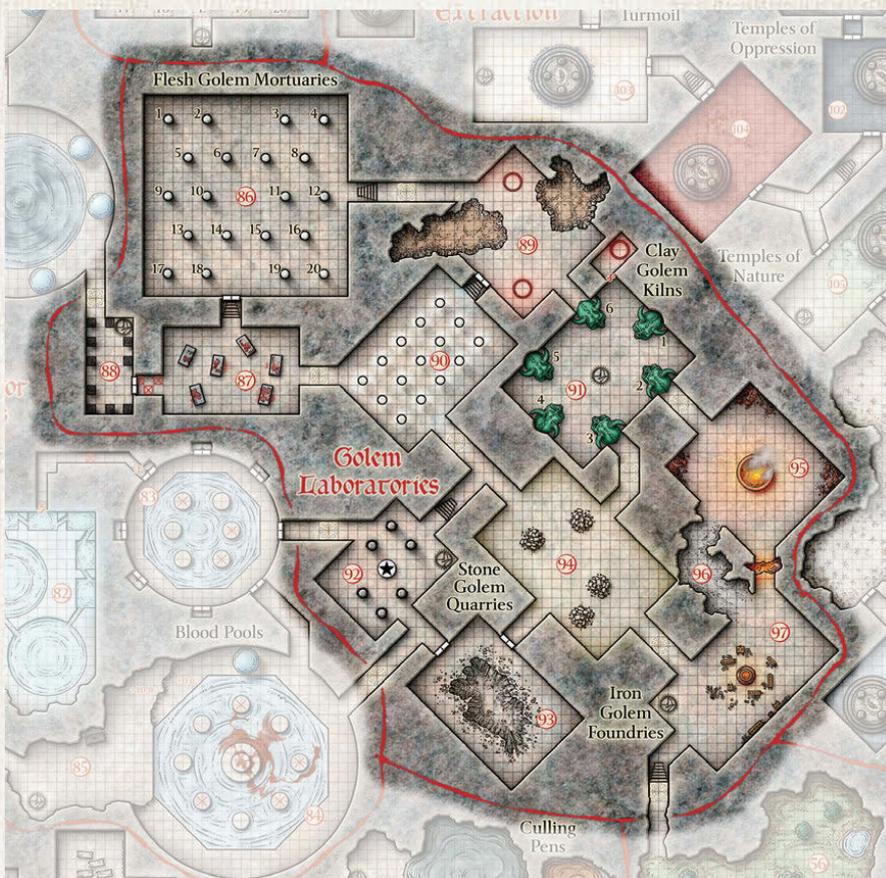
Красные волшебники перенастроили магическую энергию этой зоны для производства глиняных гомемов.

### 89. Ямы трансмутации

Две стены зала обвалились, образовав глубокие ямы, заполненные рыхлой глиной. Возле северного и южного углов начертаны круги знаков, светящихся алым светом.

В восточном углу располагается небольшая куча ящиков и урн. На высоте метра от них находится круг из светящихся символов.

**Существа.** Два Красных волшебника работают здесь с дварфом — жрецом Грумбара, божества, связанного с пещерами и землёй. Дварф по имени Горван Айронхарт помогает в ритуалах создании глиняных гомемов, которые требуют духовной магии. Красные волшебники наняли его именно для этой цели,



пообещав внушительную сумму денег. Однако если персонажи начнут его расспрашивать, он соверёт, что находился в плену у тэйцев. Если искатели приключений пощадят его, он будет следовать за группой, пока не увидит возможность сбежать.

Также в зале находятся два незавершенных глиняных гомема. Волшебники или жрец могут активировать их, совершив действием успешную проверку Интеллекта со Сл 15.

**Глиняные ямы.** Эти каналы глубиной в метр окутаны магией школы Превращения, преобразующей каменные стены и пол в глину, которую можно использовать для создания гомемов. Мягкая глина считается труднопроходимой местностью.

Существо, начавшее ход в глиняной яме, должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости со Сл 15, иначе оно получит дробящий урон 5 (2d4) и станет удерживаемым в глине до начала своего следующего хода. Существо может вырваться из глины успешным спасброском или совершённым действием проверкой Силы или Ловкости со Сл 20. Другое существо может попытаться вытащить застрявшее существо, совершив действием проверку Силы со Сл 20. Существо, погибшее в глине, превращается в грубую глиняную статую.

**Круги телепортации.** Начертанные на полу, эти круги телепортации (магия школы Вызова) временно заблокированы. Существо, вошедшее в круг, будет оттолкнуто назад на 3 метра и сбито с ног. Совершившее это в свой ход в первый раз существо получает урон силовым полем 5 (2d4).

**Сокровище.** В восточном углу помимо пустых находятся несколько полных сосудов с редкими маслами и ящиков с порошками, используемых для создания големов. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 15, поймёт, что эти весящие 7 килограмм материалы стоят 3 000 зм.

Каждый Красный волшебник обладает ключом-камнем, настроенным на эту зону.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнями.

## 90. Загон големов

*Колонны из белого мрамора сияют ярким белым светом, освещающим всё вокруг. Свет настолько яркий, что из-за него почти не видно магические символы, вырезанные на арках, ведущих в зал.*

**Колонны света.** Ярко светящиеся из-за магии школы Воплощения колонны вызывают помеху броскам дальнобойных атак, а также проверкам характеристик, совершённых для поиска или рассматривания чего-либо. К тому же, если существо начинает ход в самом зале (а не в арке рядом с символами), оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе оно слепнет до начала своего следующего хода.

**Магические символы.** Во входных арках магические символы используются для контроля колонн. Когда кто-то дотрагивается до символов, колонны мерцают, и успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 10 позволит угадать их предназначение. Заклинание *обнаружение магии* показывает, что аура символов от магии Ограждения связана с магией Воплощения колонн, и принцип работы символов становится понятен без дополнительных проверок.

Дотронувшийся до символов персонаж может действовать, совершив проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10, чтобы притушить колонны, или со Сл 15, чтобы отключить их. Притушённые колонны светят менее ярко 1 минуту, а Сл спасброска уменьшается до 8. Однако пока колонны притушены, големы восстанавливают по 5 (2к4) хитов в начале каждого своего хода. Отключённые колонны тухнут на 1 минуту, притушено светят ещё одну минуту, а затем снова функционируют в полную силу.

**Существа.** Два незаконченных глиняных голема в этой зоне активируются при первом проваленном спасброске от колонн или изменении яркости их свечения.

## 91. Зал черепов

Три черепа в этом помещении связаны с коридорами, которые тэйцы избегают. Подошедшие сюда персонажи видят следующее:

*Впереди широкая арка из тускло светящегося зелёного камня. За пределами арки простирается поле смертоносного серого тумана.*

Любое существо, находящееся в пределах полутора метров от тумана, должно совершить преуспеть в спасброске Силы со Сл 20, иначе его затягивает вовнутрь, грубо запикивает в зону 91, сбивает с ног и

причиняет дробящий урон 3 (1к6).

Внутри комнаты происходит следующее:

*Шесть огромных демонических черепов врезаны в стены широкого прямоугольного зала: по два на длинных сторонах и по одному на коротких. Каждый череп более 6 метров в высоту и вырезан из светящегося зелёного камня. В широко открытых клякастых пастьях клубится смертоносный серый туман.*

*В центре комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса.*

**Демонические черепа.** Демонические черепа пропитаны могущественной магией. Когда любой персонаж ступает в пасть черепа, из северо-западного угла раздаётся жуткий смех. Персонажа телепортирует в пасть другого черепа (бросок 1к6 для определения), откуда его выкидывает обратно в комнату, сбивает с ног и причиняя дробящий урон 3 (1к6). Этот персонаж должен преуспеть в спасброске со Сл 15 (характеристика зависит от номера черепа), иначе на него падёт проклятье черепа. Проклятье складываются, они дают штраф -1к4 к проверкам и спасброскам, основанным на той же характеристике, что и череп. Если штраф у персонажа достиг -5 или больше, персонаж также страдает от вторичного эффекта проклятья. Заклинание *снятие проклятья* может избавить от штрафа и эффекта.

1. Сила. Вторичный эффект: сбивание с ног при каждом попадании по нему противника.

2. Телосложение. Вторичный эффект: снижение максимума хитов до  $\frac{3}{4}$  обычного количества.

3. Ловкость. Вторичный эффект: должен перемещаться с уменьшенной вдвое скоростью, иначе в конце перемещения персонаж сбивается с ног.

4. Интеллект. Вторичный эффект: теряется способность говорить на языке и понимать его.

5. Мудрость. Вторичный эффект: нельзя воспринимать ничего, что находится далее чем в 9 метрах.

6. Харизма. Вторичный эффект: персонаж начинает неприятно пахнуть, из-за чего смежные с ним союзники получают помеху к спасброскам и проверкам.

**Потайная дверь.** В северо-западном углу на расстоянии 6 метров от пола спрятана потайная дверь. Дверь почти невозможно найти с пола (Сл 30). По гладкой стене тяжело забраться без посторонней помощи, но на потолке полно мест, за которые можно зацепиться кошкой.

За потайной дверью в небольшой комнатке на полу кроваво-красным светом алеет круг телепортации. Вступающее в круг существо телепортируется в один из кругов в области 89 (определяется случайно броском кости).

**Чёрные врата.** По причине того, что перед использованием их нужно активировать, от чёрных врат не исходит тeneвая энергия. Любой персонаж, добирающийся до врат, сразу понимает, что их нужно сперва активировать, и как это делается. Совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 30 персонаж, держащий в руках ключ-камень, который не обязан быть от этой зоны, может восстановить врата. Сложность понижается на 2 за каждый вход персонажей в пасть

демонических черепов. Как только врата снова заработают, они также настраивают ключ-камень активирующего на эту зону.

## Карьер каменных големов

Магию этого места Красные волшебники приспособили для создания каменных големов.

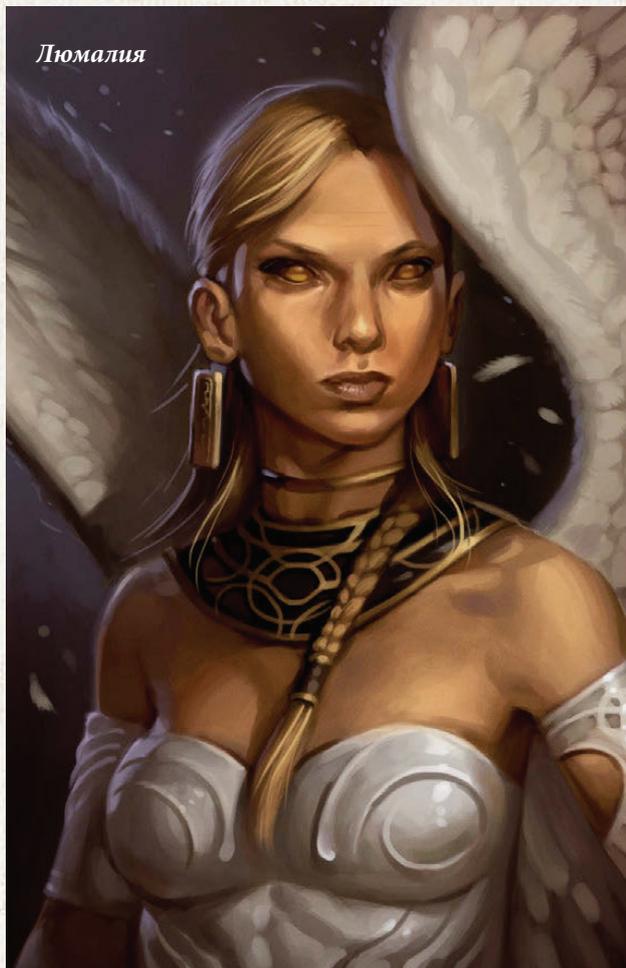
### 92. Безвременная тюрьма

*Статуя женщины-ангела стоит на возвышении в центре комнаты, стены в которой слабо светятся золотым светом. Потрескавшиеся колонны поддерживают рушащийся потолок — сами в основаниях они напоминают кричащих от ярости четырёхруких горгулий.*

*В северо-восточной части комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Когда любое живое существо заходит в эту область, которую избегают тэйцы, из случайной колонны вырывается горгулья и атакует. В начале каждого последующего хода трансформируется по одной горгулье до тех пор, пока не появятся все шесть горгулий.

Из-за того, что Красные волшебники вытягивают из этой зоны энергию для создания каменных



## ОТЫГРЫШ ЛЮМАЛИИ

Кэзит Гал призвал Люмалию, служительницу Мистры, и сковал её в Катакомбах Судьбы столетия назад. Гал погрузил небожительницу в стазис и заставил её убивать каждый раз, когда она просыпалась. Дэв давным-давно почувствовала смерть Мистры и сдалась в отчаянии. Когда она очнулась в этот раз, Люмалия не поняла, что власти Гала над ней настал конец, но она почувствовала смещение небесных сфер. Как только небожительница придёт в себя и будет в состоянии поговорить с персонажами, дэв принесёт обет помочь им, отправившись в Катакомбы Судьбы в одиночку.

Люмалия решит перво-наперво восстановить справедливость и поквитаться с тэйцами. Она бессмертна, но гнев и сожаление за время, потраченные в заточении, кажутся человеческими. В пылу боя она может поддаться жажде мести нынешним хозяевам Катакомб Судьб. На момент заключения дэв была нейтрально-доброй, но сейчас она стала хаотично-доброй.

големов, потолок близок к разрушению. При появлении из колонны горгульи с потолка начинают сыпаться камни, и область вокруг колонны становится труднопроходимой местностью. Все смежные с этой колонной существа должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе они получают дробящий урон 10 (Зкб).

**Статуя дэва.** Любой персонаж, успешно совершивший проверку Интеллекта (Религия) со Сл 15, узнаёт в статуе астрального дэва, межпланарного слугу доброго божества.

При появлении последняя горгулья цепляет статую дэва, прикосновением заканчивая удерживающее это существо стазисное поле. Астрального дэва зовут Люмалией. Когда она оказывается на свободе, стены начинают светиться ярко, а не тускло. Дэв кричит, не в состоянии действовать до начала своего хода, после чего нападает на ближайших существ. Горгульи стараются держаться от неё подальше, чтобы она атаковала искателей приключений.

Совершивший успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 13 персонаж поймёт, что дэв сошла с ума от заточения. Персонажи могут попробовать повлиять на дэва, чтобы она переключила внимание на горгулий, но для успокаивания Люмалии и переключения её внимания потребуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл 15.

**Состояние подземелья.** Магия Катакомб Судьбы эхом отдаётся в Люмалии. Ей не нужны ключи-камни, чтобы перемещаться через магические врата в подземелье, хотя с собой никого она взять не может. Если её освободить, резонанс в теле дэва повлияет на систему врат, затруднив поиски посторонних в подземелье. Попросите координатора снизить уровень опасности в Катакомбах Судьбы на 1. Координатор также должен добавить Люмалию к специальным сценам.

## 93. Каменный рудник

Если великаны на месте, их работа хорошо слышна из любого прохода, даже когда двери закрыты.

*Глубокая яма окружена битым камнем, а свежие ирамы покрывают гладкий мраморный пол комнаты. Спущенная в яму толстая верёвка соединена с системой рычагов и противовесов.*

**Существа.** Один каменный великан работает над системой подъёма для извлечения камня из ямы, тогда как второй колет камень внутри ямы.

Великаны добровольно вступили в Грозный легион, но свои обязанности они ненавидят. Они не преминут воспользоваться возможностью сорвать зло на отряде, но прислушаются, если им предложат свободу. Им понадобится ключ-камень, чтобы покинуть подземелье.

**Яма.** В наполненной битым камнем яме девятиметровой глубины слегка пологие стороны, а сама яма является труднопроходимой местностью. Верёвки и рычаги над ямой присоединены к огромной системе для подъёма камня. Потребуется совершить успешную проверку Силы со Сл 15 для подъёма ведра с камнем.

**Битый камень.** В радиусе 3 метров от ямы всё завалено битым камнем, поэтому местность труднопроходима.

## 94. Сборка големов

Если тэйцы на месте, их работа хорошо слышна из открытого прохода, ведущего в комнату.

*Белые камни обрамляют три арочных входа в зал. Четыре угловых камня в каждой арке пульсируют белым светом. Стены во всей зоне украшают медные панели, на которых отражается магический свет, в котором видны каменные блоки.*

*В восточном углу на стене находится круг из светящихся символов на высоте метра от пола.*

**Светящиеся арки.** Любое существо, ступающее в одну из четырёх арок, зашвыривает на 3 метра в комнату. Когда это происходит с существом в первый раз за ход, оно должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе оно получит урон силовым полем 5 (2к4) и будет сбито с ног.

Прикосновение к любому из угловых камней арки заставляет камень изменить цвет на 1 раунд. Пронумеруйте камни от 1 до 4 и заставьте персонажей указывать, к какому камню они прикоснулись. Цвета выбирайте сами, и каждый раз делайте вид, будто сверяетесь с чем-то в тексте приключения.

**Существа.** Два Красных волшебника и два тэйских ученика полностью ушли в работу — они делают каменного голема. Тем не менее, они заметят, если арка кого-нибудь швырнёт внутрь. Тэйцы вооружены лёгкими молотами (дробящий урон 1к6 + 2) вместо кинжалов. Любой волшебник может активировать голема, совершив действием проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15.

**Каменные груды.** Груды камня высотой в метр являются труднопроходимой местностью.

**Медные панели.** Если существо дотрагивается до медной панели, оно получает урон электричеством 2 (1к4),

и камни арки вспыхивают. До конца своего следующего хода это существо может проходить через арки в этой комнате, не толкаясь и не получая урона. Тэйцам известно, что держащее непроводящий ток предмет существо может воспользоваться панелью без получения урона.

**Сокровище.** У каждого тэйца есть прекрасное зубило (всего четыре, по 50 зм каждое). У ног голема стоит несколько бутылочек с редкими маслами и порошками. Совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15 персонаж понимает, что всеящие 5 килограмм материалы стоят 2 500 зм. У каждого Красного волшебника есть по ключу-камень от этой зоны.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнем.

## Фабрики железных големов

Смертоносное стихийное пламя позволяет создавать железных големов для службы Красным волшебникам. Во всей зоне раздаются рёв пламени и разносятся огненные вспышки помимо магических источников освещения. Жар здесь не представляет опасность, но тут достаточно неприятно.

## 95. Ифритова тюрьма

Приблизившиеся к этой зоне персонажи слышат рёв пламени.

*Низкий круглый бассейн, полный расплавленного материала, находится прямо в центре комнаты. От бассейна неестественно поднимаются струйки дыма. В трёх углах стоят красные потрескавшиеся урны, которые, в основном, пусты, но некоторые всё ещё закрыты и светятся мистическими символами.*

**Огненная труба.** Огненная труба блокирует проход между этой областью и областью 97. Существо может с лёгкостью перепрыгнуть через трубу, но должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получает урон огнём 5 (2к4). Любое существо, наступающее на трубу или начинающее там ход, получает урон огнём 21 (6к6). Существо может получить этот урон только раз за ход.

**Существа.** В центре комнаты находятся два привязанных к дыму эфрита — они не могут покинуть эту область или использовать свои силы против кого-либо за пределами комнаты. Только они вдвоём остались от всего количества, содержащегося в урнах.

**Сковывающий дым.** Струйки дыма образуют неосязаемые цепи, но их магия школы Ограждения удерживает эфритов на месте. Скованный дымом эфрит уязвим для заклинания *очарование человека* и получает помеху к спасброскам. Эфриты привыкли, что все заходящие в комнату тут же накладывают на них чары, поэтому нападут на любого, кому не удастся их зачаровать, и кто не подчинится требованиям освободить эфритов.

У эфритов не получится избавиться от сковывающего дыма. Они знают, что это можно сделать при помощи заклинаний, например, *развеяния магии* (Сл 17), *порыва ветра*, *открывания* или любого другого заклинания, которое может вытолкнуть эфрита из бассейна с лавой. Дым сам рассеивается в случае смерти эфритов.

**Расплавленный бассейн.** У бассейна метровая стена. Любое существо, входящее в бассейн или начинающее в нём ход, получает урон огнём 35 (10кб). Этот урон существо может получить только один раз за ход.

**Урны.** Две неразбитые погребальные урны стоят в углах, отмеченных на карте. По символам предтеч на урнах можно понять, что это сковывающие сосуды для эфритов, а *обнаружение магии* покажет, что на них есть аура школы Ограждения. Восковая печать на урне легко вскрывается, а сама урна может быть легко разбита подобно любому глиняному сосуду. Если её разбить, из урны вырвется газ — находящиеся в пределах 3 метров от урны существа приобретают на час иммунитет к урону огнём. Каждая урна 30 см высотой и весит два с половиной килограмма.

**Состояние подземелья.** Магия Катакомб Судьбы эхом отдаётся в эфритах, которые были здесь с тех времён, как тэйцы впервые оказались в подземелье. Им не нужны ключи-камни для передвижения через магические врата в подземелье, но они не могут взять кого-нибудь с собой. Если их освободить, эфриты начинают чинить разбой во всём подземелье, особое внимание уделяя тэйцам. Попросите координатора добавить их к специальным сценам.

## 96. Вихрь пламени

*Грубая пещера отличается от соседнего помещения с гладкими стенами, а пол здесь покрыт слоем пепла.*

**Пепел.** Слои стихийного пепла по щиколотку усеивает пол пещеры, скрывая все неровности. Вся область представляет собой труднопроходимую местность.

**Стены пещеры.** Сильно неровные стены пещеры позволяют горизонтально карабкаться по пещере.

**Стихийный вихрь.** Когда какое-нибудь существо достигает центра пещеры, стены неожиданно испускают вихрь стихийного пламени, продолжающийся 2к4 раунда. Все существа, начинающие ход в этой пещере, получают урон огнём 21 (6кб) — или половину, если совершат успешный спасбросок Ловкости со Сл 17.

## 97. Кузня големов

*В центре этого зала находится большой горн, от которого исходит пар. Перед шестью закованными в броню фигурами, стоящими вдоль стен, лежит множество оплавленных и поломанных лат.*

*В юго-западной части комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы. К северу от рунного круга на стене находится круг из светящихся символов на высоте метра от пола.*

**Существа.** Два Красных волшебника и два тэйских ученика трудятся над незаконченным железным големом. Любой волшебник может активировать голема, успешно совершив действием проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15.

Зачарованный эфрит (смотрите область 95) плавит металл для горна. Эфрит сражается за своих тэйских «друзей». Если его освободить от действия заклинания *очарование человека*, он схватит предназначенный для големов фальчион и нападет на тэйцев.

Если эфрит жив, когда остальные враги в этой области убиты, он начинает буйствовать как эфриты в области 95.

**Горн.** В полуметровом в высоту горне находится расплавленный металл. Существо может действием движения попробовать опрокинуть горн; при этом ему будет причинён урон огнём 21 (6кб). При совершении успешной проверки Силы со Сл 15 горн переворачивается, а в случае успешной проверки Силы со Сл 20 его может оттолкнуть на полтора метра, прежде чем он опрокинется. Раскалённый металл быстро растекается вокруг горна на площади 9 х 9 метров, в том числе на занимаемой горном площади и в пределах полтора метров от него.

Любой, оказавшийся в этой зоне, получает урон огнём 21 (6кб) и должен совершить успешный спасбросок Телосложения со Сл 15 или его собьёт с ног. Пол в зоне покрыт раскалённым металлом. На протяжении пяти ходов любое существо, которое оказывается в покрытой металлом площади или начинает в ней ход, получает урон огнём 10 (3кб). Существо может получить этот урон только один раз за ход. На следующие пять ходов причиняемый урон снижается до 3 (1кб), а затем и вовсе пропадает.

**Огненная труба.** Смотрите область 95.

**Сокровище.** Если осмотреть оплавленные груды по всей комнате, можно обнаружить редкие настойки и смеси, используемые для создания железных големов. Персонаж, успешно совершивший проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15, поймёт, что эти материалы, весящие 15 килограмм, стоят 5 000 зм.

У каждого Красного волшебника есть по ключу-камню от этой зоны.

**Контактный камень.** Круг светящихся символов является контактными камнями.

## Храмы извлечения

«Храмы» представляют собой самые настоящие лаборатории, призванные помочь воплотить в жизнь планы Сзасса Тэма по становлению богом. Сзасс Тэм с доверенными соратниками переkreшил всю магию этих мест для сбора божественной эссенции Избранных различных божеств. Регент уверен, что эссенция может стать ключом к божественности.

**Существа.** Находящиеся в этой зоне тэйцы — самые преданные и фанатичные слуги Сзасса Тэма. Всем прекрасно известно, что сюда нет доступа у посторонних, поэтому персонажам предстоит серьёзно попотеть, чтобы одурачить тэйцев. За исключением трусливого красного волшебника Шалока (область 103) тэйцы вряд ли станут помогать посторонним даже ценой собственных жизней.

Красные волшебники этого сектора могут одурачить персонажей, притворившись сдавшимся. К примеру, волшебник может упасть на колени, а когда персонажи подойдут ближе, он ударит зональным заклинанием, накрыв и себя вместе с персонажами.

Если алтарь сковывания (смотрите далее) представляет магический эффект, при котором подчиняется воля находящихся в комнате, то охраняющие святилище существа не восприимчивы к нему.

**Двери.** Все двери зоны заперты.

**Случайные сцены.** Никаких случайных сцен в Храмах извлечения не происходит.

## Алтари сковывания

В каждой комнате находятся одинаковые метровые алтари, при помощи волшебной силы которых проводится извлечение. Когда персонажи впервые видят алтарь, прочтите следующий текст:

*Трёхступенчатый каменный помост с четырёх сторон окружают колонны из чёрного агата. Меж колоннами лежит объятые золотым светом тело гуманоида, пребывающего без сознания.*

Впоследствии можно сократить описание алтаря, но непременно подробно опишите распротёртых Избранных.

**Подход к алтарю.** Чтобы пройти к алтарю, необходимо пройти сквозь осязаемую магическую энергию (несколько школ магии). Алтари являются заслоняющей местностью, если только существо не хочет войти туда добровольно, но при этом совершается проверка Харизмы со Сл 10.

Если результат проверки не превысил Сл как минимум на 5, местность алтаря является труднопроходимой. При провале проверки существо падает ничком рядом с алтарём и получает урон силовым полем 5 (2к4).

**Эффекты алтаря.** Проводя через себя энергию пленённых Избранных, каждый алтарь создаёт определённые магические эффекты и свет вокруг себя во всей зоне — подробности смотрите в описании каждой зоны. Успешная проверка Мудрости со Сл 10 позволит персонажу интуитивно понять эффект работающего алтаря, в том числе то, каким образом алтарь перекачивает энергию пленённого Избранного в другое место, а также как его отключить. Когда алтарь будет отключён, он перестанет оказывать магический эффект на зону, а Избранный будет освобождён.

**Отключение алтаря.** Процесс отключения алтаря в каждой зоне одинаков. Оказавшиеся в комнате с алтарём персонажи должны совершить три успешных проверки со Сл 15: проверку Силы, чтобы разбить колонны, проверку Ловкости, чтобы удалить определённые части и отключить ключевые волшебные руны, либо проверку Интеллекта, чтобы нарушить поток магической энергии. Один персонаж может совершить несколько проверок одного типа или нескольких комбинаций. В случае неудачи, персонаж выталкивается за пределы алтаря, получает урон силовым полем 5 (2к4) и сбивается с ног.

**Путь к Хранилищу флактериев.** Внимательно изучивший отключённый алтарь сковывания персонаж, совершив успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15, узнаёт, что эссенция Избранного передаётся через алтарь благодаря энергии чёрных врат этого сектора. Персонаж понимает, что если чёрные врата в Храмах извлечения окажутся перегружены, врата откроются в ту самую локацию, куда и перенаправляется сила Избранных.

После того, как чёрные врата этого сектора окажутся перегружены из-за разрушения врат в других секторах, любое существо с ключом-камнем может войти в чёрные врата, которые приведут в Хранилище флактериев.

## Избранные

В каждой зоне Храмов извлечения из одного Избранного того или иного бога извлекается сила для Сзасса Тэма. Некоторые из Избранных представляют собой смертельно опасных



противников, но ритуал сковывания ослабляет их физически и ментально, так что реальной угрозы на данный момент они не представляют. Избранные не помнят о том, как оказались в Катакомбах Судьбы, так что никакой информации о подземелье они не расскажут.

Многие беспомощные Избранные могут оказаться злыми по мировоззрению, поэтому добрые авантюристы могут оказаться в непростом положении после того, как освободят их. Воспользуйтесь этой ситуацией, чтобы создать интересные сцены.

Если возникнет нужда в дополнительных данных для боя, то КД беззащитного Избранного 10, у него 5 хитов, а спасброски и проверки он совершает с нулевым модификатором. Если вы планируете использовать это приключение для дальнейшей компании, убийство беззащитного Избранного в дальнейшем может вовлечь персонажей в конфликт с иными последователями божества этого Избранного.

Магия Катакомб Судьбы эхом отдаётся в Избранных. Избранному не нужен ключ-камень для передвижения сквозь магические врата в подземелье, хотя Избранные не могут таким образом провести с собой остальных.

## Храмы страдания

В этих залах заточены Избранные божеств, которые покровительствуют мучениям и пыткам.

### 98. Храм яда

*Воздух в беломраморном зале наполнен тёмным туманом, обжигаящим глаза.*

*В северной части на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Здесь работают Красный волшебник с двумя тэйскими учениками, а охраняет их шлемастый ужас.

**Тёмный туман.** Алтарь создаёт туман, из-за которого в зале плохо видно. Любое живое существо, начинающее ход в этой комнате, должно совершить преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 от яда, иначе оно становится ошеломлённым до начала своего следующего хода. Если спасение успешно, существо приобретает иммунитет к этому эффекту на один день и получает соответствующую особенность. Конструкты и нежить не могут получить эту особенность.

**Ядовитое прикосновение.** Когда это существо попадает атакой оружием, эта атака дополнительно причиняет урон ядом 5 (2к4).

**Избранный Зехира.** Избранным Зехира является мужчина янь-ти по имени Оусса. Зехир — это змеиный бог яда, тьмы и убийства. Если Оуссу спасут, а затем он поймёт, что спасители не являются последователями Зехира, отправленными ему на выручку, он воспользуется своей нечестивой силой, превратившись в полностью здоровую и боеспособную гигантскую гадюку, и нападёт на отряд.

**Ключ-камень.** У Красного волшебника есть ключ-камень от этой зоны.

### 99. Храм мучения

*В беломраморном зале прямо в воздухе возникают красные всполохи, словно этот самый воздух истязают до крови.*

**Существа.** Здесь работают Красный волшебник с двумя тэйскими учениками, а охраняют их ужасный воитель с четырьмя умертвиями.

Если Меннек Ариц выжил, то Красным волшебником будет именно он. Баазка его предал и снова отправил в Катакомбы Судьбы, где магия Красных волшебников промыла ему мозги и заставила верно служить их делу. Меннек узнаёт тех, кто штурмовал Кровавые Врата, и будет кричать о возмездии, когда нападёт на них. Персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 15 может понять, что Меннек действует не по своей воле. Только магия, например, *развеяние магии* или *очарование* человека может освободить Меннека от чар. Меннек же может поведать две порции информации.

**Аура страдания.** Когда любое существо в этой комнате причиняет урон другому существу, оно должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. В случае провала атакующий получает урон излучением, равный одной четвёртой от высшего урона, причинённого одной цели. В случае успеха атакующий восстанавливает количество хитов, равное одной четвёртой от высшего урона, причинённого одной цели.

**Избранный Ильматера.** Законно-добрый человек — это Киерен, Избранный Ильматера. Ильматер, также известный как Плачущий бог, является покровителем выносливости, страдания, терпимости и мук. Именно он дарует облегчение и слова утешения ученикам, страдальцам и нуждающимся.

**Сокровище.** У Меннека есть *вошебная палочка неволи*, а также универсальный ключ, открывающий все двери в этой зоне. У него также есть ключ-камень от этой зоны.

### 100. Храм боли

*В потрёпанной комнате из белого мрамора царит явственно ощутимая атмосфера дискомфорта и тревоги.*

**Существа.** Запирающее смерть умертвие несёт стражу в храме боли. Один призрак и четыре тени нарезают круги вокруг алтаря, оставляя за собой багряные следы.

**Паутина боли.** Каждый раз, когда живые существа в этой области получают урон, они должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе до конца своего следующего хода будут совершать броски атаки, спасброски Силы и Ловкости, а также проверки характеристик с помехой. Кроме того, до конца их следующего хода остальные совершают броски атаки по этим существам с превосходством.

**Избранная Ловиатар.** Законно-злая полуэльфийка по имени Ирисрот является Избранной Ловиатар. Ловиатар, также известная как Дева Боли, это богиня боли и агонии, а также покровительница мучителей. Согласно учению Ловиатар мир полон боли и пыток, а лучшее, что можно сделать, это страдать от ударов, которых нельзя избежать, а обидчикам отвечать не меньшей болью.

## Храмы подавления

Тьма живой ночи и смертельно опасных отродий питает алтари в этой зоне.

### 101. Храм слизи

*Стены в шестиугольном зале из светящегося серого мрамора постоянно подрагивают.*

*В северо-восточной части комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** В зале работает Красная волшебница, которую охраняют две серых слизи и два охряных желе во главе с умертвием. Мирра, Красная волшебница, весьма жестока, и будет издеваться над персонажами даже в случае проигрыша.

**Слизневые стены.** Один раз во время движения в пределах 4,5 метров от стен, существо провоцирует атаку, словно ту совершила серая слизь с расстояния 4,5 метра. Бросок атаки совершается с превосходством.

**Избранный Гонадора.** Хаотично-злой болезненный дроу — это Избранный Гонадора, Тхерзт. Гонадор — странный бог, которого почитают, преимущественно, мужчины-дроу, жаждущие власти в матриархальном обществе тёмных эльфов. Это злобное и непознаваемое божество, требующее жертвоприношений и убийств при помощи чудовищ, в частности, слизей.

Если его спасти, Тхерзт начинает бормотать о проявленной им слабости при захвате, и том, что он должен умереть. Действием Тхерзт сотворяет *Мельфову кислотную стрелу* на себя, выкрикивая клятву Гонадору. Его полностью поглощает кислота, а высвободившаяся нечестивая энергия попадает на стены, сотворяя двух серых слизей в центре каждой стены. Всех оставшихся в зале существ слизи воспринимают как добычу.

**Ключи.** У Красной волшебницы есть универсальный ключ, отпирающий все двери в этой зоне, а также ключ-камень от этой зоны.

### 102. Храм теней

*Алтарь сковывания занимает почти всю комнату из чёрного мрамора, в которой напрочь отсутствует свет.*

**Свет.** Яркий свет от любых источников, кроме заклинаний третьего уровня или выше, становится тусклым светом в этой комнате.

**Существа.** В комнате прячутся шесть теней.

**Отравленные тени.** Когда живое существо в этой зоне получает урон, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно ничего не видит, словно его окутывает тьма, которую не может пронзить даже темновидение. К тому же, все источники света, которыми обладает существо, если только это не заклинания 3го уровня или выше, тухнут и не могут быть зажжены вновь раньше, чем до окончания эффекта, которое происходит через одну минуту. Существо может совершать повторный спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы отменить эффект

раньше, но при каждом проваленном спасброске оно получает урон ядом 5 (2к4).

**Избранная Ибрандула.** Хаотично-злая дроу по имени Ашдра — это Избранная Ибрандула. Ибрандул — бог тьмы и подземелий, которому некогда поклонялись, в основном, люди-южане где-нибудь в Калимшане. Его почитали как защитника и утешителя путешественников и работающих во тьме.

## Храмы беспорядка

Магия Сзасса Тэма оборачивает некоторые аспекты хаоса в абсолютное зло в этих стенах.

### 103. Храм удачи

*Вокруг алтаря сковывания, стоящего на бело-золотом мраморном полу, кружат тени.*

*В западной части комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Трудящегося в зале Красного волшебника охраняют мясной голем и умертвие. Шалок, Красный волшебник, труслив. Если битва обернётся не в пользу тэйцев, он сдастся в плен, предложит свои ключи и поделится одной порцией информации, если искатели приключений позволят ему сбежать в сторожку.

**Проклятье удачи.** Высокие и низкие броски к20 приносят больший эффект в этой области:

- ◆ Если при совершении броска атаки у существа выпадает «1», оно само получает урон от этой атаки. Существо, совершившее критическое попадание, может совершить бросок дополнительного урона два раза, а не один.
- ◆ Если у существа выпадает «1» при спасброске, оно получает самый худший побочный эффект, например, максимальный урон от заклинания. Если у существа выпадает «20» при спасброске, создатель эффекта, вызвавшего спасбросок, оказывается под его воздействием сам.
- ◆ Если у существа выпадает «1» при проверке характеристики, это вызывает самое худшее последствие предпринятого действия. И наоборот, в случае выпадения «20», эффект оказывается невероятно удивительным.

**Избранный Тиморы.** Хаотичный полурослик по имени Кюрран Корвалин — Избранный Тиморы. Тимора богиня хорошей удачи, навыков и победы. Она покровительствует всем, кто рискует. Хотя её и считают добрым божеством, благоволящим храбрецам, Тимора капризна. Сыгравшие в *Бич Побережья Меча* с лёгкостью узнают Кюрран. Пару недель назад его схватили Красные волшебники и забрали через Кровавые Врата. Кюрран никогда не считал себя Избранным Тиморы, поскольку у него никогда не было каких-либо особых сил. Просто ему всегда везло. Очень везло.

Кюрран хочет вернуться в Кинжальный Брод, но он очень слаб, чтобы помочь отряду. Если его заберут с собой к вратам, полурослик будет ожидать вернувшийся с триумфом отряд там.

Ключи. У Шалока есть универсальный ключ, отпирающий все двери в этой зоне, а также ключ-камень от этой зоны.

## 104. Храм дикости

*Стены из красного мрамора в этой комнате едва не разрываются от криков умирающих, а в комнате разливается чётко осязательная жестокость.*

**Существа.** В распоряжении Красного волшебника два ужасных воителя. По одной тени притаилось у каждой колонны алтаря сковывания.

**Проклятье жажды крови.** В битве существо получает урон психической энергией 5 (2к4), если во время хода оно не причинило урон другому существу.

**Проклятье предательства.** Любое заканчивающее свой ход в этой области существо должно совершить спасбросок Харизмы со Сл 15. В случае провала до конца своего следующего хода существо совершает все провоцированные атаки, какие только может, считая всех своими врагами. Кроме того, это существо совершает броски атак для провоцированных атак с преимуществом.

**Избранный Баала.** На алтаре находится Избранный Баала. Принимавшие участие в *Убийстве во Вратах Балдура* с лёгкостью узнают Избранного. Перед этой сценой опросите игроков, чем кончилась их игра, и Избранным будет тот, кто стал им у большинства. Если в это приключение никто не играл, им будет Торлин Среброцит, бывший герцог Врат Балдура.

**Избранный стал умертвием.** Его или её тело было изъято Красными волшебниками после событий во Вратах Балдура и перемещено в Катакомбы Судьбы. Умертвие шипит клятву Баалу и атакует освободивших его персонажей, особое внимание обращая на тех, кого узнаёт по *Убийству во Вратах Балдура*.

Баал — Повелитель Убийств, который до событий *Убийства во Вратах Балдура* был мёртвым богом. Он покровительствует наёмным и обычным убийцам.

## Храмы природы

Сила природы в этих залах проявляет свои самые разрушительные аспекты.

## 105. Храм чумы

*Светящийся зелёный туман окружает алтарь сковывания в белокаменном зале.*

*В юго-западной части комнаты на полу находится рунный круг с вкраплениями чёрного оникса, от которого исходят подобные чёрному дыму эманации тьмы.*

**Существа.** Красный волшебник и запирающее смерть умертвие работают здесь, а охраняют их ужасный воитель и четыре зомби. Тутай, Красный волшебник, главный в этой зоне. Ему наплевать на своих подчинённых, поэтому он в случае нужды распространит на них эффекты алтаря, если это будет означать победу над персонажами. Если битва обер-

нётся не в его сторону, он попытается сбежать через чёрные врата.

**Проклятье смерти.** Персонажи совершают спасброски от смерти в этой области с помехой.

**Чумной туман.** От алтаря исходит туман, который делает комнату слабо ограничивающей видимость. Все существа, начинающие ход в облаке, должны совершить успешный спасбросок Телосложения от яда со Сл 15, иначе они получают урон ядом 5 (2к4), и весь ход проводят в тошноте и рвоте. Если существо трижды проваливает спасбросок против эффекта тумана, его максимум хитов снижается на число урона ядом, полученного от тумана. Существо, совершившее три успешных спасброска, приобретает иммунитет к этому туману до тех пор, пока не проведёт вне облака 1 час.

**Избранный Юртруса.** Нейтрально-злой орк Бандагх — это Избранный Юртруса, орочьего божества болезней, разложения, гнили и смерти. Орки боятся Юртруса, а его жрецы всячески поддерживают этот страх, хотя обычно и сами слабы или немощны в некотором роде. Бандагх потрепан после продолжительных лет болезни и не в том состоянии, чтобы вступать в схватку, когда его освободят.

**Сокровище.** Тутай носит браслеты защиты, и у него при себе свитки *снятия проклятья* и *разговора с мёртвыми*. У него есть универсальный ключ, отпирающий все двери в этом секторе, а также ключ-камень от всех зон этого сектора.

## 106. Храм леса

*В зелёной пещере с потолка свисают корни, а обнажённые колючие плети тянутся по неровному полу. Плети колышутся словно от лёгкого ветра, хотя вы ничего не чувствуете.*

**Существа.** Призрак и три блуждающих огонька охраняют зал. Огоньки начинают бой невидимыми.

**Цепляющиеся лозы.** Находящееся на земле существо, движущееся быстрее половины своей скорости или промахивающееся рукопашной атакой, позволяет находящимся на расстоянии полутора метров веткам удлиниться и схватить его. Все находящиеся на земле существа в этой области должны совершить успешный спасбросок Силы со Сл 15, чтобы вырваться. В противном случае, они станут удерживаемы плетью. Местность становится труднопроходимой. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 13, чтобы вырваться из хватки.

**Избранная Риллифэйн Раллатил.** Нейтрально-добрая лесная эльфийка по имени Эйри — Избранная Риллифэйн Раллатил, эльфийского бога лесов и природной гармонии. Раллатил гораздо спокойнее и терпеливее других эльфийских божеств.

В рамках проводимых в этой зоне экспериментов в Эйру была перенесена эссенция Избранного Талонны, которого принесли в жертву. Обряд сковывания оставил Эйру с половиной хитов, но иных видимых повреждений не было. Она молит искателей приключений позволить присоединиться

к битве с Красными волшебниками. Если отряд соглашается, то при первой схватке наружу всплывает сила Талоны и начинает пытаться взять верх. Эйра начинает громко спорить сама с собой и половину своего времени действует как хаотично-злой персонаж, которому наплевать на собственных спасителей. Разговаривая сама с собой, Эйра может рассказать, что произошло с ней, а также поделиться одной порцией информацией. Если хиты эльфийки уменьшаются до 0, она обращается в прах.

## 107. Храм зимы

*Порыв ледяного ветра сквозь двери врывается в эту зону — внутри стены покрыты льдом.*

**Существа.** В комнате работает Красная волшебница и тэйский ученик, а телохранителями выступают четыре йети. Красную волшебницу зовут Адуна: она вместе с послушником стоят близ жаровень.

**Жаровни.** Магические каменные жаровни (магия школы Воплощения) встроены в комнату и не могут быть сдвинуты. Коснувшееся жаровни существо получает урон огнём 3 (1к6). Существо может получить этот урон только раз за ход.

**Аура холодного металла.** Существа в пределах 3 метров от жаровни игнорируют этот эффект. Любое другое существо, у которого есть металлическое оружие или доспех, должно в начале каждого своего хода преуспеть в Спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получает урон холодом 5 (2к4) урона холодом. Существо, провалившее спасбросок на 5 или больше, до конца своего следующего хода получает штраф к атакам, проверкам характеристик и спасброскам, основанным на Силе и Ловкости.

**Избранная Ориль.** Избранная Ориль — хаотично-злая эльфийка по имени Хедрун Арнсфирт. Ориль является хладнокровной и жестокой богиней зимы. Большинство людей делают подношения Ориль или молятся ей с приходом первых холодов и проклинают, на чём свет стоит, во время метелей.

Если ваши игроки принимали участие в *Наследии хрустального осколка*, они могут узнать Хедрун Ледяную Ведьму, Избранную Ориль. Если она пережила это приключение, то она жива и поймана тэйцами. Если её убили, или же никто за вашим столом в это приключение не играл, сейчас Хедрун стала умертвием. Она выкрикивает клятву Ориль и нападает на персонажей, крича о мести Десяти Городам и жителям Долины Ледяного Ветра. В первую очередь Хедрун атакует тех, кого узнаёт по приключению *Наследие хрустального осколка*. Несмотря на то, что Долина Ледяного Ветра находится очень далеко от Тэя, Красные волшебники прочесали весь мир в поисках Избранных — они обнаружили Хедрун (живую или мёртвую) и схватили её.

**Сокровище.** Адуна носит мантию лета, а ученик — волшебную мантию, чья магия школы Ограждения позволяет комфортно переносить экстремальные температуры. У Адуны есть универсальный ключ, отпирающий все двери в этой зоне, а также ключ-камень от этой зоны.

## ПОСЛЕДНЕЕ СОБРАНИЕ

На этом собрании все группы, играющие в это приключение, собираются вместе. Когда персонажи нарушат работу достаточного количества чёрных врат, они смогут использовать врата в Храме Извлечения для перемещения в Хранилище.

В начале последнего собрания Сиранна созывает все группы в сторожку и даёт им последнее задание. Если вы играете это приключение как часть D&D Encounters, и группы пока не смогли нарушить работу достаточного числа чёрных врат, посоветуйтесь с координатором и решите, как будете продолжать. Если у вас нет времени, можно предположить, что такие МП как Джекк, Шалендра и Хадарр нарушили работу некоторых врат, и это позволит группам в Хранилище Филактериев.

В начале собрания координатор говорит от лица Сиранны:

*Перед вами возникает образ Красной волшебницы и начинает говорить. Вы узнаете в нём Сиранну.*

*«И снова здравствуйте, — говорит она. Признаюсь, я удивлена, что вы достигли таких успехов. Ваши действия сильно повлияли на деятельность Катакомб Судьбы как цельного механизма. Однако защита их ещё не пала, и пока вы не выполните ещё одно, последнее действие, я не могу переместить вас домой.*

*У вас есть шанс нанести сокрушительный удар по Сзассу Тэму и личам Тэя. Чёрные врата настроены, они теперь позволят войти в зал под Катакомбами. Там есть комната, называемая Хранилищем Филактериев, и попасть туда можно только лишь при помощи магии. Там хранятся филактерии многих высокоранговых личей, прислуживающих Сзассу Тэму.*

*Напоминаю вам, что это я спасла вас при разрушении Кровавых Врат, ваши союзники не успели бы извлечь вас оттуда. Выполните это последнее поручение, и будете вознаграждены. Войдите в хранилище, победите стражников и разрушите там потоки магии. Когда будете готовы, можете пройти через чёрные врата».*

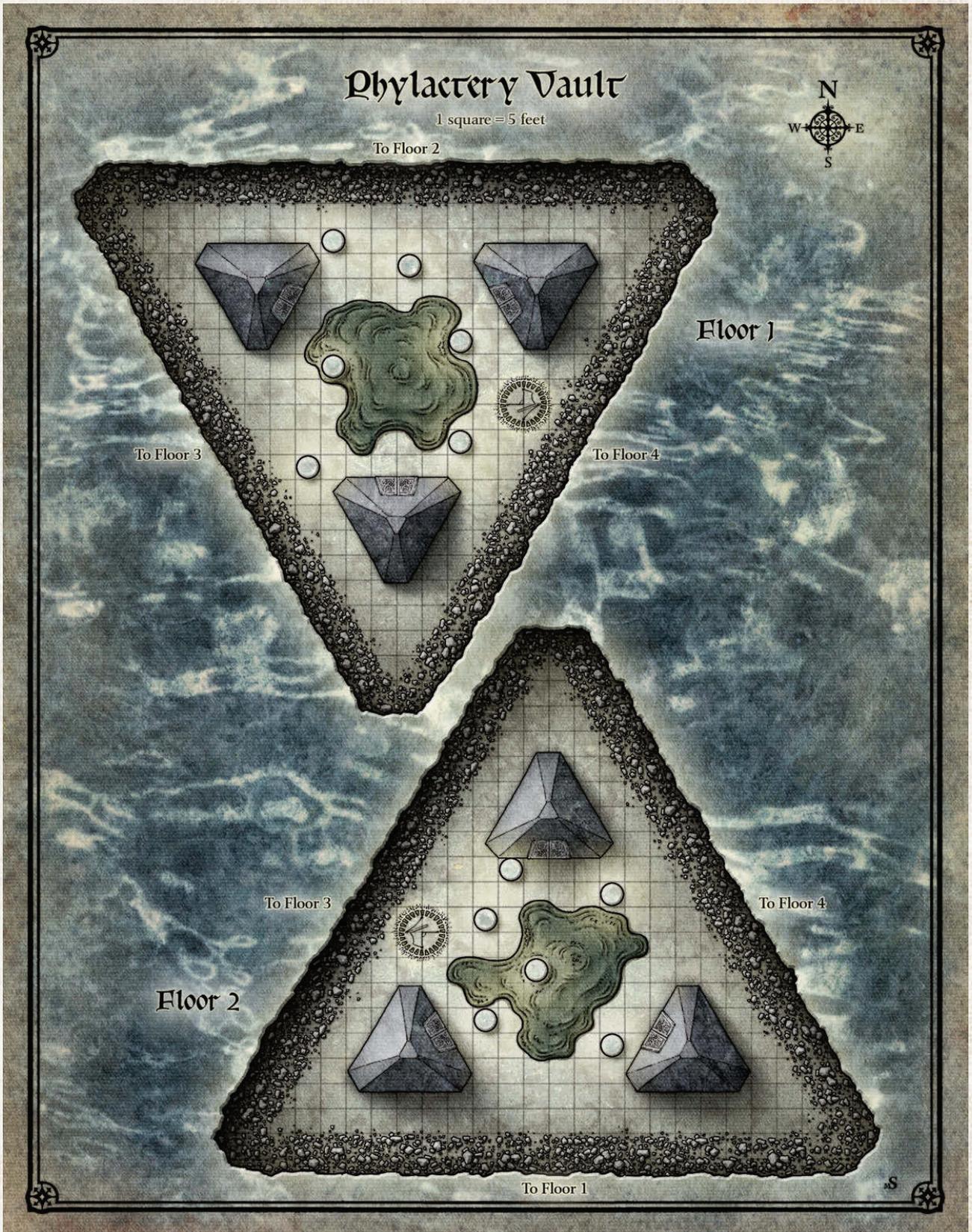
Персонажи могут задавать Сиранне вопросы, но она может выдать только ту информацию, что находится в разделе «Хранилище Филактериев» на странице 25.

## Вход в Хранилище

Хранилище Филактериев представляет собой тетраэдр, а персонажи находятся на его внутренней поверхности. У каждой стороны склепа своя собственная гравитация. В сущности, каждая грань является полом. Подробности смотрите в разделе «Гравитация».

Координатор начинает описывать пространство:

*В этой четырёхгранной пирамиде пол сделан из грубо вырезанного белого мрамора, на котором выложены низкие круглые постаменты из этого же материала. В трёх углах стоят гробницы из белого же мрамора. Это треугольные пирамиды, то есть имеют ту же форму, что само Хранилище. На двустворчатых дверях всех пирамид выгравированы четырёхрукие горгульи, готовые атаковать. В центре пола стеклась большая лужа тёмной жидкости.*

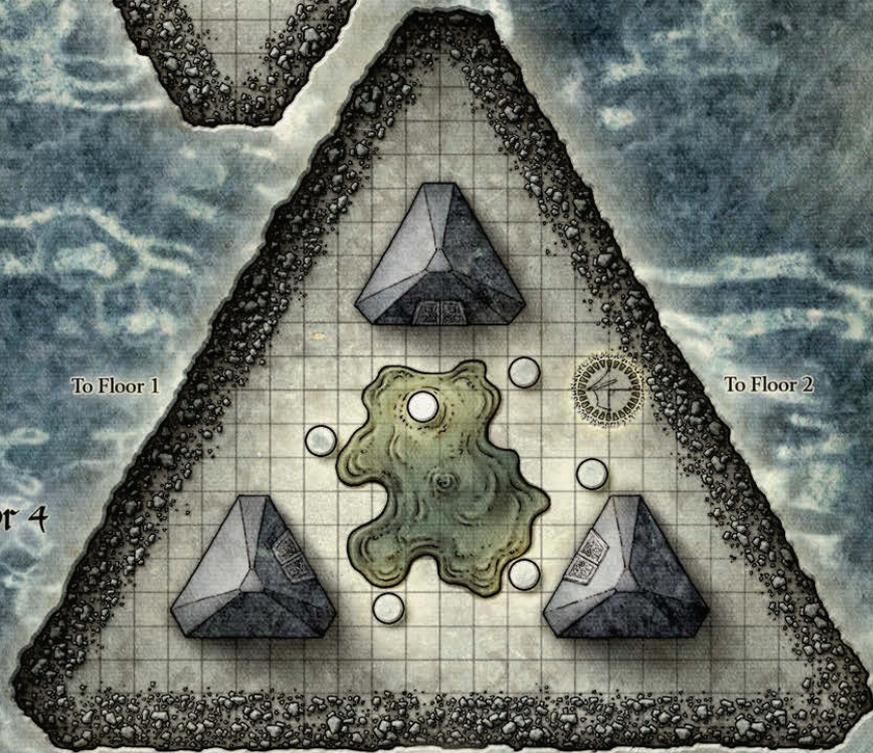


# Phylactery Vault

1 square = 5 feet



Floor 3



Floor 4

S

Персонажи или чувствуют относительную гравитацию этого места, либо видят, как все группы прибывают на разные грани.

## Особенности местности

На карте показано, какие грани с какими соседствуют. У всех граней одни и те же свойства.

**Тёмные лужи.** Все тёмные лужи глубиной в 30 сантиметров и являются труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в тёмной луже, получают урон некротической энергией 9 (2к8). Существа, находящиеся в луже, не могут восстанавливать хиты.

**Постаменты.** В этих метровых в высоту постаментах хранится энергия излучения, которая испускается при приближении чужой нежити. Если любое существо-нежить кроме Кэзит Гала окончит ход в пределах 1,5 метров от постамента, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 14, иначе получит урон излучением 11 (2к10).

**Груды камней.** По периметру всех граней лежат груды кусков чёрного мрамора, достигающие в высоту 1 метра в месте стыка с соседней гранью. Эти груды являются труднопроходимой местностью.

**Гробницы.** Двустворчатые двери в эти треугольные пирамиды заперты (требуется проверка Ловкости со Сл 17 для взлома замка или проверка Силы со Сл 20 для выламывания двери). Как только открывают одну из двух половинок дверей, обе половинки превращаются в четырёхруких горгулий, которые тут же нападают.

Внутри всех гробниц лежат филактерии. Смотрите раздел «Филактерии».

## Гравитация

У каждой грани пирамиды своя гравитация. Эта гравитация оказывает следующие эффекты:

**Полёт.** Существо, перелетающее с одной грани на другую, должно преуспеть в спасброске Ловкости (Акробатика) со Сл 10, иначе при приземлении оно упадёт ничком. Если участвует несколько групп, то персонаж, переместившийся на грань, где действует другая группа, может совершить бросок инициативы и присоединиться к новому отряду.

**Дальнебойные атаки.** Из-за необычной гравитации существа совершают с помехой броски дальнебойных оружейных атак с одной грани на другую.

**Груды камней.** Грани со всех сторон окружены горами камней. Для того чтобы перебраться на другую грань, требуется успешная проверка Силы или Ловкости со Сл 17. В случае провала существо падает ничком на камнях.

## Филактерии

*Стены гробницы гудят от магической мощи. На каменных полках лежат кожаные футляры, амулеты, кинжалы, свитки в футлярах, нечестивые символы и прочие пёстрые предметы. Всё это филактерии личей, служащих Сзассу Тэму.*

Филактерии защищены магией гробниц, им ничем нельзя повредить. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 10, совершенная для познания магии

гробницы, открывает, что нарушение потока мистической энергии, текущей по гробнице, может уничтожить реликвии, но для этого требуется тщательная концентрация.

Требуется три успешные проверки Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 15, совершенные персонажем с тренированной Магией или Религией, чтобы обратить защитную магию гробницы и уничтожить филактерии. При каждом провале персонаж получает урон силовым полем, равный разнице между результатом проверки и 15. Когда персонаж впервые совершает эту проверку, он понимает, что за каждый имеющийся у него ключ-камень он получает бонус +1 к результату.

Когда группа обратит магию в первой гробнице на своей грани, прочтите:

*Фонтан призрачной энергии вырывается наружу, формируя чёрный вихрь в открытом пространстве в центре Хранилища. Из этого вихря вылетает сверкающий чёрный череп. В его глазницах сверкают рубины, а вместо зубов вставлены восемь огромных бриллиантов.*

Если в событии участвуют сразу несколько групп, передайте координатору, чтобы он описал другим группам внешний вид проявления демилеча. Когда свою первую гробницу взламывает другая группа, появится ещё одно проявление Кэзит Гала. Таким образом, в конечном итоге все группы будут сражаться со своим проявлением демилеча, пытаясь в то же время взломать другие гробницы.

## Кэзит Гал

Проявление Кэзит Гала атакует персонажей, взломавших гробницу. Проявление слабее обычного демилеча, но всё равно обладает значительной мощью. Если в событии участвуют несколько групп, и проявление уничтожает одну из групп, он переходит атаковать другую. Когда проявление уничтожается, прочтите следующий текст:

*Череп становится чёрным прахом, который тут же растворяется в воздухе, а восемь бриллиантов из челюстей падают на пол.*

Бриллиантовые зубы, содержащие в себе душу, светятся изнутри. Если камень разбить, душа будет освобождена. Она уходит в посмертие, если только в пределах 3 метров от неё нет её тела, пригодного для жизни.

## Конец игры

Для уничтожения Хранилища Филактериев нужно уничтожить все проявления Кэзит Гала, и должно быть уничтожено определённое количество гробниц, зависящее от числа групп: три гробницы для одной группы, шесть для двух групп, девять для трёх групп и двенадцать для четырёх групп.

Когда будут уничтожены все проявления Кэзит Гала и нужное количество гробниц, магия, текущая по Хранилищу Филактериев, выходит из привычного русла. Координатор зачитывает следующий текст:

Белые постаменты разваливаются на куски, а тёмные лужи высыхают, оставляя после себя лишь чёрный прах. Вихрь над головой исчезает, роняя на пол чёрный прах и бриллианты. Ваши ключи-камни начинают пульсировать синим светом и немного вибрировать. Чёрные врата пульсируют так же как ключи.

Персонаж может совершить проверку Интеллекта (Магия) со Сл 13, чтобы понять, что поток магии нарушен и Хранилище Филактериев самоуничтожается.

Если все зубы демилыча будут уничтожены, когда Хранилище Филактериев начнёт закрываться, то Кэзит Гал будет навсегда уничтожен. Присутствующие персонажи слышат далёкий вопль и чувствуют смерть Гала.

Ключи-камни искателей приключений позволяют им пройти сквозь чёрные врата, но только в одно место — в сторожку.

## Заключение

Теперь, когда Хранилище Филактериев уничтожено, Сиранна держит слово и с помощью телепортации возвращает на Север персонажей, а также МП, спасённых ими в Катакомбах Судьбы. Она предлагает отличившимся персонажам, особенно если они разбираются в магии, остаться в Тэе и учиться у неё. Она обещает им власть и влияние.

Погибшие искатели приключений, ставшие нежитью с душами, не могут покинуть Катакомбы Судьбы, не умерев при этом окончательно. Сиранна убеждает персонажей-нежить, решивших остаться внутри, что она вернёт их к жизни, как только станет достаточно сильной.

Если персонажи возвращаются в Кинжальный Брод, они встречают сэра Истевалья и Дарфина Флошина. Они очень хотят услышать о том, что произошло в Катакомбах Судьбы, и реагируют на возвращение или гибель Джекка, Хадарра, Шалендры и Кюррана. Истеваль рад, что планы Красных волшебников были порушены, но его беспокоит, что не известна судьба Баазки и Тарул Вара (если он выжил). Больше всего их беспокоит рассказ о Храме Извлечения и попытках Сзасса Тэма собрать сущность Избранных. Заканчивает Истеваль словами, предвещающими будущее Побережья Мечей:

*Новая угроза видна на горизонте. Культ Дракона стал проявлять всё больше активности, хотя мы и не знаем пока, что он задумал. Новые и старые фракции собирают искателей приключений, чтобы противостоять новой угрозе. Если вы хотите принять участие, обратитесь к Арфистам, Ордену Перчатки, Изумрудному Анклаву, Альянсу Лордов... ну или к Зентариму. Эти группы вместе будут противостоять новым испытаниям.*

# Приложение 1. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

## Грузный камень

*Чудесный предмет, очень редкий*

Этот предмет выглядит как большой полудрагоценный камень, стоящий 150 зм. Его магическая природа хорошо спрятана, и обнаружение магии не позволяет найти в нём ничего подозрительного.

**Секрет.** Как только владельцу камня понадобится быстро перемещаться, например, в сражении, активируется проклятье грузного камня, и владелец становится перегруженным (encumbered). Пока действует проклятье, максимальная нагрузка владельца и максимальный отрываемый вес уменьшаются вдвое. Что бы владелец ни делал с камнем, если проклятье не снято, камень вскоре вновь появляется у него, занимая руку, если у владельца нет других мест, способных вместить камень.

## Латы уязвимости

*Доспех (латный), очень редкий*

Этот проклятый магический доспех действует как обычные латы, пока не настроится на владельца.

**Настройка.** Доспех выглядит как латный доспех +2.

**Секрет.** Владелец этого латного доспеха получает штраф –2 к Классу Доспеха. Кроме того, если враг совершает критическое попадание по владельцу, доспех сваливается, оставляя владельца вовсе без доспехов (но всё равно настроенным на этот доспех). Будучи настроенным, владелец не может носить другие доспехи. Владелец может перестать быть настроенным на этот доспех только если избавится от проклятья.

## Мантия лета

*Чудесный предмет, необычный*

Это красивое облачение сшито из прекрасной ткани в красных, оранжевых и золотых оттенках. Пока вы носите эту мантию, вы чувствуете себя так, будто стоит прекрасный летний день, и не получаете вредных эффектов от естественных экстремально высоких и низких температур. Кроме того, вы получаете сопротивляемость к урону холодом.

## Посох воплощения

*Посох, редкий*

Для использования свойств этого посоха вы должны настроиться на посох. Это можно сделать только если вы маг. Весит этот посох 2 килограмма.

**Магический инструмент [Настроенный].** При использовании этого посоха вы получаете бонус +1 к Сл сопротивления накладываемым вами заклинаниям из школы воплощения.

**Луч мороза [Настроенный].** При использовании этого посоха вы можете неограниченно использовать заклинание *луч мороза*.

**Знание заклинаний [Настроенный].** При использовании этого посоха добавьте цепную молнию, *огненный шар*, *ледяной град* и *магическую стрелу* к списку заклинаний, которые вы знаете или уже приготовили.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2. МП

### Эйра, Избранная Риллифэйн Раллатиа

Средний гуманоид (лесной эльф), нейтрально-добрый (злой)  
**Класс Доспеха** 17 (проклёпанная драконья кожа + 1)  
**Хиты** 58 (9к8 + 18)  
**Скорость** 10,5 метров (35 футов).  
**Сил** 10 (+0)    **Лов** 14 (+2)    **Тел** 14 (+2)  
**Инт** 12 (+1)    **Мдр** 16 (+3)    **Хар** 16 (+3)  
**Спасброски** Мдр +7, Хар +7; преимущество при спасбросках от очарования  
**Владение** Внимательность +7, Выживание +7, Магия +5, Поиск +5  
**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)  
**Иммунитеты** болезни, сон, яд  
**Языки** Драконий, Общий, Эльфийский

**Заклинания.** Эйра — заклинатель 9 уровня, использующий Мудрость в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). Ей известны следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — *ремесло друида (druidcraft)*, *помощь умирающему (spare the dying)*

1 уровень (4 ячейки) — *дружба с животным (animal friendship)*, *лечение ран (cure wounds)*, *опутывание (entangle)*, *лечащее слово (healing word)*

2 уровень (3 ячейки) — *кожа-кора (barkskin)*, *подавление эмоций (calm emotions)*, *малое восстановление (lesser restoration)*, *рост шипов (spike growth)*

3 уровень (2 ячейки) — *призыв молнии (call lightning)*, *святая сила (holy vigor)*, *массовое лечащее слово (mass healing word)*

**Ядовитый удар (3/день).** Когда Эйра попадает рукопашной атакой, она может один раз в ход с помощью этой особенности причинить дополнительный урон ядом 9 (2к8) цели, по которой попала.

#### Действия

**Скимитар +1 — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра (5 футов), одно существо. **Попадание:** Режущий урон 6 (1к6 + 3) и урон ядом 4 (1к8)

### Горван Железное Сердце, Жрец Грумбара

Средний гуманоид (дварф), хаотично-нейтральный  
**Класс Доспеха** 16 (кольчуга)  
**Хиты** 33 (6к8 + 6)  
**Скорость** 7,5 метров (25 футов).  
**Сил** 12 (+1)    **Лов** 10 (+0)    **Тел** 12 (+1)  
**Инт** 10 (+0)    **Мдр** 16 (+3)    **Хар** 14 (+2)  
**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)  
**Сопrotивляемости яд**  
**Навыки** Религия +2, Убеждение +4  
**Языки** Дварфский, Общий

**Устойчивость дварфов.** Горван получает преимущество при спасбросках от эффектов ядов.

**Каменотёс.** Находясь под землёй, Горван получает преимущество при проверках Мудрости (Внимательность) и знает свою примерную глубину под землёй.

**Заклинания.** Горван — заклинатель 6 уровня, использующий Мудрость в качестве магической характеристики (+6 к попаданию; Сл спасения от заклинаний 14). Ему известны следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — *свет (light)*, *священное пламя (sacred flame)*, *чудотворство (thaumaturgy)*

1 уровень (4 ячейки) — *лечащее слово (healing word)*, *лечение ран (cure wounds)* (или *причинение ран (inflict wounds)*), *убежище (sanctuary)*

2 уровень (3 ячейки) — *духовное оружие (spiritual weapon)*, *малое восстановление (lesser restoration)*

3 уровень (3 ячейки) — *массовое лечащее слово (mass healing word)*, *молитва (prayer)*

#### Действия

**Булава — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

### Хадарр Каракая

Средний гуманоид (человек), хаотично-добрый  
**Класс Доспеха** 17 (доспех из драконьей кожи + 1)  
**Хиты** 41 (7к6 + 14)  
**Скорость** 9 метров (30 футов)  
**Сил** 11 (+0)    **Лов** 18 (+4)    **Тел** 14 (+2)  
**Инт** 14 (+2)    **Мдр** 10 (+0)    **Хар** 16 (+3)

**Спасброски** Ловкость +7

**Обученность** Акробатика +7, Внимательность +6, История +5, Магия +5, Обман +9, Поиск +8, Скрытность +7; навигационные инструменты, воровские инструменты (+6)

**Языки** Дварфский, Общий, Эльфийский

**Хитрое действие.** В каждом своём ходу Хадарр может вторым действием отступить, спрятаться или hustle.

**Скрытая атака.** Если Хадарр атакует существо и попадает, он может причинить этой цели дополнительный урон 2к6, если у него есть преимущество над ней или если в пределах 1,5 метров от цели есть другой её враг, не являющийся недееспособным.

**Заклинания.** Хадарр — заклинатель 7 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 13). Ему известны следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — *малая иллюзия (minor illusion)*, *рука мага\* (mage hand)*, *фокус (prestidigitation)*

1 уровень (4 ячейки) — *внушение страха (cause fear)*, *каскад цветных брызг (color spray)*, *понимание языков (comprehend languages)*, *собственная маскировка (disguise self)*

2 уровень (2 ячейки) — *внушение (suggestion)*, *невидимость (invisibility)*

\*Хадарр может использовать руку мага для использования инструментов и навыков, которым он обучен.

#### Действия

**Сражение с двумя оружиями.** Хадарр использует в каждой руке по скимитару и вступает в сражение с двумя оружиями.

**Рукопашная атака — посеребрённый скимитар.** +6 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо); **Попадание:** Режущий урон 7 (1к6 + 4), или режущий урон 3 (1к6), если попала вторая из двух атак.

#### Реакции

**Уклонение.** Если атакующий, которого видит Хадарр, попадает по нему атакой, Хадарр может использовать реакцию на то, чтобы уменьшить вдвое урон от этой атаки.

## ДЖЕКК ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК

Средний гуманоид (дварф), нейтрально-добрый  
Класс Доспеха 17 (проклёпанная драконья кожа + 1)  
Хиты 55 (6к10 + 18)

Скорость 7,5 метров (25 футов)  
Сил 18 (+4) Лов 14 (+2) Тел 16 (+3)  
Инт 10 (+0) Мдр 13 (+1) Хар 9 (-1)  
Спасброски Сила +5, Телосложение +4  
Обученность Акробатика +4, Атлетика +5, Запугивание +1,  
История +2, Скрытность +4  
Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)  
Языки Дварфский, Общий

**Всплеск действий (1/отдых).** Джекк может в свой ход совершить дополнительное действие.

**Устойчивость дварфов.** Джекк получает преимущество при спасбросках от эффектов ядов и сопротивляемость к урону ядом.

### Действия

**Мультиатака.** Джекк совершает две рукопашные атаки. Если в этом ходу он ещё не полностью использовал своё перемещение, он может переместиться между атаками.

**Рукопашная атака — посеребрённая секира +1.** +7 к попаданию (досыгаемость 1,5 метра; одно существо); Джекк совершает критическое попадание при выпадении 19 или 20. Попадание: Режущий урон 10 (1к12 + 4).

**Второе дыхание (1/отдых).** Джекк совершает уворачивание и получает 1к10 + 6 временных хитов на 5 минут.

## КЕЛСОН ТЕМНОСТУП

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-добрый  
Класс Доспеха 18 (мифральная чешуйчатый доспех + 1)  
Хиты 72 (9к10 + 18)

Скорость 9 метров (30 футов)  
Сил 17 (+3) Лов 16 (+3) Тел 14 (+2)  
Инт 13 (+1) Мдр 16 (+3) Хар 11 (+0)  
Спасброски Ловкость +6, Мудрость +6  
Обученность Атлетика +6, Внимательность +6, Выживание +6,  
История +4, Медицина +6, Природа +6, Проницательность +6,  
Скрытность +6, Уход за животными +6; скакуны (наземные), набор травника  
Особые чувства сумеречное зрение  
Языки Гоблинский, Дварфский, Общий, Орочий, Эльфийский

**Фейское наследие.** Келсон получает преимущество при спасбросках от очарования, и магия не может его усыпить.

**Наземный путник.** Перемещение по немагической труднопроходимой местности не стоит Келсону дополнительного перемещения.

**Подвижность.** Все существа, совершающие спровоцированные атаки по Келсону, получают помеху к броску атаки.

**Заклинания.** Келсон — заклинатель 9 уровня, использующий Мудрость в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 14). У него заготовлены следующие заклинания:

- 1 уровень (4 ячейки) — лечение ран (*cure wounds*), метка охотника (*hunter's mark*)
- 2 уровень (3 ячейки) — вуаль охотника (*hunter's veil*), малое восстановление (*lesser restoration*)
- 3 уровень (2 ячейки) — вызов залпа (*conjure barrage*)

### Действия

**Сражение с двумя оружиями.** Для участия в сражении с двумя оружиями Келсон использует в основной руке длинный меч, а в дополнительной руке — короткий меч.

**Рукопашная атака — длинный меч +1.** +7 к попаданию (досыгаемость 1,5 метра; одно существо). Попадание: Режущий урон 8 (1к8 + 4).

**Рукопашная атака — короткий меч +1.** +7 к попаданию (досыгаемость 1,5 метра; одно существо). Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

**Дальнобойный — длинный лук +1.** +7 к попаданию (дальность 45/180 метров (150/600 футов); одно существо). Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 4).

## МЕННЕК АРИЦ

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 15 (браслеты защиты)

Хиты 38 (8к6 + 8)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 14 (+2) Тел 13 (+1)

Инт 18 (+4) Мдр 16 (+3) Хар 12 (+1)

Спасброски Интеллект +7, Мудрость +6

Обученность История +7, Магия +7, Обман +4, Проницательность +6, Убеждение +4

Языки Адский, Драконий, Общий, Первородный, Тэйский, Эльфийский

**Аура антипатии.** Все существа, которые могут быть очарованы, получают помеху к броскам рукопашных атак по Меннеку, при условии, что он дееспособен.

**Заклинания.** Меннек — заклинатель 8 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). У него заготовлены следующие заклинания:

- Незначительные (неограниченно) — фокус (*prestidigitation*), луч мороза (*ray of frost*), электрошок (*shocking grasp*)
- 1 уровень (4 ячейки) — внушение страха (*cause fear*), магическая стрела (*magic missile*), щит (*shield*)
  - 2 уровень (3 ячейки) — внушение (*suggestion*), зеркальный образ (*mirror image*), удержание персоны (*hold person*)
  - 3 уровень (3 ячейки) — рассеивание магии (*dispel magic*), разряд молнии (*lightning bolt*)
  - 4 уровень (2 ячейки) — замешательство (*confusion*)

### Действия

**Рукопашная атака — кинжал +1.** +6 к попаданию (досыгаемость 1,5 метра; одно существо). Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

### Реакции

**Инстинктивное очарование.** Если существо, находящееся в пределах 15 метров (50 футов) от Меннека, и которое он видит, атакует его, Меннек может использовать ответ на то, чтобы заставить это существо (при условии, что его можно очаровать) совершить спасбросок Мудрости со Сл 15, и в случае провала это существо не может выбрать его в качестве цели.

## ШАЛЕНДРА ФЛОШИН

Средний гуманоид (золотой эльф), законно-нейтральный

**Класс Доспеха** 19 (проклёпанная драконья кожа + 1, щит)

**Хиты** 49 (9к8 + 9)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 14 (+2)      **Лов** 15 (+2)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 17 (+3)      **Мдр** 12 (+1)      **Хар** 13 (+1)

**Спасброски** Телосложение +4, Мудрость +4

**Особые чувства** сумеречное зрение

**Обученность** Магия +6, Атлетика +5, История +6, Проницательность +4, Убеждение +4; флейта, скакуны (наземные), транспорт (наземный)

**Языки** Лесной, Первичный

**Всплеск действий (1/отдых).** Шалендра может в свой ход совершить дополнительное действие.

**Фейское наследие.** Шалендра получает преимущество при спасбросках от очарования, и магия не может её усыпить.

**Тонкие чувства.** Шалендра получает преимущество при проверках Мудрости (Внимательность).

**Заклинания.** Шалендра — заклинатель 5 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 14). У неё заготовлены следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — *малая иллюзия (minor illusion)*, *луч мороза (ray of frost)*, *фокус (prestidigitation)*, *электрошок (shocking grasp)*

1 уровень (4 ячейки) — *волна грома (thunderwave)*, *магическая стрела (magic missile)*, *щит (shield)*

2 уровень (3 ячейки) — *невидимость (invisibility)*, *опаляющий луч (scorching ray)*

3 уровень (2 ячейки) — *ускорение (haste)*

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Шалендра совершает две атаки длинным мечом. Если в этом ходу она ещё не полностью использовала своё перемещение, она может переместиться между атаками.

**Рукопашная атака — длинный меч +1.** +6 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо); Шалендра совершает критическое попадание при выпадении 19 или 20. **Попадание:** Режущий урон 7 (1к8 + 3).

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ЧУДОВИЩА

### АБОЛЕТ

Большой искажённый, законно-злой

**Класс Доспеха** 8

**Хиты** 135 (18к10 + 36)

**Скорость** 3 метра (10 футов), плавающая 12 метров (40 футов)

**Сил** 21 (+5)      **Лов** 7 (–2)      **Тел** 15 (+2)

**Инт** 18 (+4)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 11 (+0)

**Спасброски** Инт +9, Тел +7, Хар +5

**Навыки** Внимательность +10

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Языки** Глубинная Речь

**Водный.** Аболет может дышать под водой, и нахождение под водой не накладывает на него штрафы к броскам атаки и проверкам.

**Слизистое облако.** Находясь под водой, аболет окружает себя 30-сантиметровым облаком слизи. Все живые существа, вдохнувшие эту слизь, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14. В случае провала или если цель отказывается от спасброска, она может дышать под водой (как от заклинания подводное дыхание (water breathing)) 1к4 часа, но в течение этого времени она не может дышать воздухом.

**Телепатия.** Аболет может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Аболет совершает четыре атаки щупальцами.

**Щупальце — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. Попадание: Дробящий урон 12 (2к6 + 5), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе она станет проклятой. Будучи проклятой, цель не может восстанавливать хиты, а её кожа за 1 минуту становится прозрачной слизистой мембраной. Когда превращение будет окончено, кожа цели должна постоянно омываться прохладной водой, иначе цель в конце каждого своего хода получает урон некротической энергией 5 (1к10). Заклинания малое восстановление (lesser restoration) и снятие проклятья (remove curse), наложенные на цель, оканчивают проклятье и делают кожу обычной.

**Хвост — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 15 (3к6 + 5).

**Доминирование (3/день).** Одно существо, находящееся в пределах 9 метров (30 футов) от аболета, которое тот видит, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе оно станет доминируемым. Будучи доминируемым, цель не может совершать реакции, и аболет получает телепатическую связь с ней. При помощи этой связи аболет выбирает действия цели и перемещает её. Для отдачи телепатических команд аболет должен быть способен совершать действия, и если он не отдаёт цели никаких особых команд, цель не делает ничего кроме того, что нужно для её выживания, например, может отступить. Аболет не может приказывать доминируемой цели сделать что-то самоубийственное. Если на цель накладывают рассеивание магии (dispel magic) или малое восстановление (lesser restoration), или если цель и аболет удалятся друг от друга на более чем 1,5 километра (1 миля), цель перестанет быть доминируемой, и телепатическая связь с аболетом рвётся.

**Зондирование сознания.** Аболет может прозондировать сознание любого живого существа, которое он видит в пределах 30 метров (100 футов) от себя, и мгновенно узнать тайное желание(я) этого существа.

## Воздушный Элементаль

Большой стихийный (воздух), нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 45 (7к10 + 7)

Скорость 0 метров, летая 18 метров (60 футов)

Сил 14 (+2)      Лов 17 (+3)      Тел 13 (+1)

Инт 6 (-2)      Мдр 10 (+0)      Хар 10 (+0)

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитеты яд; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушение и эффекты яда; не может быть парализованным, сбитым с ног и удерживаемым

Сопrotивляемость звук, электричество, урон от немагического оружия

Языки Первородный (Ауран)

**Воздушная форма.** Элементаль может входить в пространство, занятое врагом. Кроме того, если через некое отверстие может пройти воздух, элементаль тоже может пройти без протискивания.

**Парение.** Пока элементаль жив, он парит.

### Действия

**Удар — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 11 (2к8 + 2).

**Ураган.** Все существа, находящиеся в пространстве элементаля, должны совершать спасбросок Силы со Сл 14. В случае провала цель получает дробящий урон 15 (3к8 + 2) и отбрасывается на 6 метров (20 футов) от элементаля в случайном направлении и сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, она получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 3 метра (10 футов) расстояния. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе оно получит тот же урон и будет сбито с ног.

Если спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона и толкается так, чтобы перестать находиться в пространстве элементаля.

## Воздушный Гру

Маленький стихийный (воздух), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 14 (4к6)

Скорость 1,5 метра, летая 15 метров (50 футов)

Сил 12 (+1)      Лов 17 (+3)      Тел 10 (+0)

Инт 8 (-1)      Мдр 11 (+0)      Хар 8 (-1)

Особые чувства слепое зрение 4,5 метра (15 футов), тёмное зрение 36 метров (120 футов)

Иммунитеты яд; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушение и эффекты яда; не может быть парализованным, сбитым с ног и удерживаемым

Сопrotивляемость холод, урон от немагического оружия

Языки Первородный (Ауран)

**Против ветра.** Ни ветер, ни звук не могут заставить гру перемещаться.

**Двигайся как ветер.** Гру невидим и бесшумен во время перемещения.

### Действия

**Рукопашная атака — удар.** +4 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). **Попадание:** Режущий урон 8 (2к4 + 3).

#### Внешность

Этот гру невидим или выглядит как облако кружащихся испарений с шлепущими щупальцами и тремя светящимися красными глазами.

## Астральный Дэв

Средний небесный, законно-добрый

Класс Доспеха 17

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 9 метров (30 футов), летая 27 метров (90 футов)

Сил 18 (+4)      Лов 18 (+4)      Тел 18 (+4)

Инт 17 (+3)      Мдр 20 (+5)      Хар 20 (+5)

Спасброски Мдр +9, Хар +9

Навыки Внимательность +9

Особые чувства тёмное зрение 36 метров (120 футов)

Иммунитеты некротическая энергия, яд; не может быть испуганным, очарованным; болезни, эффекты сна, эффекты яда; не обязан спать

Сопrotивляемости излучение; дробящий, колющий и режущий от немагического оружия

Языки Небесный

**Сопrotивляемость магии.** Дэв получает преимущество при спасбросках от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Ангельское оружие.** Находясь в руках живого дэва, оружие считается магическим, причиняет дополнительный урон и может причинять урон излучением, как описано в атаке.

**Заклинания.** Дэв — заклинатель 12 уровня, использующий Харизму в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 17, +9 к попаданию). Для накладывания заклинаний ему нужны только телесные и устные компоненты. Дэв знает следующие заклинания:

Неограниченно — *обнаружение добра и зла (detect good and evil)*

1/день каждый — *оживление (raise dead)*, *озарение (commune)*

**Телепатия.** Дэв может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Ангельская булава — рукопашная атака оружием.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон или урон излучением (на выбор дэва) 25 (1к6 + 4 плюс 4к8).

**Наложение рук (3/день).** Дэв касается другого существа, и оно восстанавливает 20 (4к8 + 2) хитов. Кроме того, это касание отменяет все болезни, проклятья и яды, влияющие на это существо.

**Смена облика.** Дэв превращается в зверя или гуманоида Среднего размера или меньше, или возвращает себе ангельский облик. Все изменения облика действуют так, как если бы дэв наложил на себя заклинание истинное превращение (true polymorph), но дэв может оставаться в новом облике неограниченно долго. Если дэва убьют, он возвращается в ангельский облик.

## Проявление Кэзит Гала

*Крохотная нежить, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 20

**Хиты** 80 (20к4)

**Скорость** 0 метров, летая 9 метров (30 футов)

**Сил** 1 (-5) **Лов** 20 (+5) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 20 (+5) **Мдр** 17 (+3) **Хар** 20 (+5)

**Спасброски** Инт +11, Мдр +9, Хар +11

**Особые чувства** истинное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитеты** некротическая энергия, психическая энергия, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и режущий от немагического оружия; не может быть испуганным, лишённым сознания, одурманенным, очарованным, ошеломлённым, парализованным, сбитым с ног; болезни, Изгнание нежити, окаменение, превращение, эффекты яда; все эффекты, нацеленные на душу существа; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Спротивляемость** звук, излучение, кислота, огонь, силовое поле; дробящий, колющий и режущий от магического оружия

**Языки** —

**Избегание.** Если проявление Кэзит Гала попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он в случае успеха не получает урона вообще, а в случае провала получает половину урона.

**Парение.** Проявление Кэзит Гала продолжает парить даже будучи недееспособным, главное чтобы у него оставались хиты.

**Телепатия.** Проявление Кэзит Гала может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык. Эта телепатия простирается и на Эфирный план.

### Действия

**Похищение души.** Проявление Кэзит Гала выбирает одно существо в пределах 9 метров (30 футов) от себя, которое оно видит. Это существо должно совершить спасбросок Воли со Сл 14. В случае провала душа этого существа становится похищенной в одном из восьми камней проявления Кэзит Гала (два в глазах и шесть в челюстях), а тело этого существа начинает разлагаться, превращаясь в прах к началу следующего хода Кэзит Гала. В случае успеха это существо получает урон некротической энергией 14 (4к6), и если этот урон уменьшает хиты до 0, то его душа похищается как в случае провала спасброска.

Проявление Кэзит Гала пожирает похищенные души за 24 часа. После этого душа навсегда исчезает.

Если хиты проявления Кэзит Гала опустятся до 0, он уничтожится и превращается в прах, оставляя восемь драгоценных камней. Разрушение камня освобождает заключённую в нём душу, которая выглядит как свечение внутри камня. Однако тело этой души должно находиться в пределах 3 метров от раздавленного камня в состоянии, пригодном для жизни, иначе душа уходит в посмертие.

### Легендарные действия

Проявление Кэзит Гала получает одно легендарное действие в конце каждого своего хода. Оно может совершить эти действия в любой момент между их получением и началом своего следующего хода, после которого все несовершенные легендарные действия теряются. Проявление Кэзит Гала может тратить легендарные действия описанным ниже способом, тратя указанное количество действий:

- **1 действие.** Проявление Кэзит Гала взрывает вокруг себя свои пыльные останки. Все существа в пределах 3 метров от него, включая тех, что находятся за углом, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе они станут ослеплёнными до конца следующего хода проявления Кэзит Гала. Преуспевшее в спасброске существо получает иммунитет к этому эффекту до конца следующего хода проявления Кэзит Гала.
- **1 действие.** В начале или конце хода другого существа проявление Кэзит Гала пролетает расстояние, равное половине своей скорости.

## БАРГЕСТ

*Средний изверг (меняющий форму), хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 38 (7к8 + 7)

**Скорость** 9 метров (30 футов) (15 метров (50 футов) в форме дьявольского волка)

**Сил** 18 (+4) **Лов** 14 (+2) **Тел** 13 (+1)

**Инт** 14 (+2) **Мдр** 11 (+0) **Хар** 14 (+2)

**Спасброски** Тел +4, Хар +5

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Спротивляемости** урон от немагического оружия

**Языки** Бездны, Гоблинский

**Хождение без следов.** Находясь в форме дьявольского волка, баргест может неограниченно ходить без следов (как после соответствующего заклинания).

### Действия

**Укус — рукопашная атака (только в форме дьявольского волка).** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Колющий урон 13 (2к8 + 4).

**Когти — рукопашная атака (только в форме гоблина).** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Режущий урон 11 (2к6 + 4).

**Смена облика.** Баргест превращается в Маленького гоблина. Из характеристик меняется только размер, а всё несомое снаряжение не превращается. Когда хиты опускаются до 0, он возвращается в облик дьявольского волка.

**Заклинания (только в форме гоблина).** Баргест — заклинатель 7 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 12). Для накладывания заклинаний ему нужны только телесные и устные компоненты. Баргест знает следующие заклинания:

Неограниченно — заблуждение (*misdirection*), левитация (*levitate*)

1/каждый день — дверь измерений (*dimension door*)

### Реакции

**Пожирание тела и души.** Когда баргест убивает гуманоидное существо, он начинает пожирать его тело. Он кормится до конца своего следующего хода, после чего проглатывает душу этого существа и заключает её в своём желудке. Если баргесту нанести рану до того как он закончит кормёжку, он упустит душу и не получит преимуществ.

Если баргест похитит душу, его текущие и максимальные хиты увеличиваются на 10 на 24 часа. Преимущества от многочисленных душ складываются, с максимальным увеличением хитов на 60. После 24 часов похищенная душа переваривается, и максимальное количество хитов уменьшается на 10.

Существо, убитое баргестом, не может быть воскрешённым, пока его душа находится в желудке баргеста. Существа, чья душа полностью переварена баргестом, никак не могут быть оживлены. Если баргест умирает, все непереваренные души высвобождаются.

## ВАСИЛИСК

Средний зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 10

**Хиты** 28 (5к8 + 5)

**Скорость** 6 метров (20 футов)

**Сил** 13 (+1)      **Лов** 8 (-1) **Тел** 12 (+1)

**Инт** 2 (-4)      **Мдр** 14 (+2)      **Хар** 12 (+1)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** окаменение от любого источника кроме своих собственных глаз

**Языки** —

**Окаменяющий взгляд.** Все существа, начинающие ход в пределах 9 метров от василиска и способные видеть его глаза, должны либо совершить спасбросок Телосложения со Сл 11 от окаменения, либо, если они не захвачены врасплох, отвести глаза. Существо, которое отвело глаза, получает до начала своего следующего хода помеху к броскам атаки по василиску. При проваленном броске существо становится удерживаемым и начинает превращаться в камень. Будучи удерживаемым от этого эффекта, существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, и в случае провала оно становится каменным, а в случае успеха эффект оканчивается.

Окаменевшее существо ошеломлено и получает сопротивляемость ко всем видам урона. Если его в окаменевшем состоянии повредят или причинят урон, существо получит те же самые уродства, когда вернётся в обычное состояние.

Увидев свои собственные глаза, отражённые в полированной поверхности, находящейся в пределах 9 метров, в области яркого света, василиск попадает под влияние своего собственного взгляда.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 8 (2к6 + 1).

## БЕХИР

Огромное чудовище, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 168 (16к12 + 64)

**Скорость** 15 метров (50 футов), лазая 12 метров (40 футов)

**Сил** 23 (+6)      **Лов** 13 (+1)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 5 (-3)      **Мдр** 14 (+2)      **Хар** 12 (+1)

**Навыки** Внимательность +7, Скрытность +6

**Особые чувства** тёмное зрение 27 метров (90 футов)

**Иммунитет** электричество

**Языки** Дракониий

### Действия

**Мультиатака.** Бехир совершает одну атаку укусом и одну атаку сдавливанием.

**Укус — рукопашная атака.** +10 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 22 (3к10 + 6).

**Сдавливание — рукопашная атака.** +10 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 17 (2к10 + 6) плюс режущий урон 17 (2к10 + 6), и существо становится захваченным и удерживаемым, пока оно захвачено. Удерживая существо в захвате таким способом, бехир может сдавливать только его.

**Электрическое дыхание (перезарядка 6).** Бехир выдыхает молнию 6-метровой линией. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон электричеством 65 (1к10) в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

**Проглатывание целиком.** Удерживая в захвате существо Среднего размера или меньше, бехир может совершить по нему одну атаку укусом, и если эта атака попадёт, это существо становится проглоченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено и удерживаемо. Пока существо не освободится, оно получает урон кислотой 10 (3к6) в начале каждого хода бехира. У бехира может быть только проглоченным только одно существо за раз.

Проглоченное существо может вырваться наружу, причинив колющий или режущий урон 15 желудку бехира. Если бехир недееспособен, проглоченное существо может пролезть 3 метра по бехиру или его могут вытянуть. В любом случае, освобождённое существо оказывается лежащим ничком в пространстве в пределах 1,5 метров от бехира.

## БЕХОЛДЕР

*Большой искажённый, законно-злой*

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 123 (13к10 + 52)

**Скорость** 0 метров, летая 6 метров (20 футов)

**Сил** 10 (+0)      **Лов** 14 (+2)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 17 (+3)      **Мдр** 15 (+2)      **Хар** 17 (+3)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +6, Хар +7

**Навыки** Внимательность +10

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** Не может быть сбит с ног

**Языки** Глубинная Речь, Подземный Общий

**Антимагический конус.** Центральный глаз этого бехолдера изуродован, и он не может использовать это умение. Лечащая магия не может восстановить этот глаз.

**Парение.** Бехолдер продолжает парить даже будучи недееспособным, главное чтобы у него оставались хиты.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (2к4).

**Лучи из глаз.** Бехолдер использует три луча из тех, что описаны ниже. Каждый луч выпускается в видимую им цель, находящуюся в пределах 45 метров (150 футов). Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, чтобы избежать луча и его эффектов. Бехолдер может использовать каждый луч только один раз в ход.

**1 — очарование.** Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно станет очарованным бехолдером на 1 час, или пока бехолдер или один из его союзников не причинят ему вред.

**2 — паралич.** Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно станет парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, и в случае успеха эффект оканчивается.

**3 — страх.** Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно станет испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, с помехой, если в его линии обзора есть бехолдер, и в случае успеха эффект оканчивается.

**4 — замедление.** Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе его скорость на 1 минуту уменьшается вдвое. Кроме того, существо получает штраф –2 к КД и спасброскам Ловкости, и в каждом своём ходу может либо перемещаться, либо совершать действие, но не то и другое сразу. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, и в случае успеха эффект оканчивается.

**5 — причинение ран.** Существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон некротической энергией 36 (8к8) в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

**6 — телекинез.** Существо должно совершить встречную проверку Силы против Харизмы бехолдера. Если победит бехолдер, он перемещает существо на 9 метров в любом направлении. Кроме того, до начала следующего хода бехолдера, существо становится удерживаемым телекинетической хваткой.

Предмет, весящий не более 135 килограмм (300 фунтов), перемещается на 9 метров в любом направлении, если только его кто-нибудь не несёт или носит. В последнем случае его владелец должен совершить встречную проверку Силы против Харизмы бехолдера. Если победит бехолдер, предмет перемещается. Бехолдер может совершать телекинезом мелкую манипуляцию предметами.

**7 — сон.** Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно уснёт и потеряет сознание на 1 минуту, или пока оно не получит урон или кто-нибудь не потратит действие на то, чтобы его разбудить.

**8 — окаменение.** Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно станет удерживаемым и начнёт превращаться в камень. Будучи удерживаемым от этого эффекта, существо должно повторять спасброски в конце каждого своего следующего хода, и в случае провала оно становится каменным, а в случае успеха эффект оканчивается.

## ЧЕРНЫЙ ДРАКОН, ВИРМИНГ

*Средний дракон, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 9 метров (30 футов), летая 18 метров (60 футов), плавая 9 метров (30 футов)

**Сил** 15 (+2)      **Лов** 10 (+0)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 10 (+0)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 13 (+1)

**Спасброски** Лов +2, Тел +3, Мдр +1, Хар +3

**Навыки** Внимательность +4, Скрытность +2

**Особые чувства** слепое зрение 3 метра, тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** кислота; не должен спать; не может быть парализованным

**Языки** Драконий

**Амфибия.** Дракон может дышать и воздухом и под водой.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4 + 2).

**Кислотное дыхание (перезарядка 6).** Дракон выдыхает кислоту линией длиной 4,5 метра и шириной 1,5 метра. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая в случае провала урон кислотой 11 (2к10) и половину этого урона в случае успеха.

## Чёрный пудинг

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 6 метров (20 футов), лазая 6 метров (20 футов)

Сил 16 (+3) Лов 7 (-2) Тел 16 (+3)

Инт 1 (-5) Мдр 6 (-2) Хар 1 (-5)

Особые чувства слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет кислота, режущий урон, холод, электричество; эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан спать; не может быть испуганным, лишённым сознания, ослеплённым, очарованным и сбитым с ног

Языки —

**Коррозия.** Любое немагическое металлическое или деревянное оружие, попавшее по слизи, становится повреждённым и получает накопительный штраф -1 к броскам урона. Если штраф повреждённого оружия опускается до -5, оружие уничтожается. Починка повреждённого оружия стоит половину исходной стоимости. Немагические металлические и деревянные снаряды, попавшие по слизи, уничтожаются.

Если деревянный или металлический предмет касается пудинга с начала одного его хода до начала следующего его хода, это предмет получает урон кислотой 24.

**Бесформенный.** Пудинг считается протискивающимся только если находится в пространстве, минимально достаточном для существа, чей размер на три категории меньше его.

**Паучье лазание.** Пудинг может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

### Действия

**Ложноножка — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон кислотой 13 (3к8).

### Реакции

**Расщепление.** Если пудинг с размером Средний или больше имеет минимум 10 хитов и получает урон электричеством или режущий урон, он ответом разделяется на два новых пудинга. У каждого нового пудинга количество хитов равно половине хитов исходного пудинга, округлённой в меньшую сторону. Новые пудинги на один размер меньше исходного.

## Ползущий падальщик

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 9 метров (30 футов), лазая 9 метров (30 футов)

Сил 14 (+2) Лов 11 (+0) Тел 16 (+3)

Инт 1 (-5) Мдр 12 (+1) Хар 6 (-2)

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Языки —

### Действия

**Мультиатака.** Ползущий падальщик совершает одну атаку шупальцами и одну атаку укусом.

**Шупальца — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе она станет парализованной на 1 минуту, но сможет совершать спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая паралич при спасении. От нескольких попаданий длительность складывается. Это эффект яда.

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4 + 2).

## Душитель

Маленький искажённый, хаотично-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 16 (3к6 + 6)

Скорость 12 метров (40 футов)

Сил 14 (+2) Лов 17 (+3) Тел 14 (+2)

Инт 6 (-2) Мдр 10 (+0) Хар 7 (-2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Тел +4

Навыки Скрытность +10

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Языки Подземный Общий

### Действия

**Руки-щупальца — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. Эта атака автоматически попадает по существу, захваченному душителем. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6 + 2) и колющий урон 3 (1к6), цель становится захваченной, не может говорить, и получает помеху к проверкам, совершённым для высвобождения. Душитель может держать в захвате только одно существо одновременно.

## Глиняный голем

Большой механизм, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 6 метров (20 футов)

Сил 20 (+5) Лов 9 (-1) Тел 18 (+4)

Инт 3 (-4) Мдр 8 (-1) Хар 1 (-5)

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет психическая энергия, электричество и яд, а также урон от немагического оружия за исключением того, что изготовлено из адамантина; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушение и эффекты яда; не может быть испуганным, очарованным и парализованным

Языки понимает Общий

**Берсерк.** Пока голем находится в бою, бросайте к10 в начале каждого его хода. Если выпадет «1», голем до конца сцены становится берсерком. В свой ход голем-берсерк атакует ближайшее существо или какой-нибудь предмет, размером меньше себя, если в пределах досягаемости нет существ, и при попадании рукопашными атаками причиняет дополнительный дробящий урон 5. Ставший берсерком голем больше не контролируется создателем.

**Спротивляемость магии.** Голем получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Голем совершает две атаки кулаком.

**Кулак — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к10 + 5), или дробящий урон 21 (2к10 + 10), если голем стал берсерком.

**Ускорение (перезарядка б).** Голем получает до конца своего следующего хода преимущества от заклинания ускорение (haste).

## КОКАТРИС

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 13 (3к6 + 3)

**Скорость** 6 метров (20 футов), летая 12 метров (40 футов)

**Сил** 6 (-2) **Лов** 14 (+2) **Тел** 12 (+1)

**Инт** 1 (-5) **Мдр** 13 (+1) **Хар** 8 (-1)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** —

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4 + 2).

**Хвост — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от окаменения. При провале цель начинает превращаться в камень и становится удерживаемой. Цель навсегда превратится в камень в конце своего следующего хода, если не потратит действие на совершение проверки Телосложения со Сл 10 и не преуспевает в этой проверке.

## ТЁМНАЯ ТВАРЬ

*Среднее чудовище, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 3 метра (10 футов), летая 12 метров (40 футов)

**Сил** 14 (+2) **Лов** 14 (+2) **Тел** 11 (+0)

**Инт** 5 (-3) **Мдр** 11 (+0) **Хар** 4 (-3)

**Навыки** Внимательность +2, Скрытность +4

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** не может быть очарованным

**Языки** понимает язык создателя, но не говорит

**Уязвимость на свету.** Находясь на ярком свету, тёмная тварь получает помеху к броскам атаки. На солнечном свету тёмная тварь возвращается в форму животного, из которого она была создана.

**Обращение от излучения.** Если тёмная тварь получает урон излучением, она должна совершить спасбросок Телосложения со Сл, равной причинённому урону излучением. В случае провала тёмная тварь возвращается в форму животного, из которого она была создана.

### Действия

**Мультиатака в полёте.** Во время полёта тёмная тварь совершает одну атаку укусом и одну атаку когтями.

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 9 (2к6 + 2).

**Когти — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 7 (2к4 + 2).

### Знание

Тёмные твари — злые творения Красных волшебников Тэя. Только Красные волшебники знают, как превращать обычных животных в подлых слуг, и этот секрет они тщательно охраняют.

Выглядит тёмная тварь как истощённая виверна с чёрной кожей. Глаза её светятся фиолетовым, а кости тоже светятся так, что их видно сквозь кожу. У тёмных тварей остаются рудименты животных, из которых они были созданы.

## СМЕРТОНОСНОЕ УМЕРТВИЕ

*Средняя нежить, законно-злой*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 27 (4к8 + 8)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 12 (+1) **Лов** 15 (+2) **Тел** 14 (+2)

**Инт** 14 (+2) **Мдр** 13 (+1) **Хар** 14 (+2)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, яд; не может быть лишённым сознания, одурманенным и парализованным; болезни, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить, и спать

**Сопротивляемости** дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия за исключением посеребрённого

**Языки** Адский, Общий

**Заклинания.** Умертвие — заклинатель 4 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 12). Оно знает следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — *мистический заряд (eldritch blast), фокус (prestidigitation)*

1 уровень (4 ячейки) — *внушение страха (cause fear), магическая стрела (magic missile), обнаружение магии (detect magic)*

2 уровень (3 ячейки) — *зеркальный образ (mirror image), туманный шаг (misty step)*

### Действия

**Вытягивание энергии — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 6 (1к8 + 2), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум его хитов уменьшится на значение, равное полученному урону. Если этот эффект опускает максимум хитов существа до 0, оно умирает. Это уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока существо не закончит длительный отдых.

Гуманоидное существо, убитое этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под управлением умертвия.

## СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЗВЕРЬ

*Большое чудовище, законно-злой*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 51 (6к10 + 18)

**Скорость** 12 метров (40 футов)

**Сил** 18 (+4) **Лов** 15 (+2) **Тел** 16 (+3)

**Инт** 3 (-4) **Мдр** 12 (+1) **Хар** 8 (-1)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** —

**Избегание.** Если зверь попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он в случае успеха не получает урона вообще, а в случае провала получает половину урона.

**Смещение.** Зверь проецирует иллюзию, которая кажется находящейся в месте, рядом с его настоящим местоположением. Броски атак, совершённых по зверю, получают помеху. Если зверь получает урон, эта особенность перестаёт действовать до начала его следующего хода. Эта особенность также не действует если зверь недееспособен или имеет скорость 0.

### Действия

**Мультиатака.** Зверь совершает две атаки щупальцем.

**Щупальце — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 9 (1к10 + 4).

## ДРАКОНЬЯ ЧЕРЕПАХА

Гигантский дракон, нейтральный

Класс Доспеха 17

Хиты 149 (13к12 + 65)

Скорость 6 метров (20 футов), плавающая 12 метров (40 футов)

Сил 25 (+7)      Лов 10 (+0)      Тел 20 (+5)

Инт 10 (+0)      Мдр 12 (+1)      Хар 12 (+1)

Спасброски Лов +4, Тел +9, Мдр +5

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет не обязан спать, не может быть парализованным

Сопrotивляемости огонь

Языки Драконий, Первородный (Акван)

**Водный.** Дракон может дышать воздухом и под водой.

### Действия

**Мультиатака.** Дракон совершает одну атаку укусом и две атаки когтем.

**Укус — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 20 (2к12 + 7).

**Коготь — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 14 (2к6 + 7).

**Хвост — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 21 (3к8 + 8), и существо должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 19, иначе оно отталкивается на 3 метра от дракона и сбивается с ног.

**Паровое дыхание (перезарядка 6).** Дракон выдыхает обжигающий пар 18-метровым конусом. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая в случае провала урон огнём 21 (6к6) или половину этого урона в случае успеха.

## УЖАСНЫЙ ВОИТЕЛЬ

Средняя нежить, законно-злой

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 16 (+3)      Лов 12 (+1)      Тел 16 (+3)

Инт 10 (+0)      Мдр 11 (+0)      Хар 10 (+0)

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Сопrotивляемость урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуганный, одурманенный, очарованный

Языки Общий

**Сопrotивляемость изгнанию.** Воитель получает преимущество при спасбросках от Изгнания нежити.

**Стойкость нежити.** Если воитель получает урон, уменьшающий его хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл, равной 5 + полученный урон. Если спасбросок успешен, хиты воителя опускаются всего лишь до 1.

### Действия

**Мультиатака.** Ужасный воитель совершает две атаки, либо боевым топором, либо метательным копьем.

**Рукопашная атака — боевой топор.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 7 (1к8 + 3).

**Рукопашная или дальнбойная атака — метательное копье.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 9 метров/36 метров, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6 + 3).

## ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой стихийный (земля), нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 19 (+4)      Лов 8 (-1)      Тел 16 (+3)

Инт 5 (-3)      Мдр 10 (+0)      Хар 10 (+0)

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет яд; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушение и эффекты яда; не может быть парализованным и сбитым с ног

Сопrotивляемости урон от немагического оружия

Языки Первородный (Терран)

**Ползание в земле.** Элементаль может перемещаться сквозь камень, грязь и разные виды горной породы (за исключением металлов) без штрафов к скорости.

**Осадный монстр.** Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

### Действия

**Мультиатака.** Элементаль совершает две атаки кулаком.

**Кулак — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

## ЗЕМЛЯНОЙ ГРУ

Маленький стихийный (земля), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 14 (+2)      Лов 10 (+0)      Тел 12 (+1)

Инт 7 (-2)      Мдр 11 (+0)      Хар 7 (-2)

Особые чувства тёмное зрение 36 метров (120 футов)

Иммунитет болезни, голод, жажда, кислота, сон, удушение, яд; не может быть окаменевшим, парализованным и превращённым

Сопrotивляемости холод, немагическое оружие

Языки Первичный

**Сливание с землёй.** Гру может перемещаться через землю и камень, не оставляя туннеля, с уменьшенной вдвое скоростью. В точке входа гру остаётся пятно грязи.

### Действия

**Рукопашная атака — когти.** +4 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). *Попадание:* Режущий урон 9 (2к6 + 2).

### Внешность

Гру может выглядеть как куча грязи с каменистыми включениями, но предпочитает облик существа из земли, похожего на ежа с черепом вместо лица.

## ЭФРИТ

*Большой стихийный (огонь), законно-злой*

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 150 (12к10 + 84)

**Скорость** 12 метров (40 футов), летая 18 метров (60 футов)

**Сил** 22 (+6)      **Лов** 11 (+0)      **Тел** 24 (+7)

**Инт** 16 (+3)      **Мдр** 15 (+2)      **Хар** 16 (+3)

**Спасброски** Инт +7, Мдр +6, Хар +7

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** огонь

**Языки** Первородный (Игнан)

**Пламенная смерть.** Когда эфрит умирает, он исчезает во вспышке огня и клубах дыма, оставляя после себя тлеющие угли и всё несомое и носимое снаряжение.

**Телепатия.** Эфрит может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык или говорящими на любом языке.

### Действия

**Мультиатака.** Эфрит совершает две атаки скимитаром.

**Скимитар — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 3 метра, одна цель. **Попадание:** Режущий урон 13 (2к6 + 6) и урон огнём 10 (3к6).

**Дымная форма (перезарядка 6).** Эфрит превращается в облако дыма диаметром 3 метра. В этой форме он не может совершать действия и ему нельзя причинять вред, но зато он может проходить сквозь самые узкие щели. Эфрит может использовать действие на то, чтобы окончить этот эффект.

**Заклинания.** Эфрит — заклинатель 12 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 13). Для накладывания заклинаний ему нужны только телесные и устные компоненты. Он знает следующие заклинания:

Неограниченно — *обнаружение магии (detect magic), создание пламени (produce flame)*

1/день — *невидимость (invisibility), превращение (polymorph), увеличение (enlarge).*

1/месяц — *желание (wish)* (нельзя использовать для своей выгоды или себе на благо).

## СТАРЫЙ ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ

*Гигантская слизь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 8

**Хиты** 147 (14к12 + 56)

**Скорость** 6 метров (20 футов), лагая 6 метров (20 футов)

**Сил** 18 (+4)      **Лов** 7 (–2)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 1 (–5)      **Мдр** 6 (–2)      **Хар** 1 (–5)

**Особые чувства** слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** кислота, режущий урон, холод, электричество; эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан спать; не может быть испуганным, лишённым сознания, ослеплённым, очарованным и сбитым с ног

**Языки** —

**Аморфный.** Пудинг считается протискаивающимся только если находится в пространстве, минимально достаточном для существа, чей размер на три категории меньше его.

**Коррозия.** Любое немагическое металлическое или деревянное оружие, попавшее по слизи, становится повреждённым и получает накопительный штраф –1 к броскам урона. Если штраф повреждённого оружия опускается до –5, оружие уничтожается. Починка повреждённого оружия стоит половину исходной стоимости. Немагические металлические и деревянные снаряды, попавшие по слизи, уничтожаются.

Если деревянный или металлический предмет касается пудинга с начала одного его хода до начала следующего его хода, этот предмет получает урон кислотой 24.

**Паучье лазание.** Пудинг может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

### Действия

**Мультиатака.** Пудинг совершает действием атаки две атаки ложноножками. Если в этом ходу он ещё не полностью использовал своё перемещение, он может переместиться между атаками

**Ложноножка — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 11 (2к6 + 4) плюс урон кислотой 13 (3к8).

### Реакции

**Расщепление.** Если пудинг с размером Средний или больше имеет минимум 10 хитов и получает урон электричеством или режущий урон, он ответом разделяется на два новых пудинга. У каждого нового пудинга количество хитов равно половине хитов исходного пудинга, округлённой в меньшую сторону. Новые пудинги на один размер меньше исходного.

## ЭТТЕРКАП

Среднее чудовище, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 9 метров (30 футов), лазающая 9 метров (30 футов)

**Сил** 15 (+2)      **Лов** 15 (+2)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 10 (+1)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Навыки** Внимательность +2, Скрытность +4

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** —

**Паучье лазание.** Эттеркап может лазать по гладким стенам, а также вверх ногами по горизонтальным поверхностям. Он игнорирует ограничения передвижения, вызванные паутиной, включая закливание паутина (web).

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к6 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе она получит урон ядом 10 (3к6) (половина в случае успеха).

**Паутина — дальнобойная атака (перезарядка 5—6).** +4 к попаданию, дальность 9 метров/18 метров, одно существо. **Попадание:** Цель становится удерживаемой паутиной. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 11 для высвобождения. У паутины КД 12, и другое существо может причинить паутине 5 единиц урона огнём или режущего урона, чтобы окончить этот эффект; если использовался урон огнём, то удерживаемое существо тоже получает этот урон.

## ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Большой стихийный (огонь), нейтральный

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 52 (7к10 + 14)

**Скорость** 15 метров (50 футов)

**Сил** 10 (+0)      **Лов** 15 (+2)      **Тел** 14 (+2)

**Инт** 6 (-2)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Иммунитет** огонь, яд; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушье и эффекты яда; не может быть парализованным и сбитым с ног

**Спротивляемости** урон от немагического оружия

**Языки** Первородный (Игнан)

**Сдерживаемый водой.** Элементаль получает урон холодом 5 каждый раз, когда начинает ход в объёме воды, равном по объёму как минимум его собственному размеру. Он не может добровольно пересекать водные просторы шириной 3 метра и более.

**Освещение.** Элементаль испускает яркий свет в 6-метровом радиусе. Элементаль не может изменять яркость этого свечения.

### Действия

**Касание — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Урон огнём 10 (3к6), и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе она загорится и будет получать урон огнём 3 (1к6) в начале каждого своего хода. Существо может действием погасить пламя, что окончит этот эффект. Любое событие, тушащее пламя, тоже оканчивает этот эффект.

## ОГНЕННЫЙ ГРУ

Маленький стихийный (огонь), нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 11 (+0)      **Лов** 17 (+3)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 10 (+0)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 8 (-1)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** болезни, голод, жажда, огонь, сон, удушье, яд; не может быть окаменевшим, парализованным и превращённым

**Спротивляемости** урон от немагического оружия

**Языки** Первородный

**Гашение.** В конце каждого хода гру бросайте к20. При результате 11 и выше этот гру исчезает на текущем плане и появляется на Эфирном плане. В начале своего следующего хода гру возвращается в пространство, находящееся в пределах 3 метров от пространства, в котором он исчез.

### Действия

**Рукопашная атака — удар.** +4 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). **Попадание:** Урон огнём 8 (2к4 + 3).

### Внешность

Гру может выглядеть как костёр или ожившая человекоподобная бронзовая статуя. Второй облик он использует для того, чтобы скрываться, оставаясь у всех на виду. Его любимым обликом является человеческий торс, руки и голова, стоящие на огненной колонне. В человекоподобном облике у него огненные волосы, а лицо похоже на череп с чёрными пустотами на месте глаз.

## Мясной Голем

*Средний механизм, нейтральный*

**Класс Доспеха** 9

**Хиты** 57 (6к8 + 30)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 19 (+4)      **Лов** 9 (-1) **Тел** 20 (+5)

**Инт** 3 (-4)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 1 (-5)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет урон психической энергией, электричество и яд, а также урон от немагического оружия за исключением того, что изготовлено из адамантина; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушение и эффекты яда; не может быть испуганным, очарованным и парализованным

**Языки** понимает Общий

**Берсерк.** Пока голем находится в бою, бросайте к10 в начале каждого его хода. Если выпадет «1», голем до конца сцены становится берсерком. В свой ход голем-берсерк атакует ближайшее существо или какой-нибудь предмет, размером меньше себя, если в пределах досягаемости нет существ, и при попадании рукопашными атаками причиняет дополнительный дробящий урон 5.

Создатель голема может, если он находится в пределах 18 метров от голема, и голем его видит и слышит, успокоить его, говоря уверенным тоном, для чего требуется потратить действие и совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 16. Если проверка успешна, голем перестаёт быть берсерком, хотя позже снова может стать им.

**Впитывание электричества.** Каждый раз, когда голем должен получить урон электричеством, он вместо этого восстанавливает количество хитов, равное половине причиняемого урона.

**Сопrotивляемость магии.** Голем получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Голем совершает две атаки кулаком.

**Кулак — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8 + 4) или дробящий урон 18 (2к8 + 9), если голем стал берсерком.

## Четырёхрукая Горгулья

*Средний стихийный (земля), законно-злой*

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 45 (6к8 + 18)

**Скорость** 12 метров (40 футов), летая 18 метров (60 футов)

**Сил** 16 (+3)      **Лов** 14 (+2)      **Тел** 16 (+3)

**Инт** 6 (-2)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 7 (-2)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет болезни, окаменение, эффекты яда, яд; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Сопrotивляемости** дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия за исключением того, что изготовлено из адамантина

**Языки** Общий, Первородный

**Ложный облик.** Горгулья выглядит как жуткая неживая статуя. Существа, видящие горгулью и преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 17 понимают, что это горгулья.

### Действия

**Мультиатака.** Горгулья совершает одну атаку укусом, две атаки когтями и одну атаку рогами.

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

**Когти — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Режущий урон 5 (1к6 + 2).

**Рога — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к4 + 2).

## Студенистый Куб

*Большая слизь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 6

**Хиты** 73 (7к10 + 35)

**Скорость** 4,5 метра (15 футов)

**Сил** 14 (+2)      **Лов** 3 (-4) **Тел** 20 (+5)

**Инт** 1 (-5)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 1 (-5)

**Особые чувства** слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет испуганный, лишённый сознания, ослеплённый, очарованный, сбитый с ног; эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан спать

**Языки** —

**Слизистый куб.** Куб полностью занимает пространство 3 x 3 x 3 метра. Другие существа могут входить в пространство куба. Существо, вошедшее в пространство куба, подвергается Поглощению куба и получает помеху к спасброску.

Атаки, заклинания и прочие эффекты не могут нацеливаться ни на что, находящееся в кубе. Область воздействия, включающая пространство куба, не включает ничто, находящееся в кубе.

Существо, находящееся в пределах 1,5 метров от куба, может действием вытянуть существо или предмет, из тех, что находятся в кубе. Для этого требуется успешная проверка Силы со Сл 13, и существо, совершающее попытку, получает урон кислотой 5 (2к4).

Куб достаточно большой, чтобы вместить одно существо Большого размера или до четырёх существ размером Средний и меньше одновременно.

**Прозрачный.** Даже если куб находится на линии обзора, требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15, чтобы обнаружить куб, который не перемещается и не атакует. Существо, пытающееся войти в пространство куба, и не знающее о его присутствии, становится захваченным врасплох кубом.

### Действия

**Ложноножка — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон кислотой 2 (1к4).

**Поглощение.** Куб перемещается на расстояние, равное своей скорости, и может при этом входить в пространство других существ с размером не больше Большого. Если куб входит в пространство существа, это существо должно совершить спасбросок Силы со Сл 14.

Если этот спасбросок успешен, существо может решить, что его отталкивает назад на 1,5 метра или, если это возможно, в сторону. В любом случае, после того как существо переместится, оно окажется в 1,5 метрах от куба. Существо, решившее, что его не толкают, терпит последствия проваленного спасброска.

Если спасбросок провален, куб входит в пространство этого существа, которое получает урон кислотой 5 (2к4) и оказывается внутри куба. Находясь внутри куба, существо удерживается и получает урон кислотой 5 (2к4) в начале каждого хода куба. Когда куб перемещается, он тянет с собой заключённое внутри существо, и существо остаётся в кубе. Находящееся в кубе существо может высвободиться действием, совершив проверку Силы со Сл 14. В случае успеха существо может переместиться прочь из куба.

## ПРИВИДЕНИЕ

Средняя нежить, хаотично-нейтральный

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 45 (10к8)

**Скорость** 0 метров, летая 12 метров (40 футов)

**Сил** 7 (-2) **Лов** 13 (+1) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 10 (+0) **Мдр** 12 (+1) **Хар** 17 (+3)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, яд; захваченный, испуганный, лишённый сознания, одурманенный, очарованный, парализованный, сбитый с ног, удерживаемый; болезни, обезоживание, окаменение, превращение, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Сопrotивляемости** звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** Общий

**Бестелесное движение.** Привидение может перемещаться сквозь предметы и других существ, но не может останавливаться в них.

### Действия

**Иссушающее касание.** Рукопашная атака: +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Урон некротической энергией 10 (2к6 + 3).

**Эфирность.** Привидение может входить на Эфирный план с Материального плана и наоборот.

**Ужасающий облик.** Все существа по выбору привидения, находящиеся в пределах 18 метров от него и видящие его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе они станут испуганными на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 и более, испуганное существо также проклинается старением на 20 (1к4 – 10) лет. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, с помехой, если привидение находится в пределах линии обзора, и в случае успеха испуг проходит. Если спасбросок был успешен или эффект окончился, это существо получает иммунитет к ужасающему облику этого привидения на следующие 24 часа.

Если старение не отменить за 24 часа, оно перестаёт быть проклятым и становится постоянным.

**Одержимость (когда никого не одерживает, перезарядка 5—6).** Привидение выбирает живое существо в пределах 1,5 метров от себя, выбирая как из существ на Материальном плане, так и на Эфирном плане. Это существо должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 15, иначе станет одурманенным. В конце своего следующего хода это существо может повторить спасбросок. В случае провала оно на 24 часа становится одержимым привидением.

Привидение исчезает в одержимом существе. Привидение получает полное укрытие со всех сторон ото всего кроме Изгнания нежити. Привидение управляет одержимым существом. При этом привидение сохраняет мировоззрение, Интеллект, Мудрость и Харизму, а все остальные характеристики берёт у одержимого существа.

Некоторые ситуации могут окончить одержимость. Если привидение изгнано, одержимость заканчивается. Заклинание защита от зла (protection from evil) может нацеливаться на одержимое существо, позволяя ему совершить ещё один спасбросок от одержимости. В случае успеха одержимость заканчивается. Если хиты одержимого существа опускаются до 0 или оно умирает, одержимость заканчивается. Одержимость заканчивается, если привидение перемещением выходит из существа. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в пространство на свой выбор в пределах 1,5 метров от ранее одержимого существа.

Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, это существо получает иммунитет к Одержимости этого привидения на следующие 24 часа.

## УПЫРЬ

Средняя нежить, хаотично-злой

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 18 (4к8)

**Скорость** 9 метров

**Сил** 13 (+1) **Лов** 15 (+2) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 7 (-2) **Мдр** 10 (+0) **Хар** 6 (-2)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** яд; лишённый сознания, одурманенный, очарованный; болезни, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Языки** Общий

### Действия

**Мультиатака.** Упырь совершает одну атаку укусом и одну атаку когтём.

**Укус — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 4 (1к6 + 1).

**Когти — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 4 (1к6 + 1), и живое существо, не являющееся эльфом, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе оно станет парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при спасении.

## ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА

Маленький зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 3 (1к6)

**Скорость** 9 метров (30 футов), лазая 9 метров (30 футов)

**Сил** 5 (-3) **Лов** 14 (+2) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 1 (-5) **Мдр** 8 (-1) **Хар** 3 (-4)

**Особые чувства** слепое зрение 9 метров (30 футов)

**Языки** —

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +2 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 1 (1к4 – 3), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 9, иначе получит урон ядом 2 (1к4). Если этот урон ядом опускает хиты существа до 0, оно остаётся стабилизированным, но парализованным на 1к6 часов.

## ГИГАНТСКИЙ КРАБ

Средний зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 9 метров (30 футов), плавая 9 метров (30 футов)

**Сил** 13 (+1) **Лов** 15 (+2) **Тел** 11 (+0)

**Инт** 1 (-5) **Мдр** 9 (-1) **Хар** 3 (-4)

**Навыки** Скрытность +4

**Особые чувства** слепое зрение 9 метров (30 футов)

**Языки** —

**Водный.** Краб может дышать воздухом и под водой.

### Действия

**Клешня — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 4 (1к6 + 1), и существо становится захваченным. У краба может быть только одно захваченное существо одновременно, но он получает преимущество к броскам атаки по этому существу.

## Гигантский огненный Жук

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 3 (1к6)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 8 (-1) **Лов** 10 (+0) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 1 (-5) **Мдр** 8 (-1) **Хар** 3 (-4)

**Особые чувства** слепое зрение 9 метров (30 футов)

**Языки** —

**Освещение.** Жук испускает яркий свет в радиусе 3 метров и тусклый свет в радиусе 6 метров.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +1 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 2 (1к6 - 1).

## Гигантская Гадюка

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 9 метров (30 футов), плавая 9 метров (30 футов)

**Сил** 10 (+0) **Лов** 15 (+2) **Тел** 13 (+1)

**Инт** 2 (-4) **Мдр** 10 (+0) **Хар** 3 (-4)

**Навыки** Внимательность +2

**Особые чувства** слепое зрение 3 метра (10 футов)

**Языки** —

### Действия

**Укус — рукопашная атака оружием.** +4 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 5 (2к4), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе оно получит урон ядом 10 (3к6).

## Гигантский Паук

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 9 метров (30 футов), лазая 9 метров (30 футов)

**Сил** 14 (+2) **Лов** 15 (+2) **Тел** 12 (+1)

**Инт** 2 (-4) **Мдр** 11 (+0) **Хар** 4 (-3)

**Навыки** Скрытность +4

**Особые чувства** слепое зрение 6 метров (20 футов), тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** —

**Паучье лазание.** Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик

**Хождение по паутине.** Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

### Действия

**Укус — рукопашная атака:** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8 + 2), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе оно получит урон ядом 7 (2к6).

**Паутина — дальнбойная атака (перезарядка 5—6).** +4 к попаданию, дальность 9 метров/18 метров (30 футов/60 футов), одно существо. **Попадание:** Существо становится удерживаемым паутиной. Удерживаемое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 11, высвобождаясь в случае успеха. Паутина это предмет, который можно атаковать (КД 10; иммунитет к дробящему урону, излучению, психической энергии и яду; 5 хитов), при уничтожении эффект оканчивается.

## Бормочущий Ротовик

*Средний искажённый, нейтральный*

**Класс Доспеха** 9

**Хиты** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 3 метра (10 футов), плавая 6 метров (20 футов)

**Сил** 10 (+0) **Лов** 8 (-1) **Тел** 16 (+3)

**Инт** 3 (-4) **Мдр** 10 (+0) **Хар** 6 (-2)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** не может быть сбитым с ног

**Языки** —

**Искажённая земля.** Поверхность в пределах 3 метров от ротовика становится вязкой и труднопроходимой. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе они не смогут перемещаться до начала своего следующего хода.

**Бормотание.** Если ротовик взволнован или видит что-нибудь съедобное, при условии, что он дееспособен, он начинает непрерывно бормотать. Все существа, начинающие ход в пределах 3 метров от ротовика и слышащие его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате 1—4 существо ничего не делает. При результате 5—6 существо не совершает действий, но всё перемещение тратит на перемещение в случайным образом выбранном направлении. При результате 7—8 существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу, находящемуся в пределах его досягаемости, а если оно не может совершить рукопашную атаку, то ничего не делает.

### Действия

**Мультиатака.** Бормочущий ротовик совершает одну атаку укусом и, если может, использует Ослепляющий плевков.

**Укусы.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 10 (3к6), или колющий урон 21 (6к6), если существо лежит ничком. Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе она сбивается с ног. Тело существа, умершего от этого урона, уничтожается, так как ротовик его съедает.

**Ослепляющий плевков (перезарядка 5—6).** Ротовик плюёт токсичным сгустком в точку, которую видит в пределах 4,5 метров от себя. При соприкосновении сгусток испускает ослепляющую вспышку. Все существа в пределах 1,5 метров от вспышки должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, или они станут ослеплёнными до конца следующего хода ротовика.

## ГЛАБРЕЗУ

Большой изверг (демон), хаотично-злой

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 104 (11к10 + 44)

**Скорость** 12 метров (40 футов)

**Сил** 23 (+6)      **Лов** 15 (+2)      **Тел** 19 (+4)

**Инт** 19 (+4)      **Мдр** 17 (+3)      **Хар** 16 (+3)

**Спасброски** Сил +10, Тел +8, Мдр +7, Хар +7

**Особые чувства** истинное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** яд; болезни, эффекты яда

**Сопrotивляемости** огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** Бездны

**Сопrotивляемость магии.** Глабрезу получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

**Заклинания.** Глабрезу — заклинатель 11 уровня, использующий Харизму в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15, +7 к попаданию). Для накладывания заклинаний ему нужны только телесные и устные компоненты. Ему известны следующие заклинания:

Неограниченно — **обнаружение магии** (*detect magic*), **рассеивание магии** (*dispel magic*), **тьма** (*darkness*)

1/каждый день — **замешательство** (*confusion*), **полёт** (*fly*), **слово силы «оглушить»** (*power word stun*)

**Телепатия.** Глабрезу может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Мультиатака.** Глабрезу совершает две атаки клешней и накладывает одно заклинание, или совершает две атаки клешней и две атаки кулаком.

**Клешня — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 17 (2к10 + 6), и существо становится захваченным, а также удерживаемым, пока захвачено. Глабрезу может держать в захвате одновременно до двух существ, по одному в каждой клешне. При использовании клешни для такого захвата глабрезу может использовать эту клешню только против захваченного ею существа.

**Кулак — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 11 (2к4 + 6).

## ГНОЛЛ

Средний гуманоид (гнолл), хаотично-злой

**Класс Доспеха** 15 (шкура, щит); 13 при использовании длинного лука (нет щита)

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 14 (+2)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 11 (+0)

**Инт** 7 (–2)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 8 (–1)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** Гноллий

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 4 (1к4 + 2).

**Копьё — рукопашная или дальнбойная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 9 метров/36 метров (30 футов/120 футов), одно существо. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к6 + 2).

**Длинный лук — дальнбойная атака.** +4 к попаданию, дальность 45 метров/180 метров (150 футов/600 футов), одно существо. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8 + 2).

### Реакции

**Буйство от крови.** Если в пределах 3 метров от гнолла хиты враждебного существа опустятся до 0, он совершает рукопашную атаку с помехой.

## ГОРГОН

Большое чудовище, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 17

**Хиты** 76 (8к10 + 32)

**Скорость** 12 метров (40 футов)

**Сил** 20 (+5)      **Лов** 11 (+0)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 2 (–4)      **Мдр** 12 (+1)      **Хар** 7 (–2)

**Навыки** Внимательность +4

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** окаменение

**Языки** —

**Растапывание.** Если горгон перемещается как минимум на 6 метров по прямой линии к цели, перед тем как попасть по ней атакой рогами, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 17, иначе она будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, горгон может совершить бонусным действием по ней атаку копытом.

### Действия

**Рога — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 16 (2к10 + 5).

**Копыта — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 16 (2к10 + 5).

**Окаменяющее дыхание (перезарядка 6).** Горгон выдыхает окаменяющий газ 9-метровым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16. В случае провала существо становится удерживаемым и начинает превращаться в камень. Будучи удерживаемым от этого эффекта, существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, и в случае провала оно становится каменным, а в случае успеха эффект оканчивается.

## СЕРЯЯ СЛИЗЬ

Средняя слизь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 8

**Хиты** 22 (3к8 + 9)

**Скорость** 3 метра (10 футов)

**Сил** 12 (+1)      **Лов** 6 (–2)      **Тел** 16 (+3)

**Инт** 1 (–5)      **Мдр** 6 (–2)      **Хар** 2 (–4)

**Особые чувства** слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** испуганный, лишённый сознания, ослеплённый, очарованный, сбитый с ног; эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан спать

**Сопrotивляемости** кислота, огонь, холод

**Языки** —

**Аморфный.** Слизь может проходить через пространство шириной в 2,5 сантиметра без протискивания.

**Разъедание металла.** Любое немагическое металлическое оружие, попавшее по слизи, получает постоянный накопительный штраф –1 к броскам урона. Если штраф оружия опускается до –5, оружие уничтожается. Немагические металлические снаряды, попавшие по слизи, уничтожаются.

Слизь растворяет немагический металл толщиной 5 сантиметров за 1 раунд.

**Ложный облик.** Слизь выглядит как мокрый камень. Существо, которое видит слизь и преуспевает в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 15, понимает, что это именно слизь.

### Действия

**Ложноножка — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 3 (1к6) плюс урон кислотой 7 (2к6).

## ГРЕЛЛ

*Средний искажённый, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 55 (10к8 + 10)

**Скорость** 3 метра (10 футов), летая 9 метров (30 футов)

**Сил** 15 (+2)      **Лов** 14 (+2)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 12 (+1)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 9 (-1)

**Навыки** Скрытность +8

**Особые чувства** слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** электричество; ослеплённый, сбитый с ног; эффекты, требующие, чтобы цель видела

**Языки** Грельский

**Парение.** Пока грелл жив, он парит.

### Действия

**Мультиатака.** Грел совершает две атаки, одну щупальцами и одну клювом.

**Щупальца.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится захваченной. Цель становится удерживаемой до окончания захвата, и грел не может использовать щупальца против другой цели. Кроме того, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе оно станет отравленным на 1 минуту и парализованным, пока отравлено этим ядом. Существо может повторять спасброски конце каждого своего хода, и в случае успеха эффект оканчивается.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4 + 2).

## ГРИК

*Среднее чудовище, нейтральный*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 9 (2к8)

**Скорость** 9 метров (30 футов), лазая 9 метров (30 футов)

**Сил** 14 (+2)      **Лов** 14 (+2)      **Тел** 11 (+0)

**Инт** 3 (-4)      **Мдр** 14 (+2)      **Хар** 5 (-3)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Спротивляемости** дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** —

**Камуфляж.** Грик получает преимущество при проверках Ловкости (Скрытность), совершённых для того, чтобы спрятаться в каменной местности.

### Действия

**Мультиатака.** Грик совершает одну атаку щупальцем, и, если эта атака попадёт, одну атаку укусом по той же самой цели.

**Щупальца — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 9 (2к6 + 2).

**Укус — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

## ШЛЕМАСТЫЙ УЖАС

*Средний механизм, нейтральный*

**Класс Доспеха** 20 (латы, щит)

**Хиты** 60 (8к8 + 24)

**Скорость** 9 метров (30 футов), летая 9 метров (30 футов)

**Сил** 15 (+2)      **Лов** 13 (+1)      **Тел** 16 (+3)

**Инт** 10 (+0)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Навыки** Внимательность +3

**Особые чувства** слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, урон силовым полем от заклинания магическая стрела, яд; испуганный, лишённый сознания, оглушённый, одурманенный, ослеплённый, очарованный, ошеломлённый, парализованный; болезни, обезвоживание, окаменение, превращение, эффекты яда, эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Спротивляемости** холод; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия за исключением того, что изготовлено из адамантина

**Языки** понимает Общий

**Спротивляемость магии.** Ужас получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

**Иммунитет к заклинаниям.** Ужас обладает иммунитетом к трём конкретным заклинаниям, выбираемым создателем. Обычно используется иммунитет к огненному шару (fireball), нагреванию металла (heat metal) и разряду молнии (lightning bolt).

### Действия

**Мультиатака.** Шлемастый ужас совершает две атаки длинным мечом.

**Длинный меч — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 6 (1к8 + 2).

## ХЕЗРОУ

*Большой изверг (демон), хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 14

**Хиты** 85 (9к10 + 36)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Сил** 19 (+4)      **Лов** 17 (+3)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 5 (-3)      **Мдр** 12 (+1)      **Хар** 13 (+1)

**Спасброски** Сил +7, Тел +6, Мдр +4, Хар +4

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** яд; болезни, эффекты яда

**Спротивляемости** огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** Бездны

**Вонь.** Все существа, начинающие ход в пределах 3 метров от хезроу, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 от яда, иначе получат до начала своего следующего хода помеху к броскам атаки и проверкам характеристик. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Воню этого хезроу на 24 часа.

**Спротивляемость магии.** Хезроу получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

**Телепатия.** Глабрезу может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Мультиатака.** Хезроу совершает одну атаку укусом и две атаки когтём.

**Укус — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8 + 4).

**Коготь — рукопашная атака:** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 8 (1к8 + 4).

## КОГТИСТЫЙ УЖАС

Большое чудовище, нейтральный

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 37 (5к10 + 10)

**Скорость** 6 метров (20 футов), лаза 6 метров (20 футов)

**Сил** 18 (+4)      **Лов** 10 (+0)      **Тел** 15 (+2)

**Инт** 6 (-2)      **Мдр** 12 (+1)      **Хар** 7 (-2)

**Навыки** Внимательность +4

**Особые чувства** тёмное зрение 3 метра (10 футов), слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** —

**Эхолокация.** Когда ужас оглушён, он не может использовать слепое зрение.

**Острый слух.** При использовании слуха ужас получает преимущество при проверках Мудрости (Внимательность).

### Действия

**Мультиатака.** Ужас совершает две атаки криком.

**Крюк — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 11 (2к6 + 4).

## ОХОТНИЧЬЯ АКУЛА

Большой зверь, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 32 (5к10 + 5)

**Скорость** 0 метров, плава 12 метров (40 футов)

**Сил** 18 (+4)      **Лов** 13 (+1)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 1 (-5)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 4 (-3)

**Навыки** Внимательность +3

**Особые чувства** слепое зрение 9 метров (30 футов)

**Языки** —

**Дыхание под водой.** Акула может дышать только находясь в воде.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 13 (2к8 + 4).

## ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

Большой механизм, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 18

**Хиты** 157 (15к10 + 75)

**Скорость** 6 метров (20 футов)

**Сил** 24 (+7)      **Лов** 9 (-1) **Тел** 20 (+5)

**Инт** 3 (-4)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 1 (-5)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** психическая энергия, электричество, яд, а также урон от немагического оружия за исключением того, что изготовлено из адамантина; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушение и эффекты яда; не может быть испуганным, очарованным и парализованным

**Языки** понимает Общий

**Сопrotивляемость магии.** Гolem получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Гolem совершает одну атаку кулаком и одну атаку железным мечом.

**Кулак — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 25 (4к8 + 7).

**Железный меч — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 25 (4к8 + 7).

**Ядовитое дыхание (перезарядка 6).** Гolem выдыхает ядовитый газ 4,5-метровым конусом. Все цели должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они получают урон ядом 35 (10к6) (половина урона при успешном спасении).

## СИМУЛЯКР КРАКЕНА

*Огромное чудовище, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 172 (15к12 + 75)

**Скорость** 1,5 метра (5 футов), плавая 27 метров (90 футов)

**Сил** 25 (+7)      **Лов** 11 (+0)      **Тел** 20 (+5)

**Инт** 15 (+2)      **Мдр** 18 (+4)      **Хар** 18 (+4)

**Спасброски** Сил +12, Тел +10, Инт +7, Мдр +9, Хар +9

**Особые чувства** истинное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** урон звуком и электричеством, а также урон от немагического оружия; сон, эффекты превращения; не может быть испуганным и парализованным

**Языки** понимает Тэйский

**Водный.** Кракен может дышать под водой, и нахождение под водой не накладывает на него штрафы к броскам атаки и проверкам характеристик.

**Осадный монстр.** Кракен причиняет двойной урон предметам и строениям.

**Телепатия.** Кракен может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Мультиатака.** Кракен совершает три рукопашные атаки, каждую из которых можно заменить одним использованием Броска.

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 23 (3к8 + 10).

**Щупальце.** *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 9 метров (30 футов), одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 20 (3к6 + 10), и цель становится захваченной и удерживаемой, пока она захвачена. У кракена 10 щупалец, каждое может держать в захвате одну цель.

**Бросок.** Один удерживаемый предмет или захваченное щупальцем существо бросается на 18 метров (60 футов) прочь от кракена и сбивается с ног. Если брошенная цель ударяется о предмет, такой как пол или стена, она получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 3 метра броска. Если цель была брошена в другое существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе она получит такой же урон и будет сбита с ног.

**Гроза.** Кракен создаёт три разряда молнии, каждый из которых может ударить в любую цель в пределах 45 метров от кракена. Цель должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получая урон электричеством 22 (4к10) при провале или половину этого урона в случае успеха.

## КУО-ТОА

*Средний гуманоид (куо-тоа), хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 12 (щит)

**Хиты** 16 (3к8 + 3)

**Скорость** 9 метров (30 футов), плавая 9 метров (30 футов)

**Сил** 10 (+0)      **Лов** 10 (+0)      **Тел** 12 (+1)

**Инт** 9 (-1)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 8 (-1)

**Навыки** Внимательность +7

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** урон от яда и эффекты яда; не может быть парализованным

**Сопrotивляемости** электричество

**Языки** Подземный

**Чувствительность к свету.** Находясь на солнечном свете, куо-тоа получает помеху к броскам атаки.

**Иномировое восприятие.** Куо-тоа может чувствовать присутствие невидимых и эфирных существ в пределах 9 метров от себя, но не может знать их точное местоположение, если те не движутся.

**Скользкая шкура.** Куо-тоа без доспехов, находящийся в захвате, получает преимущество при проверках, совершённых для высвобождения. Куо-тоа без доспехов, находящийся в удерживаемом состоянии, получает преимущество при проверках и спасбросках, совершённых для окончания этого состояния.

### Действия

**Метательное копье — рукопашная и дальнобойная атака.** +2 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 9 метров/36 метров (30 футов/120 футов), одно существо. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к6).

**Сеть.** Куо-тоа нацеливается на точку в пространстве, находящуюся в пределах 6 метров. Все существа с размером не больше Большого в пределах 1,5 метров от этой точки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе они станут удерживаемы сетью. Существо может высвободиться от сети действием, преуспев в проверке Силы со Сл 10, или причинив ей режущий урон 5.

### Реакции

**Липкий щит.** Если существо промахивается по куо-тоа рукопашной атакой, куо-тоа использует реакцию, чтобы поймать атаковавшее его оружие липким щитом. Атаковавшее существо и куо-тоа вступают в состязание Силы; если победит куо-тоа, оружие вырывается из хватки владельца и приклеивается к щиту куо-тоа.

Отрывание оружия от щита требует действия и решается состязанием Силы (смотрите выше).

## ЛЕВКРОТА

*Большое чудовище, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 15 метров (50 футов)

**Сил** 17 (+3)

**Лов** 14 (+2)

**Тел** 15 (+2)

**Инт** 9 (-1)

**Мдр** 12 (+1)

**Хар** 6 (-2)

**Навыки** Внимательность +3

**Языки** Общий

**Ложный след.** Требуется успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 20, чтобы отличить след левкроты от следа большого оленя.

**Острый нюх.** При использовании обоняния левкрота получает преимущество при проверках Мудрости (Внимательность).

**Мимикрия.** Левкрота может подражать услышанным звукам, таким как крики о помощи. Существо, слышащее эти звуки, может распознать в них звукоподражание при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 10 (2к6 + 3). Если левкрота совершает критическое попадание, он совершает бросок урона три раза, а не два.

**Копыта — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 8 (2к4 + 3).

**Лгающееся отступление.** Каждый раз, когда левкрота отступает, он может совершить бонусным действием атаку копытом до перемещения.

### Внешность

Левкрота достигает двух метров в высоту в районе лопаток, а его рыжевато-коричневое тело, более тёмное в районе головы, может достигать в длину 2 метра и 80 сантиметров. Телом он похож на мускулистого оленя, у него хвост с кисточкой и разделённые копыта, а головой он похож на барсука. Вместо зубов у левкроты несколько зазубренных костяных пластин, а глаза его во время сражения испускают красное свечение. За левкротой везде следует запах смерти, и дыхание у него чрезмерно зловонное.

## Лич

*Средняя нежить, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 16

**Хиты** 135 (18к8 + 54)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 11 (+0)

**Лов** 16 (+3)

**Тел** 16 (+3)

**Инт** 20 (+5)

**Мдр** 14 (+2)

**Хар** 13 (+1)

**Спасброски** Инт +11, Мдр +8

**Навыки** Внимательность +7, Магия +10, Проницательность +7

**Особые чувства** истинное зрение 36 метров (120 футов)

**Спротивляемость** некротическая энергия, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Иммунитет** яд; испуганный, лишённый сознания, одурманенный, очарованный, парализованный; болезни, превращение, эффекты яда; все эффекты, нацеленные на душу; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Языки** Адский, Бездны, Драконий, Общий, Первородный

**Легендарная сопротивляемость (3/день).** Если лич проваливает спасбросок, он может постановить, что спасбросок был успешным.

**Возрождение филактерием.** Если у лича был заготовлен филактерий, то лич после уничтожения получает новое тело через 1к10 дней, восстанавливая все хиты и становясь вновь активным. Новое тело появляется в пределах 1,5 метров от филактерия.

**Заклинания.** Лич — заклинатель 18 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 18, +10 к попаданию). У него заготовлены следующие заклинания:

Незначительные — *мистический заряд (eldritch blast), рука мага (mage hand), фокус (prestidigitation)*

1 уровень (4 ячейки) — *волна грома (thunderwave), магическая стрела (magic missile), щит (shield)*

2 уровень (3 ячейки) — *зеркальный образ (mirror image), невидимость (invisibility), обнаружение мыслей (detect thoughts)*

3 уровень (3 ячейки) — *контрзаклинание (counterspell), огненный шар (fireball)*

4 уровень (3 ячейки) — *дверь измерений (dimension door), усыхание (blight)*

5 уровень (3 ячейки) — *наблюдение (scrying), облако смерти (cloudkill)*

**Спротивляемость изгнанию.** Лич получает преимущество при спасбросках от Изгнания нежити.

### Действия

**Парализующее касание — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Урон холодом 10 (3к6), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно станет парализованным на 1 минуту, а максимум её хитов снизится на количество, равное причинённому урону некротической энергией. Если этот эффект уменьшает максимум хитов существа до 0, оно умирает.

Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, и в случае успеха эффект оканчивается. Уменьшение максимума хитов держится до тех пор, пока существо не закончит продолжительный отдых.

### Легендарные действия

Лич получает три легендарных действия в конце каждого своего хода. Он может совершить эти действия в любой момент между их получением и началом своего следующего хода, после которого все несовершенные легендарные действия теряются. Лич может тратить легендарные действия описанным ниже способом, тратя указанное количество действий:

- 3 действия. Лич разрушает окружающую его жизненную силу. Все существа в пределах 6 метров от лича должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон некротической энергией 10 (3к6) при провале или половину этого урона в случае успеха.
- 2 действия. Лич сосредотачивает взгляд на одном существе, которое он видит в пределах 3 метров от себя. Это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно станет испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если лич находится в пределах линии обзора, и в случае успеха эффект оканчивается. После успешного спасброска или окончания эффекта это существо получает иммунитет к взгляду этого лича на следующие 24 часа.
- 1 действие (1/раунд). Лич накладывает незначительное заклинание.
- 1 действие (1/раунд). Лич совершает одну атаку касанием.

## Мэйн

*Маленький изверг (демон), хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 4 (1к6 + 1)

**Скорость** 6 метров (20 футов)

**Сил** 10 (+0)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 3 (-4)      **Мдр** 8 (-1)      **Хар** 4 (-3)

**Иммунитет** яд; испуганный, очарованный; болезни, сон, эффекты яда

**Сопrotивляемости** огонь, холод, электричество

**Языки** понимает язык Бездны, но не говорит

### Действия

**Мультиатака.** Мэйн совершает одну атаку укусом и одну атаку когтём.

**Укус — рукопашная атака.** +2 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к4).

**Когти — рукопашная атака.** +2 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 2 (1к4).

## Худяк

*Большое чудовище, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 52 (7к10 + 14)

**Скорость** 3 метра (10 футов), плавая 18 метров (60 футов)

**Сил** 19 (+4)      **Лов** 10 (+0)      **Тел** 14 (+2)

**Инт** 10 (+0)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 11 (+0)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** Великий, Первородный (Акван)

**Водный.** Худяк может дышать под водой, и нахождение под водой не накладывает на него штрафы к броскам атаки и проверкам характеристик.

### Действия

**Когти — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 9 (2к4 + 4).

**Гарпун — рукопашная или дальнбойная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 6 метров (20 футов), одно существо. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6 + 4), и если цель находится далее чем в 1,5 метрах от худяка, худяк может подтянуть её, чтобы та оказалась в пределах 1,5 метров, если он победит цель в состязании Силы.

**Метательное копье — рукопашная или дальнбойная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 9 метров (30 футов)/36 метров (120 футов), одно существо. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6 + 4).

## Охряное Желе

*Большая слизь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 8

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 3 метра (10 футов), лазая 3 метра (10 футов)

**Сил** 15 (+2)      **Лов** 6 (-2) **Тел** 14 (+2)

**Инт** 1 (-5)      **Мдр** 6 (-2)      **Хар** 1 (-5)

**Особые чувства** слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** режущий урон, электричество; испуганный, лишённый сознания, ослеплённый, очарованный, сбитый с ног; эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан спать

**Сопrotивляемости** кислота

**Языки** —

**Аморфный.** Желе считается протискивающимся только если находится в пространстве, минимально достаточном для существа, чей размер на три категории меньше его.

**Паучье лазание.** Желе может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

### Действия

**Ложноножка — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 5 (1к6 + 2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

### Реакции

**Расщепление.** Если желе с размером Средний или больше имеет минимум 10 хитов и получает урон электричеством или режущий урон, оно ответом разделяется на два новых желе. У каждого нового желе количество хитов равно половине хитов исходного желе, округлённой в меньшую сторону. Новые желе на один размер меньше исходного.

## Огр-зомби

*Большая нежить, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 9 (доспех из шкуры)

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 19 (+4)      **Лов** 6 (-2) **Тел** 15 (+2)

**Инт** 5 (-3)      **Мдр** 6 (-2)      **Хар** 5 (-3)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** яд; лишённый сознания, одурманенный; болезни, голод, обезвоживание и удушение

**Языки** понимает Великий и Общий

**Стойкость зомби.** Если зомби получает урон, опускающий его хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл, равной 5 + полученный урон. Если спасбросок успешен, хиты зомби опускаются лишь до 1.

### Действия

**Палица — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 13 (2к8 + 4).

**Метательное копье — дальнбойная атака.** +5 к попаданию, дальность 9 метров (30 футов)/36 метров (120 футов), одно существо. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6 + 4).

## ПОВЕЛИТЕЛЬ СЛИЗИ

Гигантская нежить, хаотично-злой

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 114 (12к12 + 36)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 11 (+0)      **Лов** 1 (-5) **Тел** 16 (+3)

**Инт** 17 (+3)      **Мдр** 8 (-1)      **Хар** 12 (+1)

**Особые чувства** слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** болезни, голод, жажда, окаменение, сон, удушье, яд; не может быть испуганным, ослеплённым, перемещаемым насильно и сбитым с ног

**Сопrotивляемости** кислота, огонь, холод

**Языки** Общий, Тэйский

**Инстинктивный атакующий.** Повелитель слизи может совершать в свой ход дополнительное действие для атаки.

**Заклинания.** Повелитель слизи — заклинатель 8 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). Он знает следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — *мистический заряд* (eldritch blast)

1 уровень (4 ячейки) — *магическая стрела* (magic missile), *очарование персоны* (charm person), *сон* (sleep)

2 уровень (3 ячейки) — *внушение* (suggestion), *кислотная стрела Мелфа* (Melf's acid arrow), *обнаружение мыслей* (detect thoughts)

3 уровень (3 ячейки) — *замедление* (slow), *страх* (fear)

4 уровень (3 ячейки) — *замешательство* (confusion)

### Действия

**Едкое касание — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 4,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 7 (2к6) плюс урон кислотой 7 (2к6).

### Реакции

**Инстинктивное очарование.** Если повелителя слизи атакует существо, находящееся в пределах 15 метров от него, и которое он ощущает, он может реакцией заставить атакующего совершить спасбросок Мудрости со Сл 15, и в случае провала тот нацеливается не на повелителя слизи, а на ближайшее к себе существо. Атакующий сам выбирает между доступными целями, если их несколько, и если в пределах досягаемости целей нет, атака тратится впустую.

## ОРК

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

**Класс Доспеха** 12 (доспех из шкуры)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 14 (+2)      **Лов** 10 (+0)      **Тел** 12 (+1)

**Инт** 7 (-2)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** Общий, Орочий

**Неустанный.** Если орк получает урон, опускающий его хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл, равной 5 + полученный урон. Если спасбросок успешен, хиты орка опускаются лишь до 1. Если у орка в конце его следующего хода будет всё ещё 1 хит, хиты опускаются до 0.

### Действия

**Секира — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 6 (1к8 + 2) или, если используется двумя руками, режущий урон 7 (1к10 + 2).

**Короткий лук — дальнoбойная атака.** +4 к попаданию, дальность 9 метров (30 футов)/36 метров (120 футов), одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

## ОТИДЖ

Большой искажённый, нейтральный

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 84 (8к10 + 40)

**Скорость** 6 метров (20 футов)

**Сил** 16 (+3)      **Лов** 11 (+0)      **Тел** 21 (+5)

**Инт** 6 (-2)      **Мдр** 13 (+1)      **Хар** 6 (-2)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** болезни

**Языки** —

**Ловчий.** Отидж получает преимущество при бросках атаки по всем захваченным им существам.

**Ограниченная телепатия.** Отидж может телепатически общаться простыми понятиями и образами со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Мультиатака.** Отидж совершает одну атаку укусом и две атаки щупальцами.

**Укус — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8 + 3).

**Щупальце — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 3 метра (10 футов), одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6 + 3), и цель становится захваченной. У отиджа есть два щупальца, так что он может держать в захвате два существа одновременно. При использовании щупальца для захвата существа, отидж может использовать это щупальце только против этого захваченного существа.

**Удар щупальцами.** Отидж ударяет захваченных им существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Все существа должны совершить спасбросок Силы со Сл 14, получая в случае провала дробящий урон 8 (1к8 + 4) и становясь ошеломлёнными до конца следующего хода отиджа. В случае успеха цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

## СОВОМЕДВЕДЬ

Большое чудовище, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 51 (6к10 + 18)

**Скорость** 12 метров (40 футов)

**Сил** 20 (+5)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 17 (+3)

**Инт** 3 (-4)      **Мдр** 12 (+1)      **Хар** 7 (-2)

**Навыки** Внимательность +4

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** —

**Ловчий.** Совомедведь получает преимущество при бросках атаки по всем захваченным им существам.

**Острое зрение и нюх.** При использовании зрения или нюха совомедведь получает преимущество при проверках Мудрости (Внимательность).

### Действия

**Мультиатака.** Совомедведь совершает одну атаку когтём и одну атаку клювом.

**Когти — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 12 (2к6 + 5), и цель становится захваченной. Удерживая такой захват, совомедведь может использовать когти только против захваченного существа.

**Клюв — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 9 (1к8 + 5).

## ПЕРИТОН

Среднее чудовище, хаотично-злой

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 26 (4к8 + 8)

**Скорость** 6 метров (20 футов), летая 18 метров (60 футов)

**Сил** 16 (+3)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 15 (+2)

**Инт** 9 (-1)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Навыки** Внимательность +7

**Иммунитет** урон от немагического оружия

**Языки** понимает Общий и Эльфийский

**Налёт.** Перитон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости враждебного существа.

**Острое зрение.** При использовании зрения перитон получает преимущество при проверках Мудрости (Внимательность).

### Действия

**Когти — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 10 (2к6 + 3).

**Бодание — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 10 (2к6 + 3).

**Пике.** Перитон пролетает минимум 9 метров и совершает одну атаку когтём с преимуществом против существа, находящегося ниже. При попадании перитон совершает атаку боданием по той же самой цели.

## ДЬЯВОЛ ПРЕИСПОДНЕЙ

Большой изверг (дьявол), законно-злой

**Класс Доспеха** 17

**Хиты** 199 (19к10 + 95)

**Скорость** 9 метров (30 футов), летая 27 метров (90 футов)

**Сил** 26 (+8)      **Лов** 13 (+1)      **Тел** 20 (+5)

**Инт** 22 (+6)      **Мдр** 18 (+4)      **Хар** 24 (+7)

**Спасброски** Лов +7, Тел +11, Мдр +10

**Особые чувства** истинное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** огонь, яд; болезни, сон, эффекты яда

**Спротивляемости** холод; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия, не являющегося посеребрённым.

**Языки** Адский, Общий

**Аура страха.** Если изверг дееспособен, то все существа, не являющиеся его союзниками, начинающие ход в пределах 6 метров от него, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе они станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, с помехой, если изверг находится в пределах линии обзора, и при успехе эффект оканчивается. После успешного спасброска или окончания эффекта существо получает иммунитет к Ауре страха этого изверга на следующие 24 часа.

**Спротивляемость магии.** Изверг получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

**Заклинания.** Дьявол преисподней — заклинатель 19 уровня, использующий Харизму в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 21, +13 к попаданию). Для накладывания заклинаний ему нужны только телесные и устные компоненты. Он знает следующие заклинания:

Неограниченно — *обнаружение магии* (detect magic), *огненный шар* (fireball) (урон огнём 12к6)

3/каждый день — *массовое удержание монстра* (mass hold monster), *стена огня* (wall of fire) (урон огнём 10к8)

**Телепатия.** Дьявол преисподней может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Мультиатака.** Дьявол преисподней совершает одну атаку укусом, одну атаку когтём, одну атаку хвостом и одну атаку булавой.

**Укус — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 15 (2к6 + 8), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно начнёт получать в начале каждого своего хода урон ядом 5 (2к4), складывающийся от нескольких укусов. Получая этот урон ядом, существо получает также помеху к броскам атаки, проверкам характеристик и спасброскам, а также 4,5-метровый штраф к скорости.

**Коготь — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 12 (1к8 + 8).

**Сдавливающий хвост — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 13 (1к10 + 8), и существо становится захваченным и удерживаемым, пока оно захвачено. Удерживая существо в захвате, дьявол преисподней может использовать атаку хвостом только против него.

**Булава — рукопашная атака.** +11 к попаданию, досягаемость 3 метра (10 футов), одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 15 (2к6 + 8).

## ХИЩНАЯ РЫБА

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 0 метров, плавающая 18 метров (60 футов)

Сил 14 (+2) Лов 13 (+1) Тел 15 (+2)

Инт 1 (-5) Мдр 8 (-1) Хар 5 (-3)

Языки —

**Водный.** Рыба может дышать под водой, и нахождение под водой не накладывает на неё штрафы к броскам атаки и проверкам характеристик.

**Бешенство от крови** +5. Если рыба находится в пределах 30 метров (100 футов) от раненого существа, получившего режущий или колющий урон, она получает бонус +5 к броскам урона от рукопашных атак.

**Стайная тактика.** Рыба получает преимущество при бросках атаки по существам, находящимся в пределах 1,5 метров от как минимум одного дееспособного союзника рыбы.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к6 + 2).

## ПЛЕННИК

Средний гуманоид (раса может быть любой), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 10 (+0) Лов 10 (+0) Тел 10 (+0)

Инт 10 (+0) Мдр 10 (+0) Хар 10 (+0)

Языки Общий

### Действия

**Безоружная атака — рукопашная атака.** +1 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 1.

**Камень — дальнбойная атака.** +1 к попаданию, дальность 6 метров (20 футов)/18 метров (60 футов), одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 2 (1к4).

## КВАЗИТ

Крохотный изверг (демон, меняющий форму), хаотично-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 7 (3к4)

Скорость 12 метров (40 футов) (летучей мышью 3 метра (10 футов)), (летучей мышью, летая, 12 метров (40 футов)), (многоножкой, лазая, 12 метров (40 футов)), (жабой, плавая, 12 метров (40 футов))

Сил 5 (-3) Лов 17 (+3) Тел 10 (+0)

Инт 10 (+0) Мдр 10 (+0) Хар 10 (+0)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** яд; болезни, эффекты яда

**Спротивляемости** огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

Языки Бездны, Общий

**Спротивляемость магии.** Квазит получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

### Действия

**Когти — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе она получит урон ядом 5 (2к4) и получит на 1 минуту помеху к броскам атак, основанных на Ловкости, проверкам Ловкости и спасброскам Ловкости. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект в случае успеха.

**Испуг (1/день).** Все существа на выбор квазита в пределах 6 метров от него должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе они станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект в случае успеха.

**Смена облика.** Квазит превращается в летучую мышь, многоножку или жабу или возвращает себе демонический облик. Его характеристики не изменяются, и всё несомое им снаряжение не трансформируется. Если квазита убьют, он возвращается в демонический облик.

**Невидимость.** Квазит становится невидимым, пока не совершит атаку, не использует Испуг или не потеряет концентрацию. Всё, что квазит несёт или носит, становится невидимым, пока находится в контакте с ним.

## КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 36 (8к6 + 8)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 12 (+1) Тел 13 (+1)

Инт 16 (+3) Мдр 12 (+1) Хар 11 (+0)

Спасброски +3 Инт, +3 Мдр

Языки Общий, Тэйский

**Заклинания.** Волшебник — заклинатель 8 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 14). У него заготовлены следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — ледяное касание (*chill touch*), луч мороза (*ray of frost*), фокус (*prestidigitation*)

1 уровень (4 ячейки) — внушение страха (*cause fear*), ложная жизнь (*false life*), магическая стрела (*magic missile*), магический доспех (*mage armor*)

2 уровень (3 ячейки) — невидимость (*invisibility*), ослабляющий луч (*ray of enfeeblement*), удержание персоны (*hold person*)

3 уровень (3 ячейки) — оживление мертвеца (*animate dead*)

4 уровень (2 ячейки) — усыхание (*blight*)

### Действия

**Кинжал — рукопашная атака.** +4 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4 + 1).

## КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК (ВЫЗЫВАТЕЛЬ)

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 35 (6кб + 12)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 16 (+3)      Тел 14 (+2)

Инт 18 (+4)      Мдр 13 (+1)      Хар 11 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +4

Обученность Магия +7, Обман +3, Проницательность +4, Скрытность +6

Языки Адский, Драконий, Общий, Первичный, Тэйский

**Заклинания.** Волшебник — заклинатель 6 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). У него обычно заготовлены следующие заклинания мага:

Незначительные (неограниченно) — мистический заряд (*eldritch blast*), фокус (*prestidigitation*), электрошок (*shocking grasp*)

1 уровень (4 ячейки) — ложная жизнь (*false life*), магическая стрела (*magic missile*), облако тумана (*fog cloud*)

2 уровень (3 ячейки) — паутина (*web*), пылающая сфера (*flaming sphere*)

3 уровень (3 ячейки) — огненный шар (*fireball*), рассеивание магии (*dispel magic*), туманный шаг (*misty step*)

### Действия

**Кинжал — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

**Благодатная перестановка.** Красный волшебник телепортируется на 9 метров (30 футов) в свободное видимое им пространство. В качестве альтернативы, он может выбрать пространство в пределах той же дальности, занятое Маленьким или Средним существом. Если это существо согласно, оба они телепортируются, меняясь местами. Используя это умение, Красный волшебник не может его вновь использовать, пока не закончит продолжительный отдых или не наложит заклинание из школы вызывания как минимум 1 уровня.

## КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК (ВОПЛОТИТЕЛЬ)

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 35 (6кб + 12)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 16 (+3)      Тел 14 (+2)

Инт 18 (+4)      Мдр 13 (+1)      Хар 11 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +4

Обученность Магия +7, Обман +3, Проницательность +4, Скрытность +6

Языки Адский, Драконий, Общий, Первородный, Тэйский

**Мощная магия.** Если Красный волшебник промахивается по существу или существо преуспевает в спасброске от незначительного волшебства школы воплощения, это существо всё равно получает половину урон от этого заклинания (если он есть), но не подвергается никаким дополнительным эффектам.

**Ваяние заклинаний.** Если Красный волшебник накладывает заклинание школы воплощения, воздействующее на других существ, видимых им, он может выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасброске от этого заклинания и они не получают урон вообще, если должны получить от него половину урона.

**Заклинания.** Волшебник — заклинатель 6 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). У него обычно заготовлены следующие заклинания мага:

Незначительные (неограниченно) — мистический заряд (*eldritch blast*), фокус (*prestidigitation*), электрошок (*shocking grasp*)

1 уровень (4 ячейки) — волна грома (*thunderwave*), магическая стрела (*magic missile*), порыв ветра (*gust of wind*)

2 уровень (3 ячейки) — невидимость (*invisibility*), опаляющий луч (*scorching ray*)

3 уровень (3 ячейки) — огненный шар (*fireball*), рассеивание магии (*dispel magic*)

### Действия

**Кинжал — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

## КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК (ИЛЛЮЗИОНИСТ)

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 35 (6кб + 12)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 16 (+3)      Тел 14 (+2)

Инт 18 (+4)      Мдр 13 (+1)      Хар 11 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +4

Обученность Магия +7, Обман +3, Проницательность +4, Скрытность +6

Языки Адский, Драконий, Общий, Первородный, Тэйский

**Заклинания.** Волшебник — заклинатель 6 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). У него обычно заготовлены следующие заклинания мага:

Незначительные (неограниченно) — малая иллюзия\* (*minor illusion*), мистический заряд (*eldritch blast*), фокус (*prestidigitation*), электрошок (*shocking grasp*)

1 уровень (4 ячейки) — внушение страха (*cause fear*), каскад цветных брызг (*color spray*), магическая стрела (*magic missile*)

2 уровень (3 ячейки) — звуковой взрыв (*sound burst*), невидимость (*invisibility*), сила воображения (*phantasmal force*)

3 уровень (3 ячейки) — аура невидимости (*aura of invisibility*), огненный шар (*fireball*)

Волшебник может использовать эффекты малой иллюзии Призрачный звук и Безмолвный образ одновременно.

### Действия

**Кинжал — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ

В Катакомбах Судьбы находятся Красные волшебники, представляющие разные школы магии. У каждого Красного волшебника есть татуировка, изображающая его специализацию. Когда отряд встречает Красного волшебника, вы можете либо использовать приведённый ниже вариант, если специализация не важна, либо выбрать готового Красного волшебника нужной школы.

## КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК (НЕКРОМАНТ)

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 35 (6к6 + 12)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 16 (+3) Тел 14 (+2)

Инт 18 (+4) Мдр 13 (+1) Хар 11 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +4

Обученность Магия +7, Обман +3, Проницательность +4, Скрытность +6

Языки Адский, Драконий, Общий, Первородный, Тэйский

**Заклинания.** Волшебник — заклинатель 6 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). У него обычно заготовлены следующие заклинания мага:

Незначительные (неограниченно) — *ледяное касание (chill touch)*, *мистический заряд (eldritch blast)*, *фокус (prestidigitation)*

1 уровень (4 ячейки) — *жир (grease)*, *ложная жизнь (false life)*, *магическая стрела (magic missile)*

2 уровень (3 ячейки) — *невидимость (invisibility)*, *ослабляющий луч (ray of enfeeblement)*

3 уровень (3 ячейки) — *оживление мертвеца (animate dead)*, *разряд молнии (lightning bolt)*, *рассеивание магии (dispel magic)*

### Действия

**Кинжал — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4 + 3).

### Реакции

**Зловещая жатва.** Один раз в ход, когда Красный волшебник убивает хотя бы одно существо заклинанием как минимум 1 уровня, он восстанавливает количество хитов, равное удвоенному уровню этого заклинания, или утроенному уровню, если заклинание было из школы некромантии. Он не получает это преимущество при убийстве механизма или нежити.

## КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК (ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ)

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 35 (6к6 + 12)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 9 (-1) Лов 16 (+3) Тел 14 (+2)

Инт 18 (+4) Мдр 13 (+1) Хар 11 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +4

Обученность Магия +7, Обман +3, Проницательность +4, Скрытность +6

**Спротивляемости** звук, кислота, огонь, холод или электричество, изменяется каждый раз, когда волшебник накладывает заклинание

Языки Адский, Драконий, Общий, Первичный, Тэйский

**Заклинания.** Волшебник — заклинатель 6 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15). У него обычно заготовлены следующие заклинания мага:

Незначительные (неограниченно) — *мистический заряд (eldritch blast)*, *починка (mending)*, *фокус (prestidigitation)*, *электрошок (shocking grasp)*

1 уровень (4 ячейки) — *волна грома (thunderwave)*, *магическая стрела (magic missile)*, *широкий шаг (longstrider)*, *щит (shield)*

2 уровень (3 ячейки) — *нагревание металла (heat metal)*, *паучье лазание (spider climb)*

3 уровень (3 ячейки) — *замедление (slow)*, *огненный шар (fireball)*

### Действия

**Кинжал — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4 + 3).

## РЕМОРХАЗ

Огромное чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 17

Хиты 115 (11к12 + 44)

Скорость 9 метров (30 футов), копя 6 метров (20 футов)

Сил 23 (+6) Лов 13 (+1) Тел 18 (+4)

Инт 4 (-3) Мдр 7 (-2) Хар 5 (-3)

Особые чувства чувство вибрации 18 метров (60 футов)

Иммунитет урон огнём и холодом

Языки —

**Жаркая аура.** В бою реморхаз испускает такой жар, что все существа в пределах 1,5 метров от него получают помеху к броскам атаки и проверкам, и все существа, вступающие с реморхазом в непосредственный контакт, или попадающие по нему безоружными атаками, получают урон огнём 10 (3к6).

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 3 метра (10 футов), одно существо. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к8 + 6), и если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе реморхаз её проглотит.

Проглоченное существо получает урон огнём 35 (10к6) в начале каждого хода реморхаза, пока не высвободится. Проглоченное существо становится ослеплённым и удерживаемым, но может действиями вырваться на свободу, причинив желудку (КД 15) 25 единиц колющего или режущего урона. Высвободившееся существо падает ничком в свободном пространстве в пределах 1,5 метров от реморхаза.

## САХУАГИН

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 13 (3к8)

Скорость 9 метров (30 футов), плавая 18 метров (60 футов)

Сил 12 (+1) Лов 11 (+0) Тел 11 (+0)

Инт 12 (+1) Мдр 13 (+1) Хар 9 (-1)

Навыки Внимательность +3

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Языки Адский, Первородный (Акван)

**Ограниченная амфибийность.** Сахуагин может дышать воздухом и под водой, но без дыхания под водой он может прожить лишь 4 часа.

**Акуля телепатия.** Сахуагин может телепатически обмениваться простыми понятиями и образами со всеми акулами в пределах 30 метров (100 футов).

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 3 (1к4 + 1).

**Когти — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Режущий урон 4 (1к6 + 1).

**Трезубец — рукопашная или дальнобойная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 6 метров (20 футов)/18 метров (60 футов), одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6 + 1) или, если рукопашная атака совершена двумя руками, колющий урон 5 (1к8 + 1).

## САХУАГИН БАРОН

Большой гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 9 метров (30 футов), плавая 18 метров (60 футов)

Сил 19 (+4) Лов 13 (+1) Тел 15 (+2)

Инт 14 (+2) Мдр 13 (+1) Хар 17 (+3)

Спасброски Лов +4, Тел +5, Инт +5, Мдр +4

Навыки Внимательность +5

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Языки Адский, Первородный (Акван)

**Ограниченная амфибийность.** Сахуагин может дышать воздухом и под водой, но без дыхания под водой он может прожить лишь 4 часа.

**Акуля телепатия.** Сахуагин может телепатически обмениваться простыми понятиями и образами со всеми акулами в пределах 30 метров (100 футов).

### Действия

**Мультиатака.** Сахуагин совершает одну атаку укусом и две атаки когтём, или одну атаку укусом и две атаки трезубцем.

**Укус — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (2к4 + 4).

**Коготь — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. Попадание: Режущий урон 11 (2к6 + 4).

**Трезубец — рукопашная или дальнобойная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра или дальность 6 метров (20 футов)/18 метров (60 футов), одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4) или, если рукопашная атака совершена двумя руками, колющий урон 13 (2к8 + 4).

## САХУАГИН ЖРИЦА

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 27 (6к8)

Скорость 9 метров (30 футов), плавая 18 метров (60 футов)

Сил 12 (+1) Лов 11 (+0) Тел 11 (+0)

Инт 12 (+1) Мдр 17 (+3) Хар 13 (+1)

Навыки Внимательность +6, Религия +4

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Языки Адский, Первородный (Акван)

**Ограниченная амфибийность.** Сахуагин может дышать воздухом и под водой, но без дыхания под водой он может прожить лишь 4 часа.

**Акуля телепатия.** Сахуагин может телепатически обмениваться простыми понятиями и образами со всеми акулами в пределах 30 метров (100 футов).

**Заклинания.** Сахуагин — заклинатель 6 уровня, использующий Мудрость в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 14, +6 к попаданию). Сахуагин знает следующие заклинания:

1 уровень (4 ячейки) — наложение проклятья (*bestow curse*), причинение ран (*inflict wounds*), прыжок (*jump*)

2 уровень (3 ячейки) — духовное оружие (трезубец) (*spiritual weapon*), удержание персоны (*hold person*)

3 уровень (3 ячейки) — вызов животных (*conjure animals*) (1 охотничья акула), массовое лечащее слово (*mass healing word*)

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4 + 1).

**Когти — рукопашная атака.** +3 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. Попадание: Режущий урон 4 (1к6 + 1).

## МОРСКАЯ КАРГА

Средняя фея, хаотично-злой

Класс Доспеха 15

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 9 метров (30 футов), плавая 12 метров (40 футов)

Сил 13 (+1) Лов 15 (+2) Тел 15 (+2)

Инт 12 (+1) Мдр 12 (+1) Хар 8 (–1)

Языки Великий, Общий

**Амфибия.** Карга может дышать и воздухом и под водой.

**Ужасающая внешность.** Все гуманоиды, начинающие ход в пределах 9 метров от карги и видящие её истинный облик, должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 13. Если цель не была захвачена врасплох и истинный облик не был раскрыт внешне, цель может вместо этого отвести глаза. Отводящее глаза существо получает до начала своего следующего хода помеху к броскам атаки по карге. При провале спасброска существо становится испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, с помехой, если карга находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект в случае успеха. Если спасбросок был успешен или эффект закончился, существо получает иммунитет к Ужасающей внешности этой карги на следующие 24 часа.

### Действия

**Когти — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Режущий урон 8 (2к6 + 1).

**Смертельный взор (3/день).** Карга выбирает одно испуганное существо, которое видит в пределах 9 метров от себя, и заставляет его смотреть на её ужасный облик. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе её хиты опустятся до 0.

**Иллюзорный облик.** Карга покрывает себя и всё несомое и носимое снаряжение иллюзией, делающей её похожей на уродливую гуманоидную женщину примерно такого же размера. Эффект оканчивается, если карга совершает бонусное действие для его окончания или если она умирает.

Изменения, накладываемые этим эффектом, не проходят проверку физическим исследованием. Например, с виду у карги может не быть когтей, но тот, кто возьмёт её за руку, почувствует когти. Без физического исследования существо должно действовать внимательно осмотреть иллюзию и преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 16, чтобы понять, что карга пользуется маскировкой.

## ТЕНЬ

Средняя нежить, хаотично-злой

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 12 метров (40 футов)

**Сил** 1 (-5) **Лов** 14 (+2) **Тел** 11 (+0)

**Инт** 6 (-2) **Мдр** 10 (+0) **Хар** 8 (-1)

**Навыки** Скрытность +4 (+6 в тусклом свете и темноте)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, яд; захваченный, испуганный, лишённый сознания, одурманенный, парализованный, сбитый с ног, удерживаемый; болезни, обезвоживание, окаменение, превращение, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Сопrotивляемости** звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия  
**Языки** —

**Чувствительность к свету.** Находясь на солнечном свете, тень получает помеху к броскам атаки и проверкам характеристик.

**Теневая форма.** Находясь в области тусклого света или темноты, тень может перемещаться через любые отверстия без протискивания.

**Теневая скрытность.** Тусклый свет достаточно скрывает тень, чтобы она могла попытаться спрятаться.

### Действия

**Вытягивание силы — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Урон некротической энергией 6 (1к8 + 2), и живое существо получает накопительный штраф -1 к броскам атак, основанных на Силе, проверкам Силы и спасброскам Силы. Если штраф существа плюс его обычный модификатор Силы равен -5, существо умирает. Штраф длится до тех пор, пока существо не окончит привал или длительный отдых.

Если незлое гуманоидное существо умирает от этой атаки, через 1к4 часа из него выходит новая тень.

## БЛУЖДАЮЩАЯ НАСЫПЬ

Большое растение, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 9

**Хиты** 93 (11к10 + 33)

**Скорость** 6 метров (20 футов), плавающая 6 метров (20 футов)

**Сил** 18 (+4) **Лов** 8 (-1) **Тел** 16 (+3)

**Инт** 5 (-3) **Мдр** 10 (+0) **Хар** 5 (-3)

**Навыки** Скрытность +3 (+7 в болотной или лесной местности)

**Особые чувства** слепой, слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** электричество; лишённый сознания, оглохший, ослеплённый; эффекты, требующие, чтобы цель видела; не обязан спать

**Сопrotивляемости** дробящий урон, огонь, холод

**Языки** —

**Вплитывание электричества.** Если насыпи причинить урон электричеством, она восстанавливает количество хитов, равное количеству причинённого урона.

### Действия

**Мультиатака.** Насыпь совершает две атаки ударом. Если обе атаки попадают по одному и тому же существу, это существо становится захваченным, удерживаемым и не способным дышать, пока оно захвачено. Кроме того, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 в начале каждого хода, иначе оно получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Удерживая кого-нибудь в захвате, насыпь не может использовать Мультиатаку.

**Удар — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 13 (2к8 + 4).

## СКЕЛЕТ

Средняя нежить, законно-злой

**Класс Доспеха** 11 (обломки доспеха)

**Хиты** 9 (2к8)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 10 (+0) **Лов** 10 (+0) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 6 (-2) **Мдр** 8 (-1) **Хар** 3 (-4)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** яд; лишённый сознания, одурманенный; болезни, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Уязвимости** дробящий урон

**Языки** понимает Общий, но не говорит

### Действия

**Длинный меч — рукопашная атака.** +2 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** Режущий урон 4 (1к8).

**Короткий лук — дальнобойная атака.** +2 к попаданию, дальность 24 метра/96 метров (80 футов/320 футов), одна цель. **Попадание:** Колющий урон 3 (1к6).

## ДУХОВНАЯ НАГА

Большое чудовище, нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 14

**Хиты** 75 (10к10 + 20)

**Скорость** 12 метров (40 футов)

**Сил** 18 (+4) **Лов** 17 (+3) **Тел** 14 (+2)

**Инт** 16 (+3) **Мдр** 15 (+2) **Хар** 16 (+3)

**Спасброски** Лов +6, Тел +5, Мдр +5, Хар +6

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** яд; лишённый сознания, одурманенный, очарованный; болезни, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Языки** Бездны, Общий

**Заклинания.** Нага — заклинатель 10 уровня, использующий Харизму в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 15, +7 к попаданию). Для накладывания заклинаний ей нужны только устные компоненты. Нага знает следующие заклинания:

Незначительные — *кислотный всплеск (acid splash)*, *малая иллюзия (minor illusion)*, *рука мага (mage hand)*

1 уровень (4 ячейки) — *магическая стрела (magic missile)*, *обнаружение магии (detect magic)*, *сон (sleep)*

2 уровень (3 ячейки) — *обнаружение мыслей (detect thoughts)*, *удержание персоны (hold person)*

3 уровень (3 ячейки) — *разряд молнии (lightning bolt)*, *подводное дыхание (water breathing)*

4 уровень (3 ячейки) — *дверь измерений (dimension door)*, *усыхание (blight)*

5 уровень (2 ячейки) — *доминирование над персоной (dominate person)*, *истинное зрение (true seeing)*

**Возрождение.** Убитая нага восстанавливает все хиты и становится активной через 1к6 дней, если только на её останки не наложить заклинание желание (wish), или не сделать из неё костяную нагу.

### Действия

**Укус — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 3 метра (10 футов), одно существо. **Попадание:** Колющий урон 7 (1к6 + 4), и существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон ядом 13 (3к8) в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

## КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ

Большой механизм, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 126 (12к10 + 60)

**Скорость** 6 метров (20 футов)

**Сил** 24 (+7)      **Лов** 9 (-1) **Тел** 20 (+5)

**Инт** 3 (-4)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 1 (-5)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** урон психической энергией, электричеством и ядом; болезни, голод, обезвоживание, окаменение, сон, удушье и эффекты яда; не может быть испуганным, очарованным и парализованным

**Языки** понимает Общий

**Сопrotивляемость магии.** Гolem получает преимущество при спасбросках от магических эффектов.

### Действия

**Мультиатака.** Гolem совершает две атаки кулаком.

**Кулак — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Дробящий урон 21 (4к6 + 7).

**Замедление (перезарядка 5—6).** Гolem выбирает любое количество существ в пределах 3 метров от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе её скорость уменьшится на 1 минуту на 3 метра. Уменьшение скорости складывается с прочими эффектами, уменьшающими скорость.

## СУККУБ

Средний изверг (меняющий форму), нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 44 (8к8 + 8)

**Скорость** 9 метров (30 футов), летая 18 метров (60 футов)

**Сил** 8 (-1) **Лов** 17 (+3)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 18 (+4)      **Мдр** 12 (+1)      **Хар** 18 (+4)

**Навыки** Внимательность +4, Обман +7, Проницательность +5, Скрытность +6, Убедительность +7

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Сопrotивляемости** огонь, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Иммунитет** болезни

**Языки** Адский, Бездны, Общий

**Телепатия.** Суккуб может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык. Если существо очаровано суккубом, дальность увеличивается до 300 метров.

### Действия

**Коготь — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** Режущий урон 10 (2к6 + 3).

**Смена облика.** Суккуб превращается в гуманоида Маленького или Среднего размера или возвращает себе облик изверга. Из всех характеристик изменяется только размер, но в гуманоидной форме суккуб не может летать. Всё несомое снаряжение остаётся без изменений. Если суккуб убьют, она возвращается в облик изверга.

**Очарование.** Суккуб выбирает одного гуманоида, которого видит в пределах 9 метров от себя. Это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно станет очарованным на 1 день, пока суккуб не умрёт, или пока суккуб не использует этот талант ещё раз. Будучи очарованным, существо подчиняется устным и телепатическим командам суккуба. Если очарованное существо получает урон, оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект в случае успеха. После успешного спасброска существо получает иммунитет к Очарованию этой суккуб на следующие 24 часа.

**Опустошающий поцелуй.** Суккуб целует очарованное ей существо, находящееся в пределах 1,5 метров. Это существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон психической энергией 31 (5к10 + 4) при провале или половину этого урона при успехе. Максимум хитов существа уменьшается на значение, равное полученному урону. Если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0, существо умирает. Это уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых.

## ТЭЙСКИЙ УЧЕНИК

Средний гуманоид (человек), законно-злой

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 14 (4к6)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 11 (+0)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 10 (+0)

**Инт** 14 (+2)      **Мдр** 13 (+1)      **Хар** 11 (+1)

**Языки** Общий, Тэйский

**Заклинания.** Ученик — заклинатель 4 уровня, использующий Интеллект в качестве магической характеристики (Сл спасения от заклинаний 12). У него заготовлены следующие заклинания:

Незначительные (неограниченно) — луч мороза (ray of frost), фокус (prestidigitation), электрошок (shocking grasp)

1 уровень (4 ячейки) — внушение страха (cause fear), магическая стрела (magic missile), щит (shield)

2 уровень (3 ячейки) — кислотная стрела Мелфа (Melf's acid arrow), удержание персоны (hold person)

### Действия

**Рукопашная атака — кинжал.** +3 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). **Попадание:** Колющий урон 3 (1к4 + 1).

## ТЭЙСКИЙ ВОИТЕЛЬ

Средний гуманоид (человек), законно-злой

**Класс Доспеха** 16 (проклёпанная кожа, щит)

**Хиты** 19 (3к8 + 6)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 16 (+3)      **Лов** 13 (+1)      **Тел** 14 (+2)

**Инт** 11 (+0)      **Мдр** 11 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Языки** Общий, Тэйский

**Поток действий (1/день).** Воитель может совершить в свой ход дополнительное действие.

### Действия

**Рукопашная атака — длинный меч.** +5 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). **Попадание:** Режущий урон 7 (1к8 + 3).

## Троль

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 66 (7к10 + 28)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 18 (+4)      **Лов** 13 (+1)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 7 (-2)      **Мдр** 8 (-1)      **Хар** 9 (-1)

**Навыки** Внимательность +2

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Языки** Великаний

**Регенерация.** В начале своего хода троль восстанавливает 5 хитов. После получения урона кислотой или огнём регенерация в следующем ходу не действует. Троль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не регенерирует.

### Действия

**Мультиатака.** Троль совершает одну атаку укусом и две атаки когтями.

**Укус — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 8 (1к8 + 4).

**Коготь — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 7 (1к6 + 4).

## Вампир

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 9 метров (30 футов)

Сил 18 (+4)      **Лов** 18 (+4)      **Тел** 18 (+4)

**Инт** 15 (+2)      **Мдр** 16 (+3)      **Хар** 18 (+4)

**Спасброски** Мудрость +8

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, яд и урон от немагического оружия; очарованный, парализованный; болезни, обезвоживание, удушение и эффекты яда

**Языки** Общий

**Легендарная сопротивляемость (3/день).** Если вампир проваливает спасбросок, он может постановить, что спасбросок был успешен.

**Регенерация.** В начале каждого хода вампира, при условии, что он не находится на солнечном свете и в текущей воде, он восстанавливает 10 хитов. Если вампир получает урон излучением, это свойство не будет действовать в следующем ходу. Это свойство не функционирует, если у вампира 0 хитов.

**Паучье лазание.** Вампир может лазать по гладким стенам, а также вверх ногами по горизонтальным поверхностям.

**Уязвимость на свету.** Вампир получает урон излучением 20 каждый раз, когда начинает ход на прямом солнечном свете.

### Действия

**Мультиатака.** Вампир совершает три атаки — две когтями и одну укусом.

**Коготь — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 6 (1к4 + 4).

**Укус — рукопашная атака.** +8 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 7 (1к6 + 4) плюс урон некротической энергией 10 (3к6), максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а вампир восстанавливает количество хитов, равное количеству, на которое уменьшился максимум хитов цели. Уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока существо не закончит продолжительный отдых.

Если этот эффект уменьшает максимум хитов цели до 0, цель умирает. Гуманоид, умерший от этого, воскресает следующей ночью вампирским отродьем.

**Очарование.** Вампир выбирает одного гуманоида, которого видит в пределах 9 метров (30 футов) от себя. Если цель видит вампира, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе станет очарованной вампиром. Будучи очарованной, цель считает вампира лучшим другом и союзником, которого нужно защищать и которому нужно помогать. Хотя цель и не находится под контролем вампира, она выполняет его поручения и действует ему на пользу. Для атаки вампира укусом очарованное существо считается согласной целью.

Каждый раз, когда вампир или его союзники делают цели что-нибудь плохое, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект в случае успеха. В противном случае эффект длится 24 часа, до тех пор, пока вампир не будет уничтожен, пока они с вампиром не окажутся на разных планах, или пока эффект не будет окончен бонусным действием.

**Туманная форма.** Если вампир не находится на солнечном свете и в текущей воде, он превращается в туман или возвращается себе облик нежити. Всё несомое вампиром снаряжение превращается вместе с ним.

Находясь в туманной форме, вампир не может совершать действий, говорить и манипулировать предметами. Он получает скорость полёта 6 метров (20 футов), может входить в пространство, занятое врагами, и получает преимущество при спасбросках Силы, Ловкости и Телосложения. Туман обладает всеми иммунитетами вампира, а также иммунитетом ко всем видам немагического урона. Он не может упасть и парит даже если становится недееспособным. Кроме того, если через некое отверстие может пройти воздух, пройти может и туман, но жидкость для него считается твёрдой поверхностью.

### Реакции

**Туманный побег.** Когда хиты вампира опускаются до 0, он использует Туманную форму. Он уничтожается, если не сможет сделать этого. Будучи туманом, вампир должен достичь своего места отдыха в течение 2 часов, или он будет уничтожен. Достигнув места отдыха, вампир возвращается в форму нежити. Затем он становится парализованным, пока не восстановит как минимум 1 хит. После 1 часа в месте отдыха, если у вампира всё ещё 0 хитов, он восстанавливает 1 хит.

### Легендарные действия

Вампир может совершать до двух легендарных действий между своими ходами, либо за раз, либо распределяя их в течение раунда. Легендарные действия можно совершать либо в начале, либо в конце каждого хода. У вампира следующие варианты легендарных действий:

**1 действие.** Вампир совершает одну рукопашную атаку.

**1 действие.** Вампир перемещается на расстояние, равное своей скорости, не провоцируя при этом атаки.

## ВАМПИРСКОЕ ОТРОДЬЕ

*Средняя нежить, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 56 (8к8 + 16)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 14 (+2)

**Лов** 12 (+1)

**Тел** 14 (+2)

**Инт** 10 (+0)

**Мдр** 10 (+0)

**Хар** 11 (+0)

**Спасброски** Лов +6, Мдр +3

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Сопrotивляемость** урону некротическая энергия; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Иммунитет** к урону яд

**Иммунитет** к состояниям отравленный

**Языки** Общий

**Регенерация.** Вампирское отродье восстанавливает в начале своего хода 5 (1к10) хитов. После получения урона излучением, регенерация вампирского отродья не действует в следующем ходу.

**Паучье лазание.** Вампирское отродье может лазать по гладким стенам, а также вверх ногами по горизонтальным поверхностям.

**Уязвимость на свету.** Вампирское отродье получает урон излучением 10 каждый раз, когда начинает ход на прямом солнечном свету.

### Действия

**Мультиатака.** Вампирское отродье совершает две атаки — одну когтями и одну укусом.

**Когти — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 9 (2к6 + 2).

**Вампирский укус — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к6 + 2) и урон некротической энергией 7 (2к6), максимум хитов цели уменьшается на количество урона некротической энергией, причинённого этой атакой, а вампир восстанавливает количество хитов, равное количеству причинённого урона некротической энергией.

Уменьшение максимума хитов длится 24 часа. Существо, чей максимум хитов уменьшился до 0 от этой атаки, умирает.

## ВАМПИРСКИЙ ТУМАН

*Средняя нежить, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 40 (9к8)

**Скорость** 0 метров, летая 6 метров (20 футов)

**Сил** 2 (-4) **Лов** 14 (+2) **Тел** 10 (+0)

**Инт** 4 (-3)

**Мдр** 12 (+1)

**Хар** 10 (+0)

**Спасброски** Мдр +5

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет к урону** некротическая энергия, яд; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Иммунитет к состояниям** захваченный, отравленный, очарованный, парализованный, сбитый с ног, удерживаемый

**Языки** понимает Общий

**Парение.** Туман парит, пока не будет уничтожен.

**Форма тумана.** Туман может входить в пространство, занятое врагами. Кроме того, если через некое отверстие может пройти воздух, пройти может и туман, но жидкость для него считается твёрдой поверхностью. Туман не может манипулировать предметами.

**Регенерация.** Туман восстанавливает в начале своего хода 5 хитов, если он не находится на прямом солнечном свету. После получения урона излучением, регенерация тумана не действует в следующем ходу. Это свойство не действует, если хиты тумана опускаются до 0.

**Гиперчувствительность к свету.** Если туман начинает ход на прямом солнечном свету, он получает урон излучением 20. Находясь на солнечном свету, туман получает помеху к броскам атаки и проверкам характеристик.

### Действия

**Вытягивание крови.** Туман входит в пространство живого существа. Это существо должно преуспеть в спасброске Стойкости со Сл 13. В случае провала оно получает урон некротической энергией 10 (3к6), а максимум его хитов уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а туман восстанавливает количество хитов, равное количеству, на которое уменьшился максимум хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока существо не закончит продолжительный отдых. Если этот эффект уменьшает максимум хитов существа до 0, оно умирает.

## ВРОК

*Большой изверг (демон), хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 68 (8к10 + 24)

**Скорость** 12 хитов (40 футов), летая 18 метров (60 футов)

**Сил** 17 (+3)

**Лов** 15 (+2)

**Тел** 16 (+3)

**Инт** 8 (-1)

**Мдр** 13 (+1)

**Хар** 8 (-1)

**Спасброски** Лов +5, Мдр +4, Хар +2

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** яд; болезни, эффекты яда

**Сопrotивляемости** огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** Бездны

**Телепатия.** Врок может телепатически общаться со всеми существами в пределах 30 метров (100 футов), понимающими хотя бы один любой язык.

### Действия

**Мультиатака.** Врок совершает одну атаку клювом и одну атаку когтём.

**Клюв — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Колющий урон 8 (2к4 + 3).

**Когти — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. **Попадание:** Режущий урон 12 (2к8 + 3).

**Споры (перезарядка 6).** Врок выпускает ядовитые споры сферой 4,5-метрового радиуса с центром на себе. Сфера огибаёт углы. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе они начнут получать урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект в случае успеха. Обрызгивание существа святой водой или накладывание на него заклинаний благословение (bless) или малое восстановление (lesser restoration) тоже оканчивает этот эффект.

**Ошеломляющий визг (1/день).** Врок испускает ужасающий крик. Все существа, не являющиеся демонами, находящиеся в пределах 6 метров (20 футов) от врока, и слышание его, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе они станут ошеломлёнными до конца своего следующего хода и оглохшими на 1 минуту. Будучи оглохшим, существо может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект в случае успеха.

## Водяной Элементаль

Большой элементаль (вода), нейтральный

**Класс Доспеха** 12

**Хиты** 60 (8к10 + 16)

**Скорость** 12 метров (40 футов), плавающая 12 метров (40 футов)

**Сил** 18 (+4)      **Лов** 14 (+2)      **Тел** 14 (+2)

**Инт** 5 (-3)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 10 (+0)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** урон ядом; болезни, голод, окаменение, сон, удушье и эффекты яда; не может быть сбитым с ног и парализованным

**Сопrotивляемости** урон кислотой и урон от немагического оружия

**Языки** Первородный (Акван)

**Бесформенный.** Элементаль может протискиваться через отверстия шириной как минимум 2,5 сантиметра.

**Заморозка.** Если элементаль получает урон холодом, он становится частично замороженным. Он теряет до конца своего следующего хода сопротивляемость к немагическому оружию, и его скорость уменьшается на 6 метров (20 футов).

### Действия

**Кулак — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

**Захлёт (перезарядка 4—6).** Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 16. В случае провала цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4) и становится захваченной. Пока цель захвачена, она удерживается и не может дышать. В случае успешного спасброска цель толкается так, чтобы выйти из пространства элементаля.

Элементаль может держать одновременно в захвате одно Большое существо или два существа с размером Среднее или меньше. В начале каждого хода элементаля все захваченные им цели получают дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Находящееся в пределах 1,5 метров от элементаля существо может вытянуть существо или предмет, совершив действие Силу со Сл 16 и преуспев при этом.

## Водяной Гру

Маленький элементаль (вода), нейтрально-злой

**Класс Доспеха** 11

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 9 метров (30 футов), плавающая 9 метров (30 футов)

**Сил** 12 (+1)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 13 (+1)

**Инт** 10 (+0)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 8 (-1)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** урон ядом; болезни, голод, окаменение, сон, удушье и эффекты яда; не может быть сбитым с ног и парализованным

**Сопrotивляемости** урон кислотой и урон от немагического оружия

**Языки** Первородный (Акван)

**Против течения.** Никакая жидкость не может вынужденно перемещать гру.

### Действия

**Рукопашная атака — струя воды.** +4 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). *Попадание:* Урон 8 (2к6 + 1).

**Ослепляющая струя (перезарядка 5—6).** +4 к попаданию (досягаемость 1,5 метра; одно существо). *Попадание:* Урон 8 (2к6 + 1), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 9, иначе она станет ослеплённой на 1 минуту. Цель может повторять спасброски в конце каждого хода, оканчивая ослепление в случае успеха.

### Внешность

Гру может выглядеть как небольшая лужа, как катящаяся волна зеленоватой воды, или как студенистая капля с коггистыми придатками и трубками. Он атакует струями воды.

## Белая Пасть

Гигантская нежить (слизь), без мировоззрения

**Класс Доспеха** 6

**Хиты** 230 (20к12 + 100)

**Скорость** 0 метров

**Сил** 18 (+4)      **Лов** 1 (-5) **Тел** 20 (+5)

**Инт** 1 (-5)      **Мдр** 10 (+0)      **Хар** 3 (-4)

**Особые чувства** слепое зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** испуганный, лишённый сознания, ослеплённый, очарованный, сбитый с ног; болезни, голод, жажда, окаменение, сон, удушье, яд; не может быть испуганным, ослеплённым, очарованным и сбитым с ног

**Сопrotивляемости** кислота, огонь, холод

**Языки** —

**Растворение.** Любое немагическое оружие, попавшее по Белой Пасти, становится повреждённым и получает накопительный штраф -1 к броскам урона. Немагические снаряды, попавшие по слизи, уничтожаются. Если штраф повреждённого оружия опускается до -5, оружие уничтожается. Починка повреждённого оружия стоит половину исходной стоимости, но уничтоженное оружие починить нельзя.

**Ложная видимость.** Белая Пасть может вести себя так тихо, что выглядит обычным полом, и существа могут ходить по ней, как если бы она была обычным полом. Успешная проверка Интеллекта (Поиск) или Мудрости (Внимательность) со Сл 19 позволяет обнаружить небольшие движения, показывающие что пол — это существо.

**Ответ убийцы.** Все существа, начинающие ход в контакте с Белой Пастью, провоцируют от слизи атаку.

### Действия

**Ложноножка — рукопашная атака.** +7 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6 + 4) плюс урон кислотой 7 (2к6).

## УМЕРТВИЕ

*Средняя нежить, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 14 (кольчужная рубаха)

**Хиты** 27 (6к8)

**Скорость** 9 метров (30 футов)

**Сил** 15 (+2)      **Лов** 12 (+1)      **Тел** 10 (+0)

**Инт** 10 (+0)      **Мдр** 13 (+1)      **Хар** 15 (+2)

**Спасброски** Мдр +4

**Навыки** Внимательность +4, Скрытность +4

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, яд; лишённый сознания, одурманенный, парализованный; болезни, эффекты яда; не обязан дышать, пить, есть и спать

**Сопrotивляемости** дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия, кроме того, что посеребрено

**Языки** Общий, Тэйский

### Действия

**Мультиатака.** Умертвие совершает две атаки, либо длинным мечом, либо длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной из атак.

**Вытягивание жизни.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 9 (2к6 + 2), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум его хитов уменьшается на количество, равное полученному урону. Если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0, существо умирает. Уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока существо не закончит длительный отдых. Гуманоид, убитый этой атакой, воскресает через 24 часа как зомби под управлением умертвия.

**Длинный меч — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Режущий урон 6 (1к8 + 2).

**Длинный лук — дальнoбойная атака.** +4 к попаданию, дальность 45 метров (150 футов)/180 метров (600 футов), одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к8 + 1).

## БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

*Крохотная нежить, хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 19

**Хиты** 22 (9к4)

**Скорость** 0 метров, летая 15 метров (50 футов)

**Сил** 1 (-5) **Лов** 29 (+9)      **Тел** 10 (+0)

**Инт** 13 (+1)      **Мдр** 14 (+2)      **Хар** 11 (+0)

**Особые чувства** тёмное зрение 36 метров (120 футов)

**Иммунитет** электричество, яд; захваченный, лишённый сознания, одурманенный, парализованный, сбитый с ног, удерживаемый; заклинания за исключением лабиринта (maze) и магической стрелы (magic missile); болезни, обезвоживание, окаменение, превращение, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Сопrotивляемости** звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** Общий

**Освещение.** Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе 3 метров и тусклый свет в 6-метровом радиусе. Бонусным действием огонёк может в свой ход изменить освещение на тусклый свет в радиусе 1,5 метра.

**Бестелесность.** Если блуждающий огонёк получает урон не силовым полем, не излучением и не от эфирного источника, уменьшите урон вдвое.

## Действия

**Разряд — рукопашная атака.** +9 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Урон электричеством 9 (2к8).

**Невидимость.** Блуждающий огонёк гасит освещение, становясь невидимым, пока не совершит атаку или не использует Вытягивание жизни, или пока его концентрация не будет нарушена.

**Вытягивание жизни.** Блуждающий огонёк вытягивает жизненные силы из одного умирающего существа, которое он видит в пределах 1,5 метров. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе оно умрёт. Если существо умирает, блуждающий огонёк восстанавливает 5 (1к10) хитов.

## ПРИЗРАК

*Средняя нежить, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 13

**Хиты** 31 (7к8)

**Скорость** 0 метров, летая 18 метров (60 футов)

**Сил** 6 (-2) **Лов** 16 (+3)      **Тел** 11 (+0)

**Инт** 12 (+1)      **Мдр** 14 (+2)      **Хар** 15 (+2)

**Особые чувства** тёмное зрение 18 метров (60 футов)

**Иммунитет** некротическая энергия, яд; захваченный, лишённый сознания, одурманенный, очарованный, парализованный, сбитый с ног, удерживаемый; болезни, обезвоженный, окаменение, превращение, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

**Сопrotивляемости** звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и режущий урон от немагического оружия

**Языки** Адский, Общий

**Бестелесность.** Призрак может проходить сквозь предметы и других существ, но не может там останавливаться.

**Чувствительность к свету.** Находясь на солнечном свете, призрак получает помеху к броскам атаки, и проверкам Мудрости (Внимательность) и Интеллекта (Расследование), полагающимся на зрение.

### Действие

**Вытягивание жизни — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 15 (3к8 + 2), и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум его хитов уменьшается на количество, равное полученному урону. Если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0, существо умирает, а призрак может бонусным действием использовать Поднятие духа. Уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока существо не закончит продолжительный отдых.

## ВИВЕРНА

Большой дракон, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 76 (9к10 + 27)

Скорость 6 метров (20 футов), летая 18 метров (60 футов)

Сил 19 (+4)      Лов 10 (+0)      Тел 16 (+3)

Инт 5 (-3)      Мдр 12 (+1)      Хар 6 (-2)

Навыки Внимательность +4

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Языки —

### Действия

**Мультиатака.** Виверна совершает одну атаку укусом и одну атаку жалом, или, во время полёта, одну атаку когтём и одну атаку жалом.

**Укус — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 13 (2к8 + 4).

**Когти — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 11 (2к6 + 4), и виверна может совершить состязание Силы против Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) существа. Если победит виверна, цель становится захваченной. Виверна может нести захваченное существо с собой, но её скорость уменьшается вдвое, если только размер существа не меньше Среднего.

**Жало — рукопашная атака.** +6 к попаданию, досягаемость 3 метра, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8 + 4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале или половину этого урона в случае успеха.

## ЙЕТИ

Большое чудовище, нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 12 метров (40 футов)

Сил 18 (+4)      Лов 11 (+0)      Тел 16 (+3)

Инт 8 (-1)      Мдр 7 (-2)      Хар 10 (+0)

Навыки Внимательность +0, Скрытность +7

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет урон холодом

Языки —

**Камуфляж.** Йети получает преимущество при проверках Ловкости (Скрытность), совершённых для того, чтобы спрятаться в снежной местности.

**Ледяной взор.** Существо, начинающее ход в пределах 9 метров (30 футов) от йети и видящие его, должны либо отвести глаза, либо совершить спасбросок Мудрости со Сл 10 от страха (если цель захвачена врасплох, она не может отводить глаза). Цель, отводящая глаза, получает до начала своего следующего хода помеху при бросках атаки. При провале цель становится парализованной до начала своего следующего хода.

Йети обладает иммунитетом к своему собственному ледяному взору, а также ледяному взору других йети.

### Действия

**Мультиатака.** Йети совершает две атаки когтями.

**Коготь — рукопашная атака.** +5 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одно существо. *Попадание:* Режущий урон 7 (1к6 + 4) и урон холодом 3 (1к6).

## ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 8

Хиты 9 (2к8)

Скорость 6 метров (20 футов)

Сил 13 (+1)      Лов 6 (-2)      Тел 10 (+0)

Инт 5 (-3)      Мдр 6 (-2)      Хар 5 (-3)

Особые чувства тёмное зрение 18 метров (60 футов)

Иммунитет яд; лишённый сознания, одурманенный; болезни, эффекты яда; не обязан дышать, есть, пить и спать

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит

**Стойкость зомби.** Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл, равной 5 + полученный урон. Если спасбросок был успешным, хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

### Действия

**Кулак — рукопашная атака.** +2 к попаданию, досягаемость 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 3 (1к4 + 1).

