



ADVENTURERS LEAGUE™

ВСЕ ДЕЛО В КРОВИ

В Хиллсфаре начали распространяться слухи о безликих демонических существах. Поговаривают, что глубоко под поверхностью Фаэруна, в недрах подземного мира, очнулось от спячки, клубится и волнуется древнее зло. Сзит Моркейн оказался в серьезной опасности, что вынудило темных эльфов выступить с весьма интересным предложением, но вот проблема – можно ли вообще доверять друу? Перед вами восьмичасовое приключение для персонажей 11-16 уровня.

Код приключения: DDEX3-4



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Matt Hudson

Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

D&D Organized Play: Chris Tulach

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Matt Sernett, Chris Tulach

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: [Ролевое Междумирье](#)

Вычитка: Lady Ash, gtnz, Solomon

Верстка: gtnz, Fraxinus Acer



Дебют: 30 июля 2015

Публикация: 1 сентября 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2		
Введение	2		
Лига Приключенцев D&D	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	3		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Предыстория приключения	5		
Обзор приключения	5		
Зацепка приключения	6		
Приглашение фракции	6		
Сообщение белки	6		
Часть 1: Отчаянные времена	7		
Полуночная встреча	7		
Странные компаньоны	7		
Подготовка	8		
Добро пожаловать в Подземье	8		
Часть 2: Воюющие ямы	10		
Воюющие ямы	10		
1. Великаны сошли с ума	11		
2. Ямы	12		
3. Что это за запах?	12		
4. Засада демонов	12		
5. Охотничьи уголья плащевиков	12		
6. Подземный поток	13		
7. Ветра безумия	13		
8. Сбежавшие рабы	13		
Сокровища	14		
Награда опытом	14		
Часть 3: Логово Шепчущего Слова	15		
У дверей Логова	15		
Общие характеристики	15		
D1. Дворцовые земли	15		
D2. Латунные двери	15		
D3. Входные покои	16		
D4. Приемный зал	16		
D5. Боковой кабинет	18		
D6. Зона «ожидания»	18		
D7. Шкаф	18		
D8. Кладовая	18		
D9. Дендрарий	18		
D10. Взгляд на Халас	18		
D11. Личные покои Марама	19		
Часть 4: Висячие сады	20		
Скрытые ужасы	20		
Н1. Вход	20		
Н2. Ковен	21		
Спасение Ксавена	21		
Споросвод	21		
Часть 5: Нужда крови	23		
План	23		
Снова ринемся, друзья, в пролом	23		
Часть 6: Форпост Черный Уголь.	24		
O1. Тренировочное поле	24		
O2. Большой зал	24		
O3. Спальные покои	24		
O4. Оружейная комната	25		
O5. Псарни	25		
O6. Хранилище	25		
O7. Теневой бассейн	25		
O8. Секретный вход в туннель	25		
Часть 7: Маэримидра	26		
Город в огне	26		
Бесом быть нелегко	26		
Передвижение по Маэримидре	27		
МА-МН. С воздуха	28		
МА. Северный жилой район	28		
МВ. Плато Темного Принца	29		
МС. Замок Маэримидра	30		
МД. Южный жилой район	30		
МЕ. Кровавый Колизей	30		
МФ. Район рабов	31		
МГ. Озеро крови	31		
МН. Вторичное пастбище	31		
Выбраться наружу	31		
Путешествие в Споросвод	31		
Заключение	32		
Награды	33		
Опыт	33		
Сокровища	33		
Услуги и неприязнь	34		
Известность	34		
Время простоя	34		
Награда Мастера	34		
Дополнение: характеристики монстров/НИП	35		
Резюме	47		
Карта: Логово Шепчущего Слова	48		
Карта: Висячие сады	49		
Карта: Форпост Черный Уголь	50		
Карта: Маэримидра	51		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Все дело в крови», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Ярость Демонов*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 11–16 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 12 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение рассчитано на два 4-часовых раунда и начинается недалеко от города Хиллсфар, быстро переходя к Подземью.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для про-

ведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.

- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 12 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО ниже	Очень слабый
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО ниже	Средний
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому прави-

лу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Хиллсфаре можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Чонтия, Ллиира, Майлики и Темпус.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и

вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Дроу Сзит Моркейна были вынуждены покинуть свои дома, из-за неожиданного нападения. Демонические огненные великаны использовали рабов Маэримидры в качестве боевой силы и захватили форпост темных эльфов. Часть дроу, которые попытались поднять бунт против захватчиков, были жестоко убиты, а те, кто помудрее, успели скрыться во мраке. Силы огненных великанов в течении нескольких месяцев методично изматывали Сзит Моркейн, и все это время дроу отчаянно искали выход из своего бедственного положения.

Демоническая кровь, что бежала по жилам огненных великанов, толкала их на такие массовые зверства и жестокость, что дроу Сзит Моркейна понимали – долго им не продержаться. Солом Нед'разак, архимаг Сзит Моркейна вместе со своими учениками из Разрушенной Башни, задействовал все имеющиеся у него ресурсы в поисках решения. Проведенное исследование дало однозначный вывод: если бы им удалось очистить огненных великанов от демонической крови, это дало бы преимущество.

Солом тесно сотрудничал с величайшим алхимиком города Ксавеном Танор'тисом, чтобы разработать необходимый ритуал. И вот, когда они уже были близки к завершению, в Сзит Моркейн пришли главные силы из Маэримидры и разграбили его одним махом. (*DDEX3-3 Захваченный Сзит Моркейн*).

В результате многих приключений Солому удалось покинуть окрестности Хиллсфара. Он продвинулся на милю к Северу и сбежал в Споросвод, величественный грибной лес в Подземье, чтобы обдумать дальнейший план действий. Ксавен, однако, был схвачен. Через шпионов, торговцев Маэримидры и другие источники, эта весть быстро дошла до Солома. Он узнал, что Ксавен вопреки ожидаемому не был доставлен в город, а был продан юголоту по имени Марам иль Васс и увезен вглубь Нижнего Подземья. Его убежище, хорошо известное всем, живущим рядом с демоном - Шепчущего Слова - избегается ими любой ценой.

Солом знает, что им нужен Ксавен Танор'тис, чтобы завершить ритуал, который стал как никогда важен, ведь огненные великаны с демонической кровью и их приспешники по-прежнему удерживают Сзит Моркейн. Солом, который все еще находится в Спородоме, обратился к магу темных эльфов Мурсвайасу Дуурниву в Хиллсфаре, чтобы тот нашел группу опытных приключенцев, которые смогли бы вернуть Ксавена и помочь завершить ритуал.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разбито на две сессии по 4 часа игрового времени. Раунд 1 состоит из частей 1-4, раунд 2 включает части 5-7.

РАУНД 1

Часть 1. Персонажам от их фракций приходит приглашение на тайную встречу, которая должна состояться в Эльфодреве ровно в полночь. В темной пещере персонажи встречаются Мурсвайаса Дуурнива, мага-дроу, который просит их о помощи от имени всех темных эльфов, покинувших Сзит Моркейн. Для того, чтобы помочь им вернуться домой и победить огненных великанов, нужно вызволить из плена алхимика дроу Ксавена Танор'тиса, который был захвачен и продан существу, что зовется Марам иль Васс.

Часть 2. В этой части персонажи спускаются в Подземье и Воющие Ямы. Здесь дуют мощные ветра, которые заставляют путешественников сбиваться с ног от истощения, они терзают и лишают сил, проникают в сознание, в то время как странные существа то и дело мелькают в непроглядной тьме. Персонажам предстоит блуждать по туннелям в поисках выхода, сталкиваясь на своем пути с безумными огненными великанами, затаившимися плащевиками, различными препятствиями и демонами.

Часть 3. Персонажи нашли убежище Марам иль Васса и стоят перед выбором: они могут узнать местонахождение Ксавена Танор'тиса либо путем сделки с исчадием, или же полагаясь только на свои силы. Это та ситуация, когда хорошего решения просто нет — что бы не выбрали герои, любое их действие приведет к своим проблемам, которые придется преодолеть, чтобы двигаться дальше.

Часть 4. Приключенцы обнаруживают Ксавена и других пленников, содержащихся в большой пещере под Логовом Шепчущего Слова, где их удерживает ковен карг. Даже если персонажи использовали дипломатию в переговорах с ультролотом, им все равно придется сражаться, если они хотят спасти Ксавена Танор'тиса.

РАУНД 2

Часть 5. Для того, чтобы завершить ритуал, который может изгнать демоническую кровь из субъекта, необходимо захватить в плен живого огненного великана и подвергнуть его экспериментам. Для этого подойдет далеко не любой великан, а только тот, в чьих жилах течет кровь демонов. Как минимум один такой точно принимал участие в атаке на Сзит Моркейн. Ксавен знает тайный путь, который позволит незаметно проникнуть в Маэримидру.

Часть 6. Персонажи направляются в Подземье, чтобы отыскать секретный тоннель Ксавена в Маэримидру. К сожалению, в последующие годы огненные великаны укрепили район от возможного вторжения, построив форпост под названием Черный Ответ. Персонажам предстоит победить силой или обойти с помощью хитрости множество препятствий на своем пути — огненных великанов, адских гончих и других стражей, чтобы получить доступ к секретному туннелю в Маэримидру.

Часть 7. Используя скрытый туннель, персонажи прибывают в Маэримидру через руины Разрушенной башни, которая находится в северной части города, на вид полностью заброшенной. Обыскивая этот город огненных великанов с демонической кровью, персонажи находят беса Пипьяпа, который роется в кучах мусора. Маленький дьявол настолько дорожит своей шкурой, что предлагают помощь в обмен на свою жизнь. Бес знает о Маэримидре достаточно много, в частности, ему известно местоположение двух огненных великанов («Вы можете буквально почти чувствовать их запах»). Один из них служит в Колизее, а другой приглядывает за Шестипальным храмом. Чтобы оказаться в каждой из этих точек и не поднять шум, персонажам необходимы соответствующие умения и запас времени. А для того, чтобы захватить одного из великанов и доставить его живым в Спородом, потребуется испытать выдержку героев.

ЗАЦЕПКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карьера персонажей приносит им известность, так что их имена у многих на слуху. Их появление в области Хиллсфара привлекло внимание Мурсвайаса Дуурнива, мага-дроу, связанного с Соломом Нед'разаком и беженцами Сзит Моркейна. Самый простой способ вовлечь персонажей в сюжет — задействовать представителя дроу или беженцев в районе Хиллсфара, который направит им приглашение на встречу. Если искатель приключений не принадлежит к фракции, можно использовать зацепку «Сообщение белки».

ПРИГЛАШЕНИЕ ФРАКЦИИ

Персонажи, входящие во фракцию, получают сообщение от своего связного в Хиллсфаре. В сообщении сказано, что приключенцу необходимо поучаствовать от лица фракции на полуночной встрече с дроу, ищущими способную группу для решения уникальной проблемы. Сопровождение должно состояться в Эльфодреве, в тайном местечке под названием Пещера серебряной тени.

Жентарим, Альянс Лордов. Эти фракции искали способы договориться с дроу Подземья в течение многих лет, но до сих пор мало продвинулись.

Арфисты, Орден Латной Перчатки, Изумрудный Анклав. Вовлечение этих группировок связано с тем, что ходили неприятные слухи о недавней демонической активности в Подземье. Демоны и исчадия начали интересоваться мирскими делами, и теперь существует реальная опасность, что их притязания могут затронуть Хиллсфар и окрестности Лунного моря уже в ближайшем будущем. Полуночная встреча с дроу — это способ вовлечь в ситуацию группу опытных искателей приключений и помочь разобраться с этой проблемой на корню.

СООБЩЕНИЕ БЕЛКИ

Если персонаж не принадлежит к какой-либо фракции, его присутствия в области Хиллсфара достаточно, чтобы привлечь внимание непосредственно самого Мурсвайаса, который знаком с хранителем Пещеры Серебряной Тени в Эльфодреве. Это пожилой эльф-друид Нимаррат, который находится с Мурсвайасом в теплых и доверительных отношениях. Нимаррат по поручению мага посылает белку, чтобы поприветствовать персонажей, и она сможет отыскать их, где бы они ни находились. Заколдованный зверек заговаривает с приключенцами и приглашает их от имени эльфа-друида Нимаррата последовать на встречу в Эльвентри, которая якобы касается безопасности всего региона. Белка не может долго усидеть на месте и жаждет поскорее вернуться в свой дом в Серебряной пещере теней.

Часть 1: Отчаянные времена

Эльфодрево – это небольшая деревня недалеко от Хиллсфара, население которой насчитывает 300 эльфов, полуэльфов и людей, проживающих в своем небольшом сообществе. Для строительства своих домов местные жители используют окружающую природу, поселяясь или высоко на деревьях или внутри полых пней, а другие обустраивают жилище в неглубоких пещерах. Эльфодрево своего рода рай для нелюдей, убежище, в котором они могут скрыться от предрассудков и расизма, который царит в самом Хиллсфаре.

Пещера серебряной тени находится в северной части границы Эльвентри. Персонажи никогда не бывали в этом районе, и направляясь к месту встречи, даже не догадываются, что здесь находится такая необычная деревня!

Мягкий лунный свет обволакивает небольшую поляну в бледное молочное сияние, выделяя струи пыльцы, которые мягко плавают в воздухе. Лунный свет освещает широкий вход в пещеру посреди поляны, вокруг которой растут разные травы. Пещера неглубокая и уже под землей расширяется в просторный проем, куда продолжает проникать сияние!

Это Пещера серебряной тени, в северной части на границе Эльфодрева. Персонажи, которые оказываются здесь, сразу ощущают необычное спокойствие. Пещера хорошо освещена лунным светом и представляет собой просторный зал с большим пнем в самом центре. Он 10 футов шириной, гладко отполирован и служит столом. На нем стоят стаканы и кувшин с серебристой водой. Это самая обычная вода, но ее словно напитал лунный свет.

Полуночная встреча

После того, как персонажи потратят несколько минут на знакомство друг с другом, из темного угла появляется хозяин пещеры. **Мурсвайас Дурниив**, дроу с длинными серебряными волосами, густыми бакенбардами, изумрудно-зелеными глазами, и кожей настолько темной, что она кажется фиолетовой. Он делает шаг вперед. Темный эльф одет в черную шелковую рубашку и брюки, на его поясе висит меч.

Мурсвайас приветствует каждого из героев по имени и просит приключенцев помочь изменить баланс сил в Подземье под Хиллсфаром.

Странные компаньоны

Мурсвайас быстро переходит к сути дела. Он максимально подробно передает персонажам следующую информацию.

- В недавнем прошлом форпост Сзит Моркейн был разграблен армией рабов во главе с демоническими огненными великанами и демонами, нападавшими из города Маэримидра. Лидер форпоста — Солом Нед'разак — бежал в лес миконидов, известный как Споросвод. Вскоре после этого начали прибывать и другие выжившие, получив сообщение о прибытии Солома.

- Солом не может быть здесь сам, поэтому Мурсвайас представляет интересы Солома. В течение многих недель дроу были обескровлены силами захватчиков, поэтому они приняли меры предосторожности, но все планы были жестоко разрушены, когда великаны начали свою атаку. Планы основывались на ритуале, который призван очистить демоническую кровь у выбранных для этого объектов — потому что именно в ней заключается главное преимущество великанов над дроу.
- Ксавен Танор'тис – главный алхимик, работавший над ритуалом — был захвачен во время рейда. Чтобы завершить ритуал и нанести ответный удар великанам, третирующим Сзит Моркейн, Солому нужен Ксавен.
- Через шпионскую сеть, которую уже успели раскрыть, Солом узнал, что Ксавен был продан существу по имени Марам иль Васс, которое проживает в Логове Шепчущего Слова и занимается брокерской торговлей. Убежище Марам находится в отречение Подземья, известном как Воющие ямы.
- Солом и изгнанные дроу нуждаются в Ксавене, которого нужно выволочь из когтей Марам и вернуть в Споросвод для завершения ритуала.

В обмен на возвращение Ксавена и помощь в завершении ритуала, Солом Нед'разак предоставляет персонажам и их союзникам копию документов, в которых подробно описана его работа вместе с любимыми записями, которые Солом мог сделать при его проведении. Важно понимать, что вражеские силы, которые сейчас контролируют Маэримидру и Сзит Моркейн, не остановятся на достигнутом — они направляются на поверхность.

А как только Сзит Моркейн будет освобожден, это послужит началом союза с фракциями, которые находятся на поверхности, и которые помогли дроу в тяжелое для них время.

Когда герои соглашаются помочь, маг-дроу передает им карту Подземья, показывающую местоположение Воющих ям, но предупреждает смельчаков, что это место опасно сильными ветрами, которые сводят путешественников с ума. Никому не удалось составить карту самих Воющих ям, поэтому искать Логово Прошептанного Слова им придется самим по себе.

Отыгрыш Мурсвайаса Дурниива

Дроу-маг был введен в DDEX 2-16 *Книга Болтсмелтера*, где он мог быть помощником или помехой для группы, в зависимости от того, как они использовали кодекс стихий. Если они разрешают ему использовать кодекс, то Мурсвайас доброжелательно общается с персонажами, так как знает, что они поступили «правильно». Однако, если нет, то дроу холоден в переговорах и винит героев, частично, по крайней мере, за то, что случилось с Сзит Моркейном.

Если персонажи ранее не имели дел с Мурсвайасом, он вежлив, но отстранен.

Цитата: «Я предполагаю, что имею дело с серьезными людьми в этом зале. Если нет, пожалуйста, замолчите или удалитесь».

ПОДГОТОВКА

Хотя время имеет существенное значение, дайте героям возможность максимальным образом подготовиться к путешествию, в частности закупить провиант и собрать другое повседневное снаряжение. Мурсвайас сразу дает понять, что Подземье – опасное место, и что им понадобится пища и вода для долгого путешествия, если они надеются выжить.

ДОРОГА ЧЕРЕЗ СПУСКАЮЩУЮСЯ РЕКУ

Путь в Подземье пролегает через разлом в полудне пути от Хиллсфара, называемый Спускающей рекой.

Вы поднимаетесь на гребень невысокого холма и натываетесь на большой разлом в земле. Ее окружает не до конца построенная стена, и двое солдат нервно ходят по периметру. Солдаты носят пластинчатые доспехи, щиты и длинные мечи, с короткими луками, перекинутыми через плечи. Рядом находится достаточно просторная четырехместная палатка с небольшой пожарной ямой перед ней.

Кто-то в Хиллсфире думал, что атаки дроу можно сдержать, построив стену вокруг воронки. Однако, несмотря на то, что здесь находился патруль Красных Перьев, охраняющих строителей, несколько точечных нападений все же произошло ближе к городу. За исключением странной группы приключенцев, никто не приближался к этому месту. Красные Перья были отозваны в город, но оставили охрану из четырех человек. Строители ушли набрать побольше камней. Стена местами имеет разную высоту, но в среднем не превышает 3 футов. Разобранная лебедка, которую Красные Перья использовали, чтобы спускать солдат в яму (чтобы убедиться, что ничто не пытается выбраться наружу) лежит в стороне.

Охранники понимают, что их недостаточно для того, чтобы оказать серьезное сопротивление любым силам, пытающимся подняться из воронки, поэтому они могут разве что поднять тревогу с помощью своих горнов. Они могут сообщить приключенцам следующее:

- Разлом уходит под землю на 100 футов, а затем будет пещера, через которую проходит река. Течение довольно быстрое, и глубина позволяет плыть только на плоту.
- Начальник охраны Вум Йестраль - командир их группы. Он вернулся в город с более крупным отрядом Красных Перьев.
- Патруль спускается вниз один раз в день, чтобы обезопасить область под разломом от любой возможной угрозы.
- Никто из них самих не был внизу.

- На самом деле комендант недавно помог другой группе искателей приключений спуститься туда, так что героям ничего не мешает сделать тоже самое.

Облепленные грязью стены провала уходят на 100 футов вниз, откуда доносится бурлящий шум и гул стремительного водного потока. Судя по звуку, там проходит река с быстрым течением.

Спуск в провал не требует проверок, поскольку персонажи не ограничены во времени, хотя, если они не взяли с собой веревку, еще есть возможность вернуться и раздобыть ее. На дне провала находится быстротекущий приток реки Теш, по которому, согласно карте Мурсвайаса, нужно пройти 10 миль, а затем повернуть на запад по ответвляющемуся туннелю.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПОДЗЕМЬЕ

Как только персонажи отойдут в сторону от реки, они окажутся в царстве, известном как Подземье. Большинство туннелей образовались естественным образом, а тропы, которые располагаются ближе к поверхности, сильно исхожены. Большое количество грибка — обычное явление для здешних мест.

Пока герои пересекают туннели и пещеры, тропа становится все более дикой, и видно, что по ней практически никто не ходил.

Путешествие в Воющие ямы от Спускающей реки займет два дня, и все это время персонажи будут окутаны вечной тьмой, которая, кажется, поглотила весь свет. Смотрите врезку Постоянное безумие Граз'зта на следующей странице.

Персонажи дроу, следопыты с предпочитаемой местностью Подземье, или любые другие персонажи, выросшие в этом мрачном месте, знают, что Подземье оказывает странное влияние на магию телепортации в результате действия *Фазрресс*.

ФАЭРРЕСС

Необычная магическая энергия, которую дроу называют фэрресс, наполняет многие территории Подземья. Происхождение этой таинственной мистической силы неизвестно. Легенды гласят о том, что это древняя эльфийская магия, использовавшаяся в те времена, когда темные эльфы были впервые изгнаны из мира поверхности. Дроу и другие существа Подземья используют свойство зон, пораженных фэрресс, для защиты своих поселений.

Размер зон, пораженных фэрресс, могут различаться в диаметре от пары дюжин футов до нескольких миль, и обладает следующими свойствами:

- Зона, покрытая фэрресс, всегда является тускло освещенной.
- Существо, находящееся в зоне, покрытой фэрресс, обладает преимуществом на спасброски против любых заклинаний школы прорицания. Если заклинание школы прорицания не требует спасброска, заклинатель должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, чтобы успешно прочитать заклинание. Провал спасброска означает, что заклинание потрачено

впустую и не даст никакого эффекта.

- Любое существо, пытающееся телепортироваться в зону, покрытую фэрзресс, из нее, или в ее пределах, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15. При провале, существо получает 6 (1к10) урона силовым полем, и попытка телепортации проваливается. Даже в том случае, когда спасбросок успешен, попытка телепортации может возыметь не совсем удачный эффект, как в случае, если точка назначения известна лишь по описанию, несмотря на то, насколько хорошо это место знакомо. См. таблицу в описании заклинания телепортация [teleport] для получения дополнительной информации.
- Зоны, покрытые фэрзресс, стали оскверненными хаосом лордов демонов. Когда заклинание читается в пределах этой области, заклинатель совершает бросок к20. При результате 1, заклинание получает дополнительный эффект, определяемый по таблице Волна Дикой Магии главы 3, «Классы», *Книги игрока*.

Несмотря на то, что фэрзресс нельзя развеять, ее эффекты можно временно подавлять с помощью заклинания *поле антимагии* [antimagic field].

Часть 2: Воющие ямы

Путешествие через Подземье в Воющие ямы занимает около двух дней. Карта Мурсвайаса достаточно подробная и точная, так что все ее указания соответствуют действительности. Она приводит персонажей непосредственно на нужное место, без каких-либо происшествий.

Воющие ямы

В любом случае, персонажи могут получить очки Безумия на второй день путешествия.

Общие характеристики

Потолки. Тоннели Воющих ям от 10 до 30 футов шириной и так же высоки, если не указано иное.

Ширина. Как и потолок, ширина тоннелей изменяется от секции к секции, но обычно не менее 20 футов.

Свет. В этой зоне Подземья нет света, поэтому персонажи должны иметь свои собственные средства освещения.

Звук. В этих туннелях все время дует воющий, безумный ветер, который заглушает другие звуки на расстоянии более чем в 75 футов. Воющие ветра имеют немагическое происхождение, и от них не укрыться, используя заклинание *хижина Леомунда* [*Leomund's tiny hut*]. Однако такие внепространственные эффекты как *Великолепный особняк Морденкайнена* [*Mordenkainen's magnificent mansion*] позволяют устранить угрозу.

Прочтите:

В течение последних нескольких часов вы улавливали слабый свистящий звук трубы, эхом разносящийся по пещерам Подземья, хотя точное место определить было трудно. Извилистый туннель, по которому вы следуете, начинает резко опускаться, и свист труб становится громче. Появляется странное ощущение ветерка на коже, словно дует откуда-то спереди. Внезапно из темноты на вас обрушивается порыв ветра, который приносит с собой ужасный, ни с чем не сравнимый воющий звук, похожий на стон. Туннель начинает разветвляться, и дорога расходится во множество разных направлений.

Это вход в Воющие ямы, место, которого избегает большинство здравомыслящих обитателей Подземья. Главные опасности скрыты в ее ветреных туннелях.

Воющие ветра

Каждый раз, когда персонажи завершают длительный отдых, вой ветров может ввергнуть их в безумие. После отдыха, каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15 или впасть в безумие.

Безумие

В лучшие времена Подземье являлось странным, чужим и негостеприимным миром, но влияние лордов демонов превратило его в обитель безумия и хаоса.

Фэрресс, в данном случае, послужила катализатором, распространяющим безумие лордов демонов по всему Подземью.

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок против безумия, его уровень безумия увеличивается на 1, и оно немедленно начинает страдать от его эффектов (определяется броском по таблицам Кратковременное Безумие, Долговременное Безумие или Бессрочное Безумие в *Руководстве Мастера*, в зависимости от обстоятельств). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно страдает от эффекта безумия нового уровня.

Если существо с уровнем безумия 3 проваливает спасбросок, уровень его безумия становится равным 1. Таким образом, существо может накапливать многократные формы безумия. Если существо с уровнем безумия 3 проваливает спасбросок от безумия, его уровень безумия становится равным 1. Таким образом, персонажи могут потенциально накапливать несколько форм безумия. Если персонаж подвергается форме безумия, от которой, он уже страдает, сделайте повторный бросок, пока не будет получен новый результат.

С учетом демонической природы безумия, заклинания *снять проклятие* [*remove curse*] и *рассеивание добра и зла* [*dispel good and evil*] могут эффективно применяться для исцеления. Заклинание *высшее восстановление* [*greater restoration*] или более мощная магия необходима для лечения бессрочного безумия, а также обнуляет уровень безумия персонажа.

В приключениях, происходящих в сезоне *Ярости Демонов*, безумие измеряется тремя уровнями:

Уровни безумия

Уровень	Эффект
1	Кратковременное безумие (длится 1к10 минут)
2	Долговременное безумие (длится 1к10 × 10 минут)
3	Бессрочное безумие (длится до излечения)

Бессрочное безумие Граз'эта

Влияние Граз'эта на регион проявилось в различных формах безумия, которые могут развиваться у персонажей. При достижении 3 уровня безумия, вместо броска по таблице «Бессрочное безумие» на стр. 260 *Руководства мастера*, бросьте по следующей таблице, и персонаж получит один из типов безумия, которые перечислены ниже. Пусть игрок запишет эту информацию на своем листе персонажа. Если в результате броска будет приобретено безумие, которым уже обладает герой, сделайте повторный бросок, пока не будет получен новый результат.

- 01-20 Нарциссизм:** «В мире нет ничего, что было бы более важно, чем я».
- 21-40 Мания величия:** «Любой, кто не делает в точности то, что я говорю, не заслуживает жизни».
- 41-60 Одержимость:** «Я не успокоюсь, пока не сделаю кого-то другого своим, и сделать это для меня важнее, чем моя собственная жизнь или жизнь других людей».
- 61-80 Гедонизм:** «Мое собственное удовольствие имеет первостепенное значение. Все остальное, включая светские приличия, является мелочью».
- 81-100 Мерзость:** «Нравы общества – это ложь, предназначенная для сковывания свободных мыслителей. Я буду упиваться тем, что другие находят шокирующим или отвратительным, чтобы продемонстрировать мой бунт».

Передвижение по туннелям

Путь через Воющие ямы составляет в общей сложности 24 мили по труднопроходимой местности. Каждая встреча в Воющих ямах происходит после того, как персонажи пройдут 3 мили под порывами ветра. Спросите у игроков, какой темп они хотели бы выбрать для своего путешествия (быстрый, нормальный или медленный) и обратитесь к правилам «Темп путешествия» в *Книге игрока* (стр. 181), чтобы определить, сколько времени займет этот переход. Путешествие, которое длится более 8 часов, считается Форсированным маршем.

Темп путешествия Пройденное расстояние за...

Темп	Минута (футы)	Час (мили)	День (мили)	Эффект
Быстрый	400	4	30	Штраф -5 к Мудрости (Восприятие)
Нормальный	300	3	24	
Медленный	200	2	18	Возможность использовать скрытность

Столкновения в Воющих ямах

Ниже представлены восемь возможных столкновений в пределах Воющих ям. Персонажи должны принять участие в четырех встречах во время своих путешествий; две встречи по вашему выбору, затем встречи 7 и 8.

Начальные столкновения должны определяться одним из двух способов, описанных ниже.

Выбор столкновений

Две встречи должны быть определены одним из двух способов, как описано здесь:

Способ 1. Выберите боевое столкновение и столкновение с силами природы.

Способ 2. Способ 2. Рассматривайте их как случайные встречи и используйте таблицу ниже и к10. Не используйте один и тот же результат дважды. После того, как персонажи поучаствовали во встрече определенного типа (например, борьба с природными силами), бросьте кубик для выбора другой.

Бросок	Встреча	Тип
1	Великаны сошли с ума	Боевой
2-3	Ямы	Природный
4	Голодные веревочки	Боевой
5-6	Что это за запах?	Природный
7	Засада демонов	Боевой
8	Охотничьи уголья плащевиков	Боевой
9-10	Подземный поток	Природный

После того, как герои впервые побывали в **двух локациях**, приступайте к встречам 7 и 8.

1. ВЕЛИКАНЫ СОШЛИ С УМА

Рев ветра немного ослабевает по мере того, как туннель расширяется в большую пещеру. Несколько высоких сталагмитов возвышаются над неровным полом, но ни один из них не достигает впечатляющего потолка высотой в двадцать футов. С противоположной стороны пещеры доносится глубокое эхо, полное ненависти и ужаса, поднимающееся над порывами ветра.

В пещере находятся два **огненных великана** [fire giant], которые были посланы разведать это место, как только Сзит Моркейн был разграблен. Они быстро стали жертвой безумных ветров и потеряли всякую ориентацию в пространстве, их основная цель – разрушение всего, что попадается им на пути.

Огненные великаны неожиданно появляются из темноты за сталагмитами через два раунда после того, как персонажи войдут в пещеру. Если герои не приняли меры предосторожности, их заметят великаны и ринутся вперед с яростным ревом. По их глазам, налитым кровью и пеной, что слетает с их черных, разбитых губ, понятно, что договориться с ними невозможно, они окончательно лишились рассудка.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените обоих **огненных великанов** на **молодых огненных великанов**.
- **Слабая группа:** Замените одного **огненного великана** на **молодого огненного великана**.
- **Сильная группа:** Замените **огненных великанов** на **молодых огненных великанов**, добавьте **молодого огненного великана**.
- **Очень сильная группа:** Уберите **огненного великана**, добавьте двух **молодых огненных великанов**.

СОКРОВИЩА

У этих огненных великанов всего несколько сокровищ, которые им удалось награбить в Сзит Моркейне. На двоих у них найдется десять ониксов общей стоимостью 5000 зм и золотой перстень с инкрустацией драгоценными камнями в форме паука стоимостью 250 зм.

2. ЯМЫ

Персонажи оказываются в странном месте, которое усеяно глубокими опасными ямами, из которых доносится непрерывное завывание ветра. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы успешно преодолеть ямы, так как обойти их непросто. Каждый, кто проваливает спасбросок, и при этом оказывается без поддержки, падает в одну из таких ям, получая 28 (8к6) дробящего урона от падения с высоты в 80 футов.

Кроме того, все, кто находится в яме (на дне или рядом с их поверхностью, пытаясь обойти их), подвержены более сильному, чем обычно, ветру, и должны немедленно успешно выполнить спасбросок Мудрости Сл 15 или получить Уровень Безумия. Это описано ранее в разделе «Воющие ветра».

Награда опытом

Если ни один из персонажей не попадет в яму, наградите каждого из них 1000 опыта.

3. ЧТО ЭТО ЗА ЗАПАХ?

В самых нижних туннелях Воющих ям встречаются участки желтой плесени. Иногда здесь возникает настолько сильный ветер, что споры поднимаются в воздух и уносятся прочь. Персонажи достигли именно такого места. Туннель, по которому они идут, не меняет направления, но ветер внезапно усиливается. Персонажи могут совершить проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, чтобы уловить запах желтой плесени в воздухе за раунд до появления спор, что дает им шанс действовать.

Как только споры попадают в организм, персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получить 22 (4к10) урона ядом и стать отравленными на 1 минуту. Отравленные персонажи получают 11 (2к10) урона ядом в начале каждого своего хода. В конце своего хода персонаж может попытаться совершить еще один спасбросок Телосложения Сл 15, при успехе эффект заканчивается досрочно. Персонаж, который успешно спасается от спор, становится невосприимчивым к ним на 24 часа.

Ветер уносит споры по туннелю в течение одного раунда.

Награда опытом

Если ни один из персонажей не пострадал от спор, наградите каждого персонажа 1000 опыта.

4. ЗАСАДА ДЕМОНОВ

Демоны попадают в Воющие ямы из одного из многочисленных порталов в глубине, и вот персонажи были замечены несколькими из них. Пара **глабрезу** [glabrezu] крадась за группой, все время держась на расстоянии, чтобы не быть обнаруженными. Они не приближались ближе 60 футов, что позволяло им не попасть в зону действия обычного темного зрения. Демоны преследуют героев, ожидая подходящего момента, чтобы напасть на них из засады. Еще более удачным моментом для них стало бы еще одно столкновение, которое отвлекло бы приключенцев. Также они могут дожидаться короткого или долгого отдыха и затем атаковать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** Замените двух **глабрезу** на двух **барлгура** [barlgora], добавьте одного барлгура.
- **Слабая группа:** Замените двух **глабрезу** на двух **хезроу** [hezrou].
- **Сильная группа:** Замените двух **глабрезу** на двух **чазмов**, добавьте двух **чазмов** [chasme].
- **Очень сильная группа:** Замените двух **глабрезу** на двух **хезроу**, добавьте одного **чазма**.

5. ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ ПЛАЩЕВИКОВ

Перед вами туннель сужается до ширины всего в пять футов, и местами он настолько узкий, что невозможно разглядеть, что находится впереди. Потолок поднимается на высоту тридцати футов и расширяется примерно до десяти футов в верхней части.

Этот участок Воющих Ям стал охотничьей территорией для двух **плащевиков** [cloaker], которые используют узкий туннель, чтобы напасть на добычу, которая отбилась от остальных. Скрываясь в дальних уголках пещер и подземелий, эти хитрые хищники поджидают одинокую или раненую жертву, неосторожно забредшую во тьму. Они прячутся на потолке, пока группа проходит под ними, а затем один из них спускается вниз, чтобы попытаться ухватиться за того, кто отстал. Как только первый спускается и атакует, в следующем раунде другой плащевик бесшумно летит вниз, чтобы попытаться напасть уже на того, кто идет во главе.

СОКРОВИЩА

Плащевики подвесили к потолку небольшой мешок, наполненный безделушками, собранными у предыдущих путешественников. Мешок ловко спрятан и невидим для тех, кто находится на земле, но его можно заметить, если подойти на расстояние не превышающее 5 футов. Мешочек содержит три аметиста (100 золотых монет каждый), один топаз (500 золотых монет) и брошь из золота и слоновой кости (250 золотых монет).

6. ПОДЗЕМНЫЙ ПОТОК

Туннель впереди открывается в широкую пещеру. Подземная река, шириной пятнадцать футов, разрезает территорию пополам, и на другой стороне вы видите разветвленные туннели, ведущие дальше в Воющие ямы. Странные серо-белые грибы растут большими пятнами на берегах темной и быстротекущей реки.

Это приток более крупной речной системы, которая вытекает из Озера Теней — области Подземья между Сзит Моркейном и Маэримидрой. Воды темные, холодные и удивительно глубокие, углубляющиеся ещё больше ближе к центру вплоть до 10 футов.

Серо-белый гриб, растущий на берегу реки — это **пещерный ползун** [cave geeger], гриб, воздействующий на сознание. Войдя в пещеру, герои могут совершить проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, чтобы определить, что это за гриб, и вспомнить, что его споры вызывают безумие. Любой, кто войдет в пещеру, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15 или стать отравленным. Персонаж получает эффект от заклинания *смещение* [confusion] пока отравлен и может повторить спабросок Телосложения Сл 15 в конце хода чтобы снять эффект. Персонажи, прошедшие спабросок, невосприимчивы к спорам пещерных ползунков в течение 24 часов.

Ширина реки — 15 футов, а ширина её берегов — 20 футов. Персонажи, пытающиеся переплыть или быстро перейти реку, должны совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Любой, кто не справится или упадет в реку должен совершить спасбросок Силы Сл 15, или его утянет сильным течением вниз на 30 футов. Упавшие могут совершить еще один спасбросок Силы Сл 15, чтобы уцепиться за берег реки, но если это не удастся сделать, несчастных унесет во тьму. Их выбросит на берег на излучине реки примерно в 200 футах ниже по течению.

Любой персонаж, попавший в реку за пещерой, должен успешно совершить спасбросок Ловкости Сл 15 или получить 11 (2ж10) дробящего урона от ударов об камни каждый раунд. Если здоровье персонажа падает до нуля, герой начинает умирать, а течение уносит жертву на 60 футов каждый раунд до излучины, как указано выше.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи благополучно перебираются через реку, и никого из них не унесло течением, наградите каждого героя 1000 опыта.

7. ВЕТРА БЕЗУМИЯ

Территории, окружающие жилище Марам иль Васса в Логове Шепчущего Слова, находятся ближе к порталам, ведущим в Бездну, чем большая часть Воющих ям. В этой встрече персонажи сталкиваются с особенно мощным порывом сводящего с ума ветра, который стонет и воет, как безумный в туннелях Подземья.

Все герои должны совершить спасбросок Мудрости Сл 15 или поддаться безумию (см. на странице 10).

8. СБЕЖАВШИЕ РАБЫ

Сквозь непрекращающийся тоскливый вой ветра в туннелях, вы слышите резкий вскрик, который внезапно обрывается. Скорее всего он доносится откуда-то совсем рядом, иначе его бы не было слышно.

Туннель делает изгиб, и через 50 футов расширяется в небольшую пещеру. В противоположном конце сидит мужчина, обнимая колени руками и раскачивается взад-вперед. Засохшая кровь течет из его ушей и собирается лужицей рядом с коротким заостренным куском дерева у его бока. Рядом с ним стоит девушка и пытается позаботиться о бедняге, ее рука лежит у него на плече. Они оба грязные, волосы в грязи, одежда превратилась в рваные лохмотья, а по всему телу видны следы от ударов плетью.

Эти двое несчастных — два **человеческих раба** по имени Дристан и Теган (у обоих сейчас половина хитов), родные брат и сестра, которые ныне сбежали из убежища Марам в Логове Шепчущих Слов.

Как только в пещеру заходит любой из героев, Теган закрывает собой Дристана, который ничего вокруг не замечает. Девушка хватается заостренную палку и неуверенно держит ее в обеих руках, готовая защищать себя и брата.

Теган проявляет больше мужества, чем можно было бы предположить по ее изможденному виду, и требует от приключенцев рассказа, кто они такие и что они здесь делают. Ее можно успокоить с помощью проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15, но персонажи должны каким-то образом доказать, что они не работают с Марамом в рамках какого-то хитроумного плана, подразумевающего новые попытки для несчастных. Исцеление ран ее брата станет серьезным доказательством того, что персонажи не связаны с таинственным посредником. Любой персонаж, восстанавливающий хиты Дристана или, что еще лучше, его слух, совершает проверку Харизмы с преимуществом.

Доверившись им, Теган сдается и рассказывает свою историю. Теган может поведать следующее:

- Она и ее брат были рабами у Марам иль Васса в Логове Шепчущего Слова. Они были фермерами из Далеких Земель, пока пять лет назад их не захватили в плен орки во время набега. Орки привели их в Подземье и продали Мараму, который выглядит как полуэльф, но Теган подозревает, что за этим скрывается нечто большее, чем кажется на первый взгляд.
- Теган видела множество демонов, которые обитают во дворце. Теган и Дристан обслуживали гостей Марам и заботились о личных нуждах посредника.
- Теган и Дристан сбежали «некоторое время назад» (у них нет средств определения времени вне дворца, но это было всего день назад), когда их вывели наружу, чтобы покормить грибами, растущими в пещере. Теган схватила Дристана, они скрылись в пещерах. Она знала об опасностях ветра, но предпочла это мучениям, которые, несомненно, продолжатся, если они останутся.
- Теган вспоминает, что недавно видела, как к Ма-

рам иль Вассу привезли дроу. Она не знает, что с ним случилось, но его не держали в главной части дворца.

- Дворец охраняет довольно злобный гном с серой кожей, который подчиняется только Марам иль Вассу и обманчиво вежлив с просителями. Многие люди приходят и уходят оттуда, ему не нравится, если с ним также грубы в ответ.
- Дристан сломился за день до их побега. Кажется, что его разум просто отключился из-за всех пыток, которым он подвергался. Вчера он полностью поддался безумному ветру и засушил единственное оружие, которое у них было – заостренную палку – себе в оба уха.

ОТЫГРЫШ ТЕГАН

Теган отчаянно нуждается в помощи и добром отношении, но она и ее брат слишком долго были игрушками в лапах изверга в Логове Шепчущего Слова, что мешает ей довериться кому-либо. Она напугана и считает, что это невероятная удача, что им вообще удалось спастись, но в глубине души она все еще сомневается, что это не обман. Теган гордая и упрямая девушка, но если персонажи покажут ей свою честность и смогут доказать, что они не работают на Марам иль Васса, она в конце концов сможет им открыться.

Цитата: «Мы не вернемся! Сначала вам придется нас убить!»

СОБЫТИЯ

Теган ни при каких обстоятельствах не хочет возвращаться в Логово Шепчущего Слова, она заверяет приключенцев, что они с братом отлично ориентируются в Воющих ямах (что на самом деле совсем не так). Ее можно убедить остаться в этой пещере в ожидании персонажей с помощью проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15, но запугивать ее не эффективно — любые угрозы меркнут на фоне тех ужасов, что ей уже довелось пережить. Для того, чтобы убедить ее остаться, сложность запугивания будет та же, но проверка совершается с помехой.

Любой, кто попытается осмотреть ее брата, может совершить проверку Мудрости (Медицина) Сл 10, чтобы определить, что Дристан страдает от какого-то психического расстройства. Для его излечения потребуется время и безопасная обстановка; одной лишь магией тут не обойтись. Невооруженным взглядом видно повреждение ушей, которое он сам себе нанес. Мужчина полностью оглох, хотя кто-то бы сказал, что в таком месте это сродни благословию.

Теган этого не знает, но фактически за время своего бегства из Логова Шепчущего Слова они с братом прошли расстояние около трех миль. Она не имеет представления о том, где она находится, и где расположен дворец, но, пусть и неуверенно, но указывает на противоположный конец туннеля.

СОКРОВИЩА

В перерывах между встречами персонажи находят горстку сокровищ: давно потерянный ящик с 5000 зм в различных монетах и золотое кольцо с драгоценным пауком, один топаз (500 зм) и брошь из золота и слоновой кости (250 зм).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Когда персонажи успешно преодолеют Воющие ямы, наградите каждого из них 1000 опыта и перейдите к части 3.

Часть 3: Логово Шепчущего Слова

После того, как лорд демонов был изгнан в Подземье, к Марам иль Вассу напрямую обратились агенты Граз'зта. Ультролот долгое время был на службе у Темного Принца во Внешних Планах, зарекомендовав себя как личность весьма хитрая и надежная достаточно, чтобы доверять ему... насколько вообще возможно доверять юголоту. В конце концов, эти двое расстались добрыми друзьями, и Марам иль Васс воспользовался неожиданной удачей, чтобы создать Логово Шепчущего Слова. Марам уже служил нескольким демонам, до того, как стал работать на Граз'зта, и вот его верная служба стала приносить плоды – Граз'зт снова обратился к нему.

А в том, что огненные великаны в Маэримидре впади в кровавую ярость и разграбили форпост темных эльфов в Сзит Моркейн, Марам иль Васс увидел возможность пополнить свою коллекцию. Используя свои связи, он купил у огненных великанов самого ценного пленника Сзит Моркейн – алхимика Ксавена Танор'тиса - дроу, чья репутация шла далеко впереди него. Такой опытный алхимик просто бесценен.

В настоящее время дроу живет в садах под Логовом Шепчущего Слова, где он трудится, не покладая рук: смешивает и преобразует для Марам.

У ДВЕРЕЙ ЛОГОВА

Персонажи прибывают в Логово Шепчущего Слова примерно через день пути после их встречи с Теган и Дристаном.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Потолки. Высота пещеры, в которой построено логово, составляет 150 футов. Центральное здание дворца имеет потолки высотой 12 футов на всех этажах. Высота куполов – 50 футов.

Фэрзресс. Фэрзресс не оказывает влияния на магию телепортации в пределах Логова Шепчущего Слова.

Свет. Пещера тускло освещается двумя куполами. Внутри логова расположены плиты святища мрамора, которые дают яркий свет.

Звук. Воющий, сводящий с ума ветер в пещере поглощает все звуки на расстоянии более 75 футов. Внутри дворца ветер не слышен.

Окна. В Логове Шепчущих Слов нет окон, но по велению Марам иль Васса стекла куполов могут становиться прозрачными, чтобы через них возможно было заглянуть внутрь.

Стеклянные купола. Два купола сделаны из небьющегося стекла. Они прочны, как сталь, и волшебным образом меняют свою прозрачность по желанию Марам.

СЛУГА МАРАМ ИЛЬ ВАССА

Слуга Марам иль Васса (**обыватель** [commoner]) не имеет имени, и, похоже, лишен дара речи. Любые попытки получить от него какую-либо информацию, наткнутся на глухую стену его не заинтересованного взгляда. Если его о чем-либо спрашивают, Марам отмахивается от любых расспросов, говоря примерно следующее: *"Ему нравится работать на меня. У него нет другого выбора"*.

По правде говоря, слуга много лет был пленником Марам иль Васса и приучился беспрекословно служить юголоту. Он полностью предан служению Мараму и сопротивляется любой попытке предать своего хозяина, применяя насилие, если это необходимо.

D1. ДВОРЦОВЫЕ ЗЕМЛИ

Туннель выходит в большую пещеру, потолок и стены которой тянутся далеко за пределы вашего зрения. Тонкие сталактиты цепляются за потолок, а высокие сталагмиты поднимаются с пола, но больше всего выделяется громоздкое сооружение в центре. Центральное здание из черно-красного мрамора высотой около 50 футов, с боков которого расположены два меньших по размеру здания, каждое высотой около 30 футов. Опоры этих куполов очерчены дрожащими сполохами синего, зеленого, фиолетового цветов – судя по всему, это *огонь фей* [faerie fire].

Между краем пещеры, куда входят персонажи, и дверями в Логово есть 100 футов открытого пространства. Земля каменистая и неровная (считается сложной местностью), и только несколько сталагмитов могут быть использованы в качестве укрытия.

D2. ЛАТУННЫЕ ДВЕРИ

Пара богато украшенных дверей из кованой латуни, похоже, являются единственным входом в переднюю часть мраморного здания. К стене рядом с дверью прилегает здание поменьше. У двери стоит часовой и конструкт, а внутри второго здания виден мерцающий свет масляной лампы.

Латунные двери – единственный вход во дворец. На них изображен полуэльф на разных этапах своей жизни, по мере того как он становится очень богатым и могущественным.

Это вход в Логово Шепчущего Слова. Его охраняет **Грabbер Форт** [Grabber Forth] и **щитостраж** [Shield Guardian].

Если персонажи подойдут к Форту и потребуют аудиенции у Марам иль Васса, свирфнеблин будет ошеломлен их наглостью. Вместе с тем, у него есть приказ впустить в Логово Шепчущего Слова любого, кто назовет имя Марам иль Васса. В противном случае щитостраж встает перед дверью, а Форт становится за одной из ног конструкта и

приказывает персонажам удалиться.

Если на него нападают, показная неуклюжесть и неловкость Форта исчезают, и он начинает радостно гоготать. Он очень злобен, а его магическое мастерство поражает. В свой первый раунд он произносит заклинание *остановка времени* [Time stop], а затем следующие заклинания по порядку (в зависимости от того, сколько действий он может совершить с помощью заклинания остановки времени). Однако он использует свое последнее действие, предоставленное остановкой времени, чтобы наложить *круг смерти* [circle of death], используя слот заклинания 7-го уровня (10к6 некротического урона) на как можно большее количество людей. Граббер Форт – большой любитель использовать *контрзаклинание* [counterspell], чтобы досадить вражеским заклинателям.

- *Каменная кожа*
- *Высшая невидимость*
- *Видение невидимого*
- *Отражения*

ПРИМЕЧАНИЕ РЕДАКТОРА ПЕРЕВОДА

Странный выбор заклинаний, ведь каменная кожа и высшая невидимость – заклинания с концентрацией – одно отменит другое.

Щитостраж атакует того, кого укажет Форт. Если приказов нет, он атакует ближайшего.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените щитостража глиняным големом; замените Граббера Форта на мага.
- **Слабая группа:** Замените щитостража каменным големом; замените Граббера Форта на мага.
- **Сильная группа:** Замените щитостража глиняным големом.
- **Очень сильная группа:** Замените щитостража каменным големом.

СОБЫТИЯ

Когда персонажи прикасаются к двери, чтобы войти, резьба преобразовывается, и полуэльф меняется, становясь похожим на персонажа, коснувшегося двери. Манящий образ мимолетен, и стоит моргнуть или на мгновение отвернуться, как полуэльф снова становится похожим на себя. Этот полуэльф – Марам иль Васс в своем любимом обличье.

СОКРОВИЩА

Граббер Форт имеет при себе алмазную пыль стоимостью 200 зм (материальный компонент для заклинания каменной кожи) и рубиновую пыль стоимостью 1200 зм (материальный компонент для заклинания узилище [forgesage]).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи проникают в логово без боя, наградите каждого из них 1000 опыта.

D3. ВХОДНЫЕ ПОКОИ

Внутри Логова Шепчущего Слова, как только двери закрываются, звуки завывания ветра полностью пропадают. Воздух наполнен ароматом, без сомнения, очень дорогих благовоний и духов.

В помещении есть два больших гобелена, один на восточной стене, другой на западной. Гобелены схожи по тематике с украшением входной двери; они продолжают историю о полуэльфе с исключительным влиянием, который всего добился сам.

В коридоре расставлены высокие вазы с живыми цветами и стеклянные емкости, наполненные всевозможными маленькими необычными существами: рыбами, птицами, рептилиями и другими диковинками.

СОКРОВИЩА

Два гобелена стоят по 500 зм каждый и весят 150 фунтов каждый.

D4. ПРИЕМНЫЙ ЗАЛ

Вы ступаете в широкий, длинный коридор, который заканчивается аркой перед большой палатой. Пол выполнен из полированного белого мрамора с прожилками красного и черного цветов. Всевозможные арки, располагаются на восточной и западной стенах, и ведут во множество коридоров. В центре комнаты стоит большой письменный стол из необычного фиолетового дерева. Две медные двери выходят в юго-восточном и юго-западном углах.

За столом сидит изящный красивый полуэльф.

Марам иль Васс находится здесь. Хотя Марам и является юголотом, он принимает облик изящного красавца-полуэльфа, используя *смену обличья* [alter self]. Если его видит персонаж с *обнаружением магии* [detect magic], то оно покажет, что юголот излучает сильную магию трансмутации. Если персонажи определяют его истинную природу, он снимет маскировку с кривой улыбкой.

Когда герои заходят в комнату, Марам иль Васс встает из-за стола и, лениво взмахнув рукой, предлагает им присесть. Волшебным образом откуда-то появляются стулья из фиолетового дерева, которых хватает на всех персонажей.

ОТЫГРЫШ МАРАМ ИЛЬ ВАССА

Марам иль Васс – юголот, который давно понял, что силой нельзя добиться всего и нашел ей лучшую альтернативу. Он построил Логово Шепчущего Слова в качестве убежища на Материальном плане, чтобы продавать свои товары и секреты. Он дотошный, коварный и очень, очень обаятельный – и он знает это.

Цитата: «Не хотите торговаться?!».

Тайная дверь, ведущая в D7, может быть обнаружена при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18.

Пара **никалотов** находятся в области D5, покорно стоя на страже. Если начнется бой, они вступают в него на стандартной инициативе. Благодаря маленьким глазкам в двери, они способны видеть все, что происходит в комнате, могут *телепорти-*

роваться внутрь и атаковать в свой ход, используя *мультиатаку*. Из-за этого их первые атаки совершаются с преимуществом. Они атакуют одну и ту же цель, предпочитая нападать на очевидных заклинателей (например, наименее бронированных персонажей). Если завязывается бой, Марам или Васс при первой же возможности использует заклинание *переносщая дверь* [*dimension door*], чтобы переместиться в D11.

Если в бою принимают участие мезолоты, они накладывают на себя *тьму* [*darkness*] в первом раунде, после чего *телепортуются* в комнату в свой ход в следующем раунде, предпочтительно рядом с атакующими дистанционно.

В случае присутствия **арканолота**, он накладывает на себя *высшую невидимость* [*greater invisibility*], затем открывает дверь и отходит в сторону, скрываясь из виду. В следующем раунде он использует *цепную молнию* [*chain lightning*].

Для обнаружения глазков требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 25. Персонаж, активно исследующий дверь, замечает их при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените одного **никалота** двумя **мезолотами**.
- **Сильная группа:** Замените одного **никалота арканолотом**.

Марам или Васс, несмотря на то, что он юголот, вежлив и гостеприимен и предлагает героям еду и питье. Если персонажи примут предложение, в комнату входит человек в изысканной одежде, мгновенно подавая поднос с любой едой и напитками, которые по вкусу героям, а также доставив влажное полотенце. Он стоит наготове, чтобы удовлетворить любые потребности, которые могут возникнуть у гостей Марамы.

Если задать ему вопрос, он сначала откажется говорить о делах, пока персонажи не получат возможность освежиться, но если герой успешно пройдет проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, то он сдастся с разочарованным вздохом и отпустит слугу-человека. Персонажи с предысторией Благородный или Гильдейский ремесленник делают эту проверку с преимуществом.

Затем Марам или Васс признается, что у него действительно есть дроу – трофей, который, он купил у «довольно тупых» огненных великанов, не имевших ни малейшего представления о том, что они продают. Он был без сознания и в довольно плохом состоянии, но Марам уверяет героев, что с момента его прибытия ему оказали образцовое гостеприимство. Поначалу он отказывается продавать Ксавена, но если он чувствует, что персонажи готовы его купить, он начинает то, чего ждал все это время – торг. Существует два основных способа «купить» дроу у Марам или Васса:

Приз за приз. Марам сначала предлагает простой обмен – одного из персонажей на дроу. Его предпочтение, в порядке приоритета:

- арканные заклинатели
- божественные заклинатели
- нелюди
- люди

Если по какой-то причине персонажи соглашаются, Марам или Васс вскакивает со своего места и возбужденно хлопает в ладоши. Как только он убеждается, что персонаж намерен выполнить свой договоренность, он звонит в маленький колокольчик на своем столе, и **никалот** (или мезолот) в D5 появляется и пытается сопроводить персонажа в D6. Если персонаж отказывается, Марам презрительно вздыхает по поводу двойного обмана – он явно расстроен. Дальнейшие проверки Харизмы для переговоров освобождения Ксавена делаются со штрафом.

Беседы о золоте. Чтобы удовлетворить жадность Марамы, персонажи могут заплатить ему 10000 зм. В качестве альтернативы они могут предложить ему два редких расходных магических предмета. Они могут попытаться договориться об этой цене, но это непросто.

Торговаться с Марамом – утомительное занятие, которое длится более часа. Любому персонажу с пассивным показателем Проницательности 10 или выше очевидно, что Марам получает от происходящего огромное удовольствие. В конце сеанса персонажи могут попытаться выполнить командную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. В случае успеха цена за освобождение Ксавена снижается наполовину (5000 зм или один редкий расходный магический предмет). Если результат превосходит сложность, то цена уменьшается еще на 1000 зм за каждые 5 единиц (минимум до 2000 зм). Однако, Марам не примет цену меньше, чем один редкий расходный магический предмет.

СОБЫТИЯ

То, что произойдет дальше, зависит от того, придут ли герои и Марам к согласию или нет:

Освобождение Ксавена гарантировано. Марам сообщает персонажам, что Ксавена держат внизу, и дает им ключ от Висячих садов: “—Вниз, через кладовую”(D8). Он не сопровождает их.

Освобождение Ксавена не гарантировано. Если договориться не удастся, Марам или Васс пожимает плечами и, сообщив персонажам, что обсуждать больше нечего просит их уйти. Если они отказываются или пытаются создать какие-то проблемы, он вздыхает и звонит в свой колокольчик, вызывая **никалотов**, прячущихся в D5, чтобы те вывели героев.

Дверь в D11 заперта на *волшебный замок* [*arcane lock*], и для ее открытия требуется набор воровских инструментов и проверка Ловкости Сл 30.

Кроме того, на дверь наложены *охранные руны* [*glyph of warding*] (проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15); срабатывает, когда кто-то читает руны, начертанные на маленькой медной дощечке

ке. Крошечные слова опоясывают взрывную руну (гром), и гласят (на Подземном языке): «*Вот как выглядит взрывная руна*».

СОКРОВИЩА

Марам имеет при себе небольшой серебряный ключ, который отпирает двери в области D6, D8 и D11. Больше ничего ценного в этой комнате нет.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи мирно решат вопрос с Марам иль Вассом и договорятся об освобождении Ксавена без боя, наградите каждого из них 3 000 опыта.

D5. БОКОВОЙ КАБИНЕТ

Никалоты используют эту комнату, чтобы не смущать менее толерантных посетителей, которых их внешний вид может отпугнуть. Она пуста. В двери есть три искусно замаскированных глазка, состоящих из множества тонких хрустальных линз. Их могут заметить только те персонажи, которые специально заявили, что исследуют дверь, да и то только при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 20.

СОКРОВИЩА

Если персонажи найдут глазок, линзы суммарно будут стоить 50 зм.

D6. ЗОНА «ОЖИДАНИЯ»

Эта зона находится под действием охранных и защитных заклинаний. Марам иль Васс, никалоты и человеческий слуга Марама невосприимчивы к их эффектам. Сама дверь закрыта на *волшебный замок* [arcane lock], а на любого входящего в комнату накладывается заклинание *внушение* [suggestion]. («*Пожалуйста, присядьте. Кто-нибудь скоро к вам подойдет*»). Персонаж, преуспевший в спасброске Мудрости Сл 17 может свободно проигнорировать внушение, но дверь, к сожалению, останется запертой.

Дверь можно отпереть с помощью воровских инструментов и проверки Ловкости Сл 25 или выбить дверь с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 25. В остальное время Марам носит с собой маленький серебряный ключ – единственный ключ от двери.

D7. ШКАФ

В этой небольшой комнате хранится множество предметов, ожидающих решения Марама о том, как ими распорядиться. Большинство из них – пустяковые безделушки, но две вещи выделяются: два полотна удивительно изысканной ткани, которая, кажется, меняет цвет, рисунок и текстуру в зависимости от того, под каким углом на нее смотрят; и небольшая шкатулка.

Коробочка с подписью «*Маркот*» – простая и неприметная; около шести дюймов шириной, и содержит шесть крошечных флаконов, закупоренных пробкой и запечатанных воском. Они

наполнены прозрачной, пузырящейся жидкостью. Зелье не излучает магию и кажется не более, чем пузырьком с газированной водой. Никакие попытки определить его назначение не приносят никакой информации. Выпивание содержимого флакона не дает никакого эффекта, по крайней мере, очевидного.

СОКРОВИЩА

Рулоны из ткани – с другого плана; привезены из какого-то дальнего Плана. Они стоят в общей сложности 400 зм. Флакон продать не удастся, но он может остаться у одного из персонажей, если он того пожелает.

D8. КЛАДОВАЯ

Дверь в эту комнату заперта на *волшебный замок* [arcane lock]. Дверь можно отпереть с помощью воровских инструментов и проверки Ловкости Сл 25 или выбить дверь с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 25. В противном случае ее можно открыть только серебряным ключом, которым владеет Марам и его слуга-человек. Если персонажи договорились об освобождении Ксавена, он открывает дверь для персонажей.

Внутри этой комнаты находятся ряды полок с бутылками, флаконами и бочонками, которые кажутся пустыми; а также коробки, ящики и бочки – все они так же пусты.

Лестница ведет вниз в Висячие сады (часть 4).

D9. ДЕНДРАРИЙ

Под большим куполом открывается настоящий рай. Несколько пышных деревьев стоят на ухоженных участках вокруг сверкающего бассейна шириной почти двадцать футов, наполненного спокойной прозрачной водой. На самой вершине купола большая белая сфера заливают все вокруг светом, похожим на солнечный. Рядом с небольшим прудом, в котором плавают необычные рыбы, стоит стол с единственным стулом, укрытые от света тенью от крон деревьев над ними.

Марам использует это место для общения с обитателями поверхности. Не считая блестящих разноцветных насекомых и птиц, которые порхают в воздухе, в остальной комнате пусто.

D10. ВЗГЛЯД НА ХАЛАС

Дверь в эту зону горячая, но терпимо. Открыв ее, вы видите опустошенную равнину, затянутую пылью, дымом и пламенем. Комната за дверью кажется бесконечной, но вдали виднеются четыре горы, каждая из которых выше предыдущей.

Это Халас, первый и наиболее гостеприимный слой Геенны; родное пространство Марама. При входе в комнату гравитационное притяжение смещается примерно на 45 градусов, так что создается ощущение, что персонажи идут вверх (или вниз) по склону огромной горы. Вдали видны водопады, но сколько бы ни шли персонажи, они не приближаются.

ГЕЕННА

Четыре слоя Геенны сформированы четырьмя крутыми горами: Халас, Камада, Мунгот и Крангат. И те, кому не повезло упасть, продолжают затем падать многие километры вниз. Здесь также обитают юголоты, хотя можно встретить и демонов, и дьяволов.

Персонажи не подозревают, что интерьер комнаты – это просто иллюзия. Они могут ходить по ней часами и так ничего и не найти.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи войдут в эту комнату и проведут полчаса или больше, исследуя Геенну (по крайней мере, иллюзорное представление Марам о ней), наградите каждого из них 1,000 опыта.

D11. ЛИЧНЫЕ ПОКОИ МАРАМА

Дверь за столом Марам в D4 ведет в эту комнату. Прочитайте:

Дверь открывается в прекрасно обставленную комнату, где находятся два больших шкафа, удобная кровать, два бюро и другая мебель.

Если персонажи ранее напали на Марам, он укроется здесь (если только он не был убит в D4). К моменту прибытия персонажей он призывает на помощь никалота. **Никалот** стоит в углу; он уже наложил на себя *невидимость* и обновляет ее столько, сколько нужно. Марам наложил на себя заклинание *изменение облика*, чтобы стать похожим на слугу-человека, который ждал персонажей ранее в D4. Марам (в своем человеческом облике) стоит возле буфета с подносом, когда герои входят в комнату.

Марам нападет, только если персонажи атакуют его первыми. В противном случае он не мешает героям грабить комнату; он предпочтет, чтобы лучше персонажи скрылись с его богатствами, чем он сам вынужден будет вернуться обратно в Геенну.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените **Марам иль Васса арканолотом** и замените **никалота** двумя **мезолотами**, которые входят в комнату.
- **Слабая группа:** Замените **Марам иль Васса** на **арканолота**.
- **Сильная группа:** Добавьте **арканолота**. У арканолота нет ячеек заклинаний 8-го и 7-го уровня.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **ультролота**.

СОКРОВИЩА

В этой комнате Марам иль Васса хранит сокровища на небольшую сумму, спрятанные в потайной нише во внутренней части шкафов. Любой персонаж, осматривающий шкафы, обнаруживает секретное отделение при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

Внутри находятся золотое ожерелье с рубинами и сапфирами, резная статуэтка женщины дроу из слоновой кости, платиновая чаша с маленькими изумрудами, серебряный браслет, инкрустированный жемчугом, и отлитая из чистого золота птица – каждая вещь стоит по 250 зм и общей стоимостью 1250 зм.

Помимо ценных украшений, Марам иль Васса имеет небольшой тайник с зельями и свитками. В деревянном ящике тонкой работы на подложке покоятся шесть одинаковых бутылочек – *четыре зелья высшего восстановления* [greater restoration], *зелье неуязвимости* [Potion of invulnerability] и *зелье героизма* [Potion of heroism]. Переплетенный в кожу футляр для свитков содержит следующие свитки заклинаний: *каменная кожа* [stoneskin], *конус холода* [cone of cold], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability] и *истинное зрение* [true seeing].

В другом небольшом (незапертом) ящике у кровати хранится книга заклинаний Граббера Форта. Она состоит из листов гравируемого камня и переплетена в толстую серую кожу. В ней записаны следующее заклинания:

1-й уровень: *обнаружение магии* [detect magic], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]

2-й уровень: *отражения* [mirror image], *земляная хватка Максимилиана** [Maximillian's earthen grasp], *видение невидимого* [see invisibility]

3-й уровень: *контрзаклинание* [counterspell], *замедление* [slow], *огненный шар* [fireball]

4-й уровень: *высшая невидимость* [greater invisibility], *превращение* [polymorph], *каменная кожа* [stoneskin]

5-й уровень: *конус холода* [cone of cold], *огненный щит* [fire shield], *испепеление** [immolation]

6-й уровень: *круг смерти* [circle of death], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability]

7-й уровень: *узлице* [forcage]

8-й уровень: *воспламеняющаяся туча* [incendiary cloud]

9-й уровень: *остановка времени* [time stop].

Сам Марам носит с собой маленький серебряный ключ, который отпирает двери в D6, D8 и D11.

Часть 4: Висячие сады

Множество секретов таится под залами Логова Шепчущих Слов в пещере, известной как Висячие сады. Марам иль Васс отправляет свои новые «приобретения» на попечение тройки карг и чазмов, прежде чем принять решение об их окончательной судьбе. Ксавен Танор’тис находится в этой пещере вместе с горсткой других пленников.

Скрытые ужасы

Единственный путь в Висячие сады лежит по лестнице в D8, выше.

Общие описания

Потолки. Высота потолков в Висячих садах составляет 100 футов.

Пол. Пол пещеры в этом районе неровный и считается труднопроходимой местностью.

Свет. Большие скопления светящихся грибов проливают тусклый свет по всей пещере.

Звук. Гул чазмов на потолке и стенах похож на жужжание беспокойных насекомых.

Цепи. От пола до потолка протянуты тяжелые железные цепи. Каждая цепь имеет КД 18, 30 хитов, сопротивление немагическому оружию и уязвимость к кислоте. Лазание потребует проверки Силы (Атлетика) Сл 12. Цепи расположены на расстоянии примерно 15 футов друг от друга. Каждая из цепей, удерживающих жертву, имеет соответствующий цепной конец на земле с достаточной слабостью, чтобы опустить жертву на землю. Для этого требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 12, при неудаче жертва падает на 1кб × 10 футов.

Н1. Вход

Прочтите:

Лестница уходит под пол дворца. По мере того, как вы спускаетесь, она становится более крутой и неровной. Скалистые стены уступают место огромной пещере, освещенной скоплениями люминесцентных грибов, прилипших к потолку. Из-за них пещера наполняется жутким бледным светом, напоминающим лунный. От пола до потолка здесь около ста футов высоты, и вы видите большие тяжелые цепи, тянущиеся по всей длине. С цепей свисают клетки, в которых по одному заперты пленники. По всему помещению разносится необычный жужжащий звук.

Это Висячие сады, место, в котором бы не хотел оказаться ни один раб Логова Шепчущего Слова.

На земле, укрывшись среди сталагмитов, следят за местностью хранители Висячих садов. Это Эльза, Ильза и Ульза, ковен трех **ночных карг** [night hags]. Они считают себя хозяйками Висячих садов и не имеют дел ни с кем, кроме Марам иль Васса.

Ковен карг

Когда нужно работать сообща, несмотря на эгоизм, карги собираются в ковен. В ковен могут входить разные карги, в нем они считаются равными. Тем не менее, каждая жаждет личной власти. Ковен — это три карги, и конфликт между двумя всегда может решить третья. Если встречается больше трех карг, например, когда возникает конфликт между несколькими ковенами, все погружается в хаос.

Совместное колдовство. Если все три представительницы ковена находятся в пределах 30 футов друг от друга, каждая может накладывать следующие заклинания из списка волшебника, но ячейки заклинаний у них общие на всех.

1 уровень (4 ячейки): *луч болезни* [ray of sickness], *опознание* [identify]

2 уровень (3 ячейки): *поиск предмета* [locate object], *удержание личности* [hold person]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *молния* [lightning bolt], *проклятие* [bestow curse]

4 уровень (3 ячейки): *воображаемый убийца* [phantasmal killer], *превращение* [polymorph]

5 уровень (2 ячейки): *наблюдение* [scrying], *связь с иным миром* [contact other plane]

6 уровень (1 ячейка): *разящее око* [eyebite]

При накладывании этих заклинаний каждая карга считается заклинателем 12 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики. Сл спасброска от заклинаний равна 12 + модификатор Интеллекта карги, а бонус атаки заклинанием равен 4 + модификатор Интеллекта.

Гул в воздухе – это результат присутствия трех **чазмов** [chasme], которые как огромные мухи прилипли к потолку. Они хранят верность только Марам иль Вассу, и им позволено питаться людьми, висящими на цепях. Они нападают на любого, кто явился без сопровождения.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите двух чазмов.
- **Слабая группа:** Уберите одного чазма.
- **Сильная группа:** Добавьте двух чазмов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух чазмов и одного огненного великана.

Подвешенные жертвы

На цепях в Висячих садах в настоящее время висят семь жертв. Одна из них, в центре пещеры, – **Ксавен Танор’тис**, алхимик-дроу, который был продан Марам иль Вассу. Другие жертвы – два дварфа и четыре человека. Все пленники – простые **обыватели**.

Ксавен находится в клетке, висящей на высоте 40 футов от земли. Остальные клетки висят на высоте от 10 до 60 футов от земли (бросьте 1к6 ×10, чтобы определить высоту любой другой клетки, с которой столкнутся персонажи).

СОБЫТИЯ

Как только ковен увидит, что персонажи вошли в Висячие сады, они дождутся, пока персонажи окажутся в Н1, а затем побегут в Н2, призывая чазмов, чтобы те расправились с нарушителями.

Чазмы летят атаковать персонажей, где бы они ни находились, надеясь воздействовать на некоторых из них своим гулом.

Если ночные карги поймут, за чем пришли герои (одной из висящих жертв), они направят одного из чазмов, чтобы сбросить всех жертв на землю, решив, что Марам иль Васс сможет достать новых, если они ему понадобятся. Пленники в клетках получают урон от падения, как обычно.

Н2. КОВЕН

В этой комнате обитает ковен. Если персонажи вошли без сопровождения Марама, карги находятся здесь, поджидая персонажей.

Каждая из них подготовила действие для того, чтобы наложить *луч болезни* [*ray of sickness*] в первого вошедшего персонажа.

Ковен делает все возможное, чтобы оставаться в пределах 30 футов друг от друга. Каждая карга носит с собой *каменное сердце* [*heartstone*].

СОКРОВИЩА

Ночные карги хранят небольшой, покрытый мхом сундук с сокровищами в углу Висячих садов. Персонаж, обыскивающий окрестности и успешно выполнивший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, находит сундук. Сундук заперт (ключ сейчас у Ульзы), но его можно взломать с помощью проверки Ловкости Сл 15 и набора воровских инструментов. Внутри сундука находятся следующие предметы: четыре *зелья большого лечения*, одно *зелье сопротивления* и *трубка из слоновой кости*, содержащая свитки заклинаний *огненный щит* [*fire shield*], *удержание чудовища* [*hold monster*] и *радужные брызги* [*prismatic spray*].

Что делать, если Ксавен погибнет?

У персонажей есть несколько вариантов действий, если Ксавен Танор'тис не выживет в Висячих садах. У персонажей должен быть доступ к заклинанию *оживление* [*raise dead*], если тело алхимика дроу не слишком изувечено в бою. Если все остальные возможности исчерпаны, можно добавить к груде сокровищ ночной карги ранец с записками Ксавена. В записях содержатся все исследования алхимика по удалению демонической порчи из крови, хотя расшифровка материала потребует возвращения к дроу в Споросвод. Солом не обрадуется, что алхимик мертв, но его записи – достаточно подходящее утешение, чтобы миссия не считалась полностью провальной.

СПАСЕНИЕ КСАВЕНА

Как только персонажи вернут Ксавена (надеемся, живого или мертвого, но достаточно невредимого для воздействия заклинания *оживление* [*Raise dead*]), они смогут выбраться из Висячих садов. В пещере нет других выходов, кроме лестницы, ведущей обратно в Логово Шепчущего Слова, которая может быть безопасным путем, а может и не быть, в зависимости от того, как персонажи справились с Марам иль Вассом.

Теперь персонажи должны вернуть Ксавена Солому Нед'разаку и другим беженцам Сзит Моркейна, которые сейчас живут в Споросводе. Если на Ксавене будет использована магия лечения, чтобы привести его в сознание, он сначала растеряется, но будет настаивать на возвращении к Солому Нед'разаку и тем, кто еще спасся из Сзит Моркейна.

Он говорит им, что еще необходимо проделать некоторую работу над формулой очистки крови объекта от демонической метки, но его исследования показали, что для отработки процесса им понадобится кровь существующего демонического существа. Какого именно, еще предстоит выяснить.

ВЫХОД ЧЕРЕЗ ВОЮЩИЕ ЯМЫ

Если вы проводите этот сценарий с отметками о времени, персонажи должны начать часть 5 примерно на отметке 3 1/2 или 4 часа. Если они придут раньше, вы можете попросить их пройти одно или несколько столкновений в Воющих Ямах, которые были пропущены во второй части.

Суровая реальность этой ситуации такова, что плененные дварфы и люди, если их освободить, могут погибнуть во время передвижения по Подземью; или, по крайней мере, сойти с ума во время путешествия по Воющим ямам. Персонажи игроков должны быть осведомлены об этом, и им должно быть позволено решить свою судьбу соответствующим образом.

СПОРОСВОД

Очнувшись, Ксавен будет молчать всю дорогу до Споросвода. Он почти ничего не ест и, кажется, озабочен своими мыслями, которые в основном сосредоточены на алхимических процессах, над которыми он работал до того, как великаны разграбили Сзит Моркейн. Он может направить партию в Спородом как только они выберутся из Воющих ям.

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи прибудут в Спородом.

Туннель выходит в огромную пещеру, стены которой теряются в тени за пределами вашего зрения. Здесь раскинулся огромный грибной лес, уходящий в даль. Некоторые стебли достигают высоты 20 футов и более. Светящиеся грибы дают мягкий свет, и можно увидеть тусклые воды большого озера, окруженного грибами. В нескольких сотнях футов к востоку возведены палатки в наспех построенном лагере, вокруг которого расположились несколько десятков эльфов дроу.

Это Споросвод, нынешний дом эльфов-беженцев из Сзит Моркейна. В грибном лесу также обитает большая колония миконидов, хотя эти пугливые существа держатся на расстоянии от незваных гостей. Дроу и микониды пока не вступали в переговоры, и микониды, похоже, пока довольны тем, что с ними не пытаются взаимодействовать.

Ксавен Танор'тис торопит героев поскорее пройти к лагерю, где его приветствуют несколько дроу. Солом Нед'разак (*DDEX3-3 Захваченный Сзит Моркейна*) выходит вперед. Его лицо сильно исхудало, в глазах заметно напряжение. На нем надета свежая черная мантия тонкой работы, отделанная серебром. Он приветствует алхимика кивком, а затем обращает свое внимание на персонажей.

«Я – Солом Нед'разак, архимаг и правитель Сзит Моркейна. Благодарю вас за вызволение Ксавена Танор'тиса из дворца Марам иль Васса, но впереди еще много работы. Пожалуйста, останьтесь и отдохните, пока я обдумываю все возможные варианты. У меня есть ощущение, что это еще не конец».

Солом – замкнутый по натуре дроу, не принимающий чужую помощь, хотя он слишком озабочен ситуацией, чтобы как-то воспрепятствовать персонажам. Он приводит Ксавена в самую большую палатку лагеря, и они начинают говорить о потребностях алхимика и дальнейших шагах по разработке ритуала, который, как надеется Солом, позволит ему отбить Сзит Моркейн.

Часть 5: Нужда крови

Персонажам предстоит провести в Споросводе два дня, прежде чем Солом Нед'Разак и Ксавен Танор'тис будут готовы воспользоваться их помощью. Двое друу работают круглосуточно, спят посменно, пытаясь завершить ритуал. Они знают, что им необходимо нечто еще – именно на поиск этого компонента ушло все это время.

После двух дней изучения, Солом и Ксавен выходят из палатки и находят героев. Хотя может показаться, будто они находятся в безопасном месте, приключенцы все равно должны делать проверки на безумие, как описано выше.

У Солома Нед'разака, предводителя друу, очень решительный взгляд, когда он приближается к вам. Позади него идет Ксавен, и по тому, как он стискивает пальцы, видно, что он нервничает. «Мы знаем, что должно быть сделано, – начинает Солом, – и нам снова понадобится ваша помощь. Нам нужна кровь живого огненного великана, чтобы завершить ритуал».

У Солома есть следующая информация, которой он готов поделиться с персонажами.

- Для ритуала снятия демонической порчи с крови огненных великанов, да и вообще любого человека, требуется кровь живого огненного великана, – в частности, того, в чьей крови есть демоническая примесь. Любой персонаж, который участвовал в событиях *DDEX3-3 Захватенный Сзит Моркейн*, сразу же вспоминает, что видел одного такого огненного великана. Солом не сомневается, что их можно найти в Маэримидре.
- Если персонажи не в курсе об указанном выше, Солом Нед'разак упоминает, что, по крайней мере, один такой огненный великан участвовал в разграблении его дома. Его шпионы в городе Маэримидра были уничтожены после падения Сзита Моркейна, но вполне вероятно, что все огненные великаны, участвовавшие в нападении, уже вернулись в Маэримидру.
- Солом предоставляет героям карту Маэримидры – хотя и слегка устаревшую.
- Открытое нападение на Маэримидру было бы равносильно самоубийству – их лидер, могущественная демоническая великанша по имени Хлед, постоянно охраняет и запирает ворота.
- В те годы, когда Маэримидра была городом друу, Ксавен работал с архимагом в Разрушенной башне города, центре изучения магии. Архимаг построил секретный туннель из башни, чтобы приходиться и уходить за пределы видимости матерей, поклоняющихся Лолс. Ксавен (или его дневник) – единственный выживший житель из Маэримидры, который знает о тайном входе, поскольку Кургот Безднорождённый и огненные великаны разорили Разрушенную башню, когда захватили город более века назад.

- Туннель выходил в Подземье в четырех милях от Маэримидры, и по счастливой случайности огненные великаны построили у выхода форпост, не осознавая значения своей постройки. Форпост Черный Уголь – один из нескольких дальних опорных пунктов, которые огненные великаны используют для поддержания контроля над регионом.
- Туннель находится в самой южной части большого пруда под форпостом. Солом надеется, что он не был разрушен временем или великанами.

План

Солом Нед'разак просит персонажей совершить путешествие в Маэримидру через секретный туннель к форпосту Черный Уголь, чтобы найти и захватить живым демонокровного огненного великана. Затем великана нужно вернуть в Споросвод, чтобы Ксавен смог завершить ритуал, о котором он обещает рассказать героям после его завершения. Сила и свирепость кровожадных демонокровных огненных великанов достаточно велика, чтобы угрожать всему региону, включая Хиллсфар и остальную часть Лунного моря. Солом – мастер манипуляций и пытается применить нужные рычаги, чтобы вынудить героев сотрудничать.

Когда они согласятся, Ксавен объяснит, что тайный туннель в Маэримидру находится в пещере под небольшим подземным озером, и именно поэтому огненные великаны построили там форпост Черный Уголь.

Отыгрыш Солома Нед'разака

Солом – могущественный маг-друу, который правит Сзит Моркейном. Он говорит об этом в настоящем времени – он твердо верит, что захватчики будут отброшены назад, и надеется, что ритуал станет тем ключом, который нужен для достижения этой цели. Он безжалостен и эффективен в своих делах и ненавидит иметь дело с не-друу, но понимает, что обстоятельства не оставили ему выбора.

Цитата: «Мы не стерты с лица земли, еще нет. И если я добыю своего, каждый червь с каплей демонической крови заплатит за то, что сделал».

Снова ринемся, друзья, в пролом

Путь через Подземье к форпосту Черный Уголь составляет более 100 миль. Солом хорошо знает эти туннели, и дает указания, которые помогут обойти опасные участки, включая патрули огненных великанов. Этот путь не считается сложным, и Солом уверяет их, что они смогут идти быстрым шагом (насколько они доверяют друу – зависит от них самих).

Часть 6: Форпост Черный Уголь.

Путь через Подземье, о котором героям рассказал Солом, выведет их напрямик в пещеру, в которой находится форпост Черный уголь. Туннель шириной в 15 футов спускается в большой природный бассейн, который располагается как раз под форпостом.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Потолки. Высота потолков 40 футов.

Двери. Двери выполнены из обсидиана, и потому настолько тяжелые, что их не открыть без проверки Силы Сл 15.

Стены. Стены форпоста из тяжелой каменной кладки в 5 футов толщиной.

Свет. Снаружи пещеры свет грибов достаточно яркое, чтобы обеспечить приглушенный свет. Внутри форпоста горят факелы, проливающие яркий свет.

Звук. Отовсюду слышен громкий смех огненных великанов, их возгласы и лай гончих.

Окна. Треугольники, отмеченные на карте на стенах, обращенных к пещере, – это большие бойницы для стрел – 5 футов в ширину и 10 футов в высоту. Великаны внутри пещеры могут бросать валуны через эти отверстия во всех, кого они видят в зоне 1. Любое существо, прячущееся за бойницей, может укрыться только на $\frac{3}{4}$.

Тепло. Здесь очень тепло, потому что при строительстве форпоста использовались естественные термические отверстия в скалах.

Бесконечный туннель Подземья наконец выходит в огромное пространство. Пол здесь гораздо ровнее, чем в привычных вам пещерах, без сталагмитов и других природных образований, хотя несколько сталактитов упрямо цепляются за потолок в нескольких сотнях футов над вами. В юго-восточном углу в стене пещеры выстроена огромная черная крепость. Естественное грибковое освещение сияет на полированном, мастерски обработанном камне сооружения. Сквозь широкие бойницы для стрел виден пляшущий свет факелов, а в пещере раздаются неистовый смех и крики. Обсидиановые двойные двери кажутся единственным настоящим входом в форпост Черный уголь.

Персонажи могут видеть область 1, благодаря свечению грибов.

ТРЕВОГА?

Если герои будут обнаружены патрулем у форпоста Черный Уголь, один из огненных великанов издаст громогласный вопль, который эхом разнесется по пещере. Услышав этот сигнал тревоги, другие великаны внутри заставы сразу соберутся у окон с валунами для метания, готовясь отражать нападение.

Если персонажей заметят внутри форпоста, такого же крика демонического огненного великана будет достаточно, чтобы привлечь всеобщее внимание. Отдыхающие в области 3 не тратят время на одевание в доспехи, а берут оружие и бросаются к источнику переполоха.

Огненному великану в псарне (область 5) требуется два раунда, чтобы выпустить двух гончих, и после этого он ведет их к источнику шума.

01. ТРЕНИРОВОЧНОЕ ПОЛЕ

Огромная пещера, открывающаяся перед заставой Черный уголь, время от времени используется огненными великанами в качестве тренировочного поля. Однако, наследие демонов, текущее в их крови, не позволяет им долго концентрироваться на одной задаче, поэтому тренировки в лучшем случае нерегулярны.

Поле патрулируют **огненный великан**, два **огра** и две **адские гончие**.

Патруль обходит всю огромную пещеру каждые два часа. В самой дальней точке от дверей в форпост они все еще видны великанам внутри, но дозорных можно заманить в один из больших туннелей странными звуками (огненные великаны жаждут битв и кровопролития и вероятнее всего заинтересуются чем-то подозрительным, что обещает хорошую драку).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая и слабая группа:** уберите двух **адских гончих**.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **огров**.

02. БОЛЬШОЙ ЗАЛ

Внутри форпоста расположена колоссальная камера в сто футов длиной и столько же в ширину. В центре находится большая жаровня, заполненная тлеющими углями. Неуютное тепло наполняет внутреннюю часть заставы Черный уголь.

Здесь постоянно находятся два **огра**, которые готовят мясо на жаровне в яме для двух **огненных великанов**, передающих между собой большую бочку. Рядом с ними валяются еще три пустые бочки. Огненные великаны явно опьянели, и любые броски они делают с помехой. Аналогично, любая атака против них выполняется с преимуществом.

03. СПАЛЬНЫЕ ПОКОИ

В этой большой камере спят обитатели Черного Угля. Они сменяют друг друга, поэтому здесь все время отдыхают один **огненный великан** и два **огра**. Если не поднята тревога, огненные великаны не имеют доспехов и обладают КД 9.

Огры спят на двухъярусной кровати в юго-восточном углу, а великан в отсеке на односпальной кровати сразу слева от двери.

О4. ОРУЖЕЙНАЯ КОМНАТА

В этой комнате в больших стеллажах на восточной и северной стенах хранится запасное оружие и доспехи для стражей форпоста. Черная титановая пластинчатая броня для великанов и огров стоит рядом с запасными мечами, щитами и копьями. Два **огненных великана** несут вахту вдоль окон, большую часть времени о чем-то споря между собой и переругиваясь в полголоса.

У огненных великанов в оружейной есть доступ к нескольким предварительно заряженным тяжелым арбалетам, и они стреляют из них по видимым врагам в О1, если поднимется тревога. Добавьте следующие значения в блок их характеристик в Приложении:

Тяжелый арбалет. Атака дальнобойным оружием: +3 к попаданию, дальность 100/400 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к10 - 1) колющего урона.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените огненного великана огром.
- **Слабая группа:** замените огненного великана тремя ограмми.
- **Сильная группа:** добавьте одного огра.
- **Очень сильная группа:** добавьте трех огров.

О5. ПСАРНИ

Запах горелой шерсти наполняет эту комнату, где у южной и восточной стен стоят большие клетки. В клетках содержатся пять **адских гончих**, за которыми присматривает **огненный великан**. Все клетки закрыты и удерживаются тяжелой железной цепью, которая проходит между всеми клетками. Отдельную клетку можно открыть одним действием, или можно потянуть за цепь, чтобы освободить все клетки, что требует всего двух действий.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая и слабая группа:** уберите двух адских гончих.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного огненного великана.

О6. ХРАНИЛИЩЕ

Вдоль пола и стен стоят ящики и бочки, наполненные съестными припасами, темным элем и другой скоропортящейся провизией для форпоста. Потянув за рычаг в центре комнаты, можно открыть в полу **люк-ловушку** шириной пять футов. Эта комната располагается над бассейном с темной водой. Ограм на заставе поручено в течение дня носить ведрами воду (пустые ведра одно в другом

стоят рядом с рычагом).

Форпост был построен для охраны подходов к природному бассейну, но огненные великаны никогда не думали, что за этим действительно нужно пристально следить. Люк в полу этой комнаты — единственный спуск к воде в этом месте.

СОКРОВИЩА

Один из огров хранит в углу кладовой небольшой сундук с монетами и зельями, который до сих пор не заметили великаны. Любой, кто осматривается вокруг, может сделать проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16, чтобы обнаружить сундук, спрятанный под потрепанным одеялом. Сундук не заперт и содержит *зелье полета*, *зелье силы огненного великана* и драгоценные кораллы общей стоимостью 400 зм.

О7. ТЕНЕВОЙ БАССЕЙН

Темная, мутная вода, питаемая подводным течением, соединяющимся с большим Озером Теней, заполняет дальнюю часть пещеры. Форпост Черный уголь был построен для того, чтобы контролировать подачу воды в этом регионе, хотя огненные великаны и не подозревали о существовании секретного туннеля, связывающего заставу с Маэримидрой (см. область 8).

В этой пещере нет света, и только слепая пещерная рыба-альбинос поднимает рябь на поверхности. Вода теплая, и глубина всего около 5 футов. Персонажи должны сами обеспечить себе свет в пещере и под поверхностью бассейна, который представляет собой обычную воду – возможно, более темную, чем обычно, но не обладающую никакими специфическими свойствами.

О8. СЕКРЕТНЫЙ ВХОД В ТУННЕЛЬ

С помощью проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10 и при наличии источника света, в южной части бассейна можно обнаружить туннель шириной 5 футов на глубине 5 футов. Туннель заполнен водой примерно на 40 футов, после чего он поднимается и открывается в небольшую пещеру, где вода мягко бьется о камни.

Сухой туннель идет только в одну сторону – на юго-восток к Маэримидре. Это Путь Теней, давным-давно построенный архимагом темных эльфов.

Часть 7: Маэримидра

Туннель от форпоста Черный Уголь до руин Разрушенной башни в Маэримидре составляет четыре мили в длину и считается труднопроходимой местностью.

Город в огне

После того, как герои доберутся до города, перед ними все еще стоит сложная задача найти демонического огненного великана и привести его живым для ритуала дреу.

Общие характеристики

Маэримидра и зал, в котором она находится, имеют следующие характеристики:

Потолок. Высота пещеры, в которой находится Маэримидра, составляет 600 футов в самой высокой точке (между Шестипалым двором и замком Маэримидры).

Дым. Все, что находится выше 250 футов над городом, тонет в клубах дыма. Существа внутри этой дымовой завесы слегка заслонены, но должны каждую минуту успешно выполнять сброски Телосложения Сл 16, или вдыхать дым, становясь недееспособными на 1 раунд от кашля. Кашель привлекает внимание вродов, которые кружат в воздухе поблизости (подробнее см. область 0).

Запахи. В воздухе витает тяжелый запах древесного угля.

Свет. Из-за многочисленных горящих жаровен Маэримидра освещена тусклым светом.

Плато. Высота плато, разделяющих Маэримидру на части, достигает 100 футов. Большие лестницы, отмеченные на карте между каждым плато, имеют ширину 100 футов, но на них невозможно спрятаться. Для подъема на плато требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 15. Жители Маэримидры замечают такого скалолаза, если только он не может преодолеть значение пассивного Восприятия с помощью проверки Ловкости (Скрытность). Значение пассивного Восприятия указано в описании к каждой местности.

Опасное место

Маэримидра – город, который полностью контролируется демоническими, злыми силами, жаждущими кровопролития и завоеваний. Игроки должны понимать, что их целью не является уничтожение всего города, поскольку такая попытка на данном этапе была бы в лучшем случае безрассудством. В Маэримидре предостаточно встреч с суровыми бойцами, но быстрый ум и подвешенные языки должны помочь героям избежать сражений с каждым злым существом, которое появляется на пути. Если нужно, добавьте несколько сцен случайной резни, чтобы напомнить персонажам, что они находятся в эпицентре зла в Подземье, а не на праздной прогулке.

Последние полмили, или около того, воздух постепенно нагревается, словно вы приближаетесь к тлеющему огню. Конец туннеля завален обломками, но сквозь трещины просачивается мерцающий свет оранжевых огней, доносятся крики, разговоры и звон стали.

Разбор завалов занимает всего несколько минут, и перед вами открывается бывшая метрополия дреу – Маэримидра. Как и предполагалось, туннель выходит с северной стороны среди скал и руин, которые скрывают вас от посторонних глаз. За ним раскинулся город из огня и пепла, расположенный в титанической пещере. Огромные здания заполняют весь центральный уровень, создавая просторные аллеи для огненных великанов. Западная часть города представляет собой возвышенное плато, на котором расположен внутренний двор, окруженный черными шпилями с выдающимся символом над эбеновой аркой – шестипалой рукой. С восточной стороны на другом плато виднеется замок с двумя массивными башнями. В южной части жилого района в центре города развернулся широкий Колизей, с которого свисают огромные багровые знамена. Юго-восточная часть города опускается ниже, за пределы видимости. По всей Маэримидре в широких железных жаровнях пылают высокие костры, создавая густую пелену дыма над всем городом, и куда ни глянь – везде свирепые огненные великаны, бронированные огры, адские гончие, темные эльфы в цепях и демоны всех мастей.

Где-то в этом горящем городе герои должны найти огненного великана с кровью демона и доставить его живым в Спорсвод. Задача не из легких.

Бесом быть нелегко

После того, как герои немного полюбуются достопримечательностями Маэримидры, они услышат шум откуда-то неподалеку, но что там происходит, пока не ясно.

Завернув за угол, вы сталкиваетесь с необычным зрелищем. Четверо больших двуногих существ стоят над другим, поменьше. Время от времени одно из больших существ – судя по виду, это огр – набрасывается на мелкое с ударами и пинками.

Одному из огров удается схватить малявку, подбросить в воздух, и, схватив за колючий хвост, начать крутить вокруг своей головы, как лассо.

Существо вопит от боли и пытается удержать ранец, висящий на его плече. Если присмотреться, ранец заляпан кровью, а клапан застегнут на огромную пуговицу.

Четыре **огра** стали преследовать Пипьяпа (DDEX1-8 *Сказки, что рассказывают деревья*) из-за какой-то вещи, найденной им в развалинах. Огры слишком увлечены избиением беса, чтобы заметить персонажей (их пассивное Восприятие во время этой встречи равно 10).

Если герои помогут Пипьяпу и спасут его от огров, то Пипьяп в знак благодарности падет к их ногам. Он дарит им вещь, которую нашел в

развалинах – слегка потертый *камень регенерации Йоун* [oun stone, Regeneration]. Затем он умоляет, чтобы его взяли с собой до Споросвода, ну или хотя бы вывели из Маэримидры. Он останется вечным должником группы, если им удастся сохранить его шкуру во время опасного путешествия по Подземью.

Если кто-то из героев встречался ему в DDEX1-8, он вспоминает их и радостно машет рукой. «Что ты здесь делаешь, Девять Преисподней?»

Отыгрыш Пипьяпа

Пипьяп – дружелюбный, хотя и вредный бес. Он любит поболтать, но видно, что не дурак замыслить какую-то пакость. При этом он честен и откровенен в своих делах. Пипьяпу очень нравится жить в материальном мире, и он не желает возвращаться в Девять Преисподних. Поэтому он очень, очень осторожен, погибнуть ему совсем не хочется.

Цитата: "Оу. «чавканье» Ты собираешься это съесть?"

Если его спрашивают о городе, Пипьяп с удовольствием выложит все, что знает, если поймет, что ему ничего не угрожает. Ему известно следующее:

- В городе правят демонические огненные великаны.
- Правительницей Маэримидры является Хлед, королева огненных великанов. Она живет в большом замке на восточной стороне города. *«Если вы также умны, как я, то будете держаться подальше от этого места».*
- Все, кроме великанов и других исчадий, считаются рабами и не имеют никаких прав в городе. Он убежден, что иерархия такова в Маэримидре сверху вниз таков: демоны, великаны, огры, рофы, дьяволы, рабы, а затем Пипьяп. *«Тупой ведет тупого — вот, как я считаю».*
- Пипьяпу известно о двух огненных великанах с демонической кровью, которые находятся в городе. Один из них отвечает за безопасность в Колизее, а другой управляет Шестипалым Двором. *«Они оба придурки».*
- В Колизее постоянно происходят зрелищные гладиаторские бои. *«О, Боже. Вот это было веселье».*
- Шестипалый Двор – это место, где собирается множество демонов и великанов, чтобы поклониться какому-нибудь повелителю демонов. *«Мда. По мне, так они все на одно лицо».*

События

Пипьяп не спешит сопровождать героев, потому что боится попасть в рабство, но он готов ждать их в развалинах Разрушенной башни и обещает сообщить героям, если вдруг его поймут (*«Я такой услужливый»*). Он рассказывает им, что великаны и демоны больше не тревожат это место, поэтому Пипьяп решил остаться здесь жить (он с гордостью указывает на небольшую пещеру неподалеку). Если персонажи спасут Пипьяпа и отнесутся к нему с долей уважения, они получат сюжетную награду **«Сделка с дьяволом»**.

Если его попросить служить в качестве фамильяра, Пипьяп категорически отказывается. Он все еще очень расстроен смертью Халвина, своего последнего хозяина. Однако он позволяет персонажам, которые тоже являются колдунами, присягнуть ему на верность в обмен на *«немного впечатляющей силы»*. Колдун, получивший сюжетную награду, описанную выше, может выбрать Пипьяпа в качестве своего покровителя. Это не повлияет на способности персонажа.

СОКРОВИЩЕ

У Пипьяпа есть *камень регенерации Йоун*, и он дарит его персонажам, если они достаточно хорошо к нему относятся. Или же, если они убьют беса, то найдут *камень Йоун* в его маленькой когтистой лапе. Внутри ранца находятся несколько грубых рисунков людей в черно-фиолетовых одеждах, оловянная кружка, крошечный складной нож и кучка различных видов сырого мяса, завернутых в ткань. Рисунки на листках помечены неопрятным детским почерком «Халвин» и размыты словно каплями воды.

Передвижение по Маэримидре

Огненные великаны и демоны управляют городом и забирают то, что хотят, у всех, кто меньше и слабее их самих. Группа людей, не являющихся огненными великанами, гуляющая по Маэримидре, неизбежно привлечет к себе внимание, если только персонажи не замаскировались или не передвигаются тайком.

Каждый участок города имеет два атрибута:

Пассивное Восприятие. Если персонажи пытаются незаметно передвигаться по Маэримидре, вы можете попросить их сделать групповые проверки Ловкости (Скрытности) для каждого участка города, который они пересекают; неудача означает, что они были обнаружены.

Случайная встреча. В каждой секции есть список монстров, с которыми персонажи столкнутся, если их обнаружат. Вы также можете определить структуру встречи, выбрав или сделав бросок по таблице «Случайные действия» ниже.

СЛУЧАЙНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Маэримидра – это город с множеством жителей, с которыми могут столкнуться персонажи. Вы можете использовать первую таблицу, чтобы случайным образом определить, чем занимались жители до того, как столкнулись с персонажами.

Вы можете использовать вторую таблицу, чтобы случайным образом придумать имя огненного великана. Вы можете сделать бросок на первый слог и второй слог или любую комбинацию для создания первого имени, а затем объединить броски из столбцов «Имя часть 1» и «Имя часть 2» для создания фамилии. Эти таблицы предназначены для того, чтобы вы могли быстро детализировать встречу, основываясь на действиях персонажей. Некоторые из них довольно красочны, поэтому перед их использованием подумайте об игроках.

СЛУЧАЙНЫЕ ДЕЙСТВИЯ В МАЭРИМИДРЕ

1к8 Случайные действия в Маэримидре

- 1 Азартная игра в черепа, где отполированные черепа бросают на плоскую поверхность, делая ставки на то, в какую сторону будут смотреть глаза после броска.
- 2 Пытки группы рабов дроу, проверяющие, как долго они смогут держать руки в огне, прежде чем плоть расплавится (игра называется «показать кости»).
- 3 Жарка плоти какого-нибудь существа на одном из многочисленных жаровнях, горящих в городе.
- 4 Спор о выигранных и проигранных ставках до крови из-за недавнего матча в Кровавом Колизее.
- 5 Потребление густого черного эля из выдолбленных черепов дроу, поднимая тост за победу в Сзит.
- 6 Каление большого железного клейма, чтобы использовать его на недавно приобретенной партии рабов дроу.
- 7 Игра с адской гончей, заключающаяся в бросании ей огромной кости, которую она приносит.
- 8 Ведение стада рофов (скот Подземья) на пастбища (область Н).

КОНСТРУКТОР ИМЕНИ ОГНЕННОГО ВЕЛИКАНА

1к8	Первый слог	Второй слог	Имя Часть 1	Имя Часть 2
1	Бал	ак	Черный	топор
2	Круб	бос	Кровавая	борода
3	Ден	дер	Угольный	клинок
4	Дим	гор	Пожиратель огня	
5	Гак	лог	Железный	молот
6	Моу	раг	Сердце	магмы
7	Ска	рус	Красная	кожа
8	Тр	тор	Дымный	камень

ВСТРЕЧИ В МАЭРИМИДРЕ

Жители Маэримидры держат город под абсолютным контролем и знают об этом. Если какой-либо отряд из них натолкнется на группу приключенцев, они вступят в бой, если что-то покажется им хоть немного подозрительным – они высокомерны, наглы и жаждут кровопролития. Смерть в этом городе не редкость, а открытые бои на улицах – и вовсе обычное дело, в которое не принято вмешиваться.

Если не указано иное, хаотическое безумие, которым пропитаны великаны и демоны Маэримидры, заставляет их сражаться до смерти. Хлед и Граз'zt обезглавливают трусов.

ПОПАЛИСЬ!

Персонажи, забывшие про осторожность, могут быстро оказаться в плену у сил Маэримидры, где погибнут или станут рабами. Если кажется, что группе грозит полное уничтожение, можно попросить нападающих взять героев в плен. Такие пленники пополнят ряды Кровавого Колизея, где вскоре столкнутся с какими-нибудь существами. Хотя попытки выбраться выходят за рамки данного приключения, они могут выиграть достаточно времени для побега.

МА-МН. С ВОЗДУХА

Пассивное Восприятие 13

Случайная встреча: четыре врока

Наполненный дымом воздух над Маэримидрой может быть использован персонажами для передвижения, тогда им не придется беспокоиться о великанах и демонах на улицах. Однако, дым затрудняет дыхание, а также скрывает стаи летающих демонов, которые постоянно держатся в воздухе.

МА. СЕВЕРНЫЙ ЖИЛОЙ РАЙОН

Пассивное Восприятие 16

Случайная встреча: два огненных великана

Северный округ Маэримидры полон домов и построек, воздвигнутых для огненных великанов. Все дверные проёмы и окна под стать местным обитателям, что заставляет вас чувствовать себя пришлыми в тёмный край крохами. Предпочтительными строительными материалами в этом округе, видимо, являются чёрный камень и обсидиан. Туда сюда шныряют по своим делам живущие здесь великаны, демоны, огры и рабы.

Северный район Маэримидры состоит из домов огненных великанов с потолками под 40 футов и двумя уровнями. Размеры зданий достигают 100 футов в ширину и столько же в длину, а иногда и вдвое больше. Дверные проемы и окна здесь настолько громадные, что заставляют почувствовать себя жалким лилипутом. Черный камень и обсидиан, похоже, являются самыми популярными строительными материалами, из них сделаны все гигантские здания. Вообще, этих огромных монстров, а также демонов, огров и рабов можно встретить буквально на каждом углу. Передвигаться между переулками и тенями домов – пожалуй, самый безопасный путь.

Ворота, ведущие из Маэримидры в северном конце пещеры, постоянно охраняются восемью **огненными великанами**.

МВ. ПЛАТО ТЕМНОГО ПРИНЦА

Пассивное Восприятие 16

Случайная встреча: один глабрезу и молодой огненный великан.

На вершине плато в западном конце пещеры расположено небольшое количество обширных поместий, которые, скорее всего, используются для важных великанов Маэримидры. Даже рабы тут носят хорошую одежду, и нет такого ужасного огненного хаоса, как в других местах. На южном конце плато находится двор с полированным обсидиановым полом, окруженный колоннами из черного дерева. На каждой из колонн красуется шестипалая рука.

Когда город находился под властью темных эльфов более 150 лет назад, на этом плато располагались самые известные и влиятельные дома. Храм Лолс был разрушен, а большинство великих домов сожжено, когда Кургот Хеллспаун захватил город, и с тех пор здесь обитают могущественные огненные великаны, которые радуют Хлед и ее хозяина, Темного Принца Граз'зта.

Персонажи могут сделать проверку Мудрости (Религия) Сл 15, чтобы определить, что символ шестипалой руки принадлежит Граз'зту.

Шестипалый Двор

Это широкое открытое пространство, куда приходят набожные жители Маэримидры, чтобы отдать дань уважения Граз'зту. Обсидиановый пол отполирован как стекло, и каждые шесть часов самые верные входят во двор, чтобы зажечь шесть столбов из черного дерева в знак ликования перед Темным Принцем.

Эта группа состоит из четырех **камбионов** и Брандир — наиболее могущественной **демонорожденной огненной великанши** [fiendborne fire giant], которая ведет их, облаченная в черные одежды поверх доспехов. Брандир, окруженная своими камбионами, поднимает руки в ликованиях, а камбионы используют свои огненные лучи, чтобы один за другим зажечь вершины столбов из черного дерева, которые вспыхивают черным и зеленым пламенем. Церемония длится 30 минут.

ДЕМОНОРОЖДЕННЫЕ ОГНЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Эти огненные великаны — демонорожденные, в которых течет кровь Хлед. Помимо того, что они выглядят довольно устрашающе, их наследие дает им иммунитет к яду и состоянию отравления. Кроме того, они получают способность 1 раз в день насыпать *тьму* [darkness]. Также они обладают слепым зрением на 60 футов. Наконец, черта демонорожденный также наделяет их знанием языка Бездны и некоторыми незначительными внешними особенностями, примеры которых включают:

- кожистые крылья (слишком маленькие, чтобы летать)
- рога
- дополнительные глаза
- дополнительные пальцы
- длинный хвост

Когда процессия не занимается освещением столбов, они проводят время в длинном здании к югу от двора.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените **камбионов** на **глабрезу**
- **Слабая группа:** замените четырех **камбионов** на двух **чазмов**
- **Сильная группа:** замените четырех **камбионов** четырьмя **чазмами**
- **Очень сильная группа:** замените **камбионов** двумя **глабрезу**

ТАКТИКА

Если бой начался во дворе или вокруг него, Брандир приказывает камбионам напасть на персонажей. Сначала камбионы используют свое демоническое очарование на всех заклинателей.

Огненная великанша начинает сражение, бросая в героев камни, а затем вступает в ближний бой, поддерживаемый огненными лучами камбионов и используя заклинания. Одержимые демонической кровью и разъяренные вторжением в священное место Граз'зта, они будут сражаться до смерти.

СОБЫТИЯ

Бой во дворе изолирован от остальной части Маэримидры, поэтому персонажи могут устроить засаду на группу, включающую Брандир, не беспокоясь о том, что к ним придет подкрепление. Однако, блуждающая по окрестностям **случайная группа** все же их заметит и придет осмотреть место боя, вынуждая персонажей импровизировать.

НАСКОЛЬКО ВЕЛИК ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН?

Это важный вопрос для группы персонажей, пытающихся вывести одного из них из Маэримидры. Огненные великаны — огромные существа, но что это значит на самом деле? В рамках этого сюжета демонические огненные великаны имеют рост 18 футов и весят около 2000 фунтов. Группе потребуется общая Сила 65, чтобы тащить огненного великана без сознания, или Сила 130, чтобы нести его.

СОКРОВИЩА

У Брандир под рукой небольшая сумка, в которой лежит горсть хризолитов стоимостью 5000 зм.

МС. ЗАМОК МАЭРИМИДРА

Пассивное Восприятие 16

Случайная встреча: два нальфешни и два молодых огненных великана

Самым впечатляющим сооружением во всей Маэримидре является таинственный замок, который мрачно возвышается на высоком плато на восточном краю пещеры. Две башни соединяют территорию замка с потолками и несколькими широкими мостами. По краям массивной лестницы стоят железные 10-футовые жаровни, выполненные в форме оскаленных демонических лиц.

Хлед, происходящая от самого Граз'зта, правит Маэримидрой из этого внушительного замка, который тщательно охраняется и защищен магическими чарами. Патрули нальфешни следят за тем, чтобы в замок не входил никто чужой.

Замок Маэримидра не описывается в этом сюжете.

МД. ЮЖНЫЙ ЖИЛОЙ РАЙОН

Пассивное Восприятие 16

Случайная встреча: огненный великан и четыре адские гончие.

Южный жилой район Маэримидры раскинулся вокруг широкой каменной колонны, возвышающейся до небес. Стаи адских гончих и каких-то мелких тварей рыскают по переулкам между великанскими домами из черного камня. Судя по трупам на улицах и крови на стенах, ликование и крики, доносящиеся из близлежащего Колизея, разжигают в жителях этого района безрассудную ярость.

Дома здесь такие же, как и в северном районе (область А), но неистовство Колизея передается многим местным жителям. Любые проверки Харизмы в этом районе делаются с штрафом, поэтому большинство встреч на этом участке завершаются насильем.

Ворота на западной стороне пещеры постоянно охраняют восемь **огненных великанов**.

МЕ. КРОВАВЫЙ КОЛИЗЕЙ

Пассивное Восприятие 15

Случайная встреча: четыре огра и два барлгура

Звуки жестокой битвы доносятся изнутри этого огромного овального здания, а в воздухе висит густой металлический запах крови. Лязг стали о сталь, хруст костей, крики умирающих и побежденных заглушаются топотом и криком огромной толпы, собравшейся внутри. Стены Колизея высотой 60 футов усеяны многочисленными окнами.

Дроу, построившие Маэримидру, гордились своим Колизеем, но с тех пор, как Хлед и огненные великаны захватили его, он стал местом кровавых кошмаров и гротескного насилия. Битвы проходят каждый час, чтобы удовлетворить жажду крови жителей города.

Вы можете воспользоваться приведенной ниже таблицей, чтобы случайным образом определить поединок, происходящий в Кровавом Колизее.

Просто бросьте один раз для первого противника и один раз для второго. Поединки почти никогда не бывают честными, обычно одна сторона доминирует над другой, но иногда случаются и равные матчи.

СЛУЧАЙНЫЙ МАТЧ КРОВАВОГО КОЛИЗЕЯ

1к8	Противник 1	Противник 2
1	Один огненный великан	Четыре мантикоры
2	Один дроу	Два кошмара
3	Четыре дроу	Четыре огненных великана
4	Один барлгура	Четыре гладиатора
5	Один глабрезу	Три огненных элемента
6	Один огр	Шесть огров
7	Один гладиатор	Четыре адских гончих
8	Четыре гладиатора	Один нальфешни

ВНУТРИ КРОВАВОГО КОЛИЗЕЯ

Начальником охраны Кровавого Колизея является Веперид, огненный **демонорожденный великан** мужского пола, которого постоянно окружает свита личных телохранителей (четыре **барлгура**). Гордый и надменный великан Веперид пользуется властью в городе и следит за тем, чтобы в Колизее не происходило несанкционированных боев. Большую часть времени он проводит на трибунах, патрулируя их вместе со своими телохранителями.

ДЕМОНОРОЖДЕННЫЕ ОГНЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Эти огненные великаны – демонорожденные, в которых течет кровь Хлед. Помимо того, что они выглядят довольно устрашающе, их наследие дает им иммунитет к яду и состоянию отравления. Кроме того, они получают способность 1 раз в день насыпать тьму. Также они обладают слепым зрением на 60 футов. Наконец, черта демонорожденный также наделяет их знанием языка Бездной и некоторыми незначительными внешними особенностями, примеры которых включают:

- кожистые крылья (слишком маленькие, чтобы летать)
- рога
- дополнительные глаза
- дополнительные пальцы
- длинный хвост

Внутри Кровавого Колизея открывается большая общественная галерея под трибунами с тремя величественными лестницами, ведущими к сидячим местам. В центре площадки стоит железная статуя Кургота Безднорожденного высотой 20 футов, расположенная так, что смотрит вниз гневными глазами на всех входящих. Великаны, демоны и огры спорят о ставках, выигранных и проигранных в недавних матчах, а на стене висит большая доска с перечнем недавно завершившихся и предстоящих матчей. Многочисленные демоны-барлгуры следят за доской, поднимаясь к ней, чтобы менять составы и отмечать результаты.

Трибуны полны дымного воздуха и с них открывается прекрасный вид на арену, которая заполнена песком, ставшим багровым от крови, пролитой после всех прошедших матчей. Кровавый Колизей — самое популярное место в Маэримидре, и каждый матч посещают более сотни великанов и демонов.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените **барлгуров** одним **огненным великаном**
- **Слабая группа:** замените **барлгуров** двумя **чазмами**
- **Сильная группа:** замените **барлгуров** **чазмами**
- **Очень сильная группа:** замените **барлгуров** двумя **огненными великанами**

ТАКТИКА

Веперида и его телохранителей можно заманить в один из залов Кровавого Колизея достаточно убедительной историей (проверка Харизмы (Убеждение) Сл 20).

СОБЫТИЯ

Начало боя с Веперидом на трибунах привлекает внимание находящейся неподалеку группы наблюдателей, состоящей из четырех **камбионов**. Не будучи верными Вепериду, эта группа просто охвачена жадной схватки, и потеряв голову, бросается в бой. В течение минуты трибуны заполняются кровью: великаны и демоны сражаются друг с другом в массовом побоище.

Вывести Веперида из Колизея незамеченным будет гораздо сложнее.

СОКРОВИЩА

У Веперида есть небольшая сумка с драгоценными камнями, чтобы покрывать ставки и решать вопросы, если ситуация выйдет из-под контроля в Кровавом Колизее. Сейчас у него 10 аквамаринных камней общей стоимостью 5000 зм.

МФ. РАЙОН РАБОВ

Пассивное Восприятие 16

Случайная встреча: три молодых огненных великана

Ниже главного уровня Маэримидры расположен район рабов. Палатки и убогие домишки тесно примыкают друг к другу к северу и востоку от широкого естественного скального столба. Хорошо бронированные огры следят за рабами, большинство из которых — дроу.

Повернув за угол в темном переулке, вы столкнетесь с человеком в потрепанной одежде. Позади него останавливаются три молодых огненных великана.

«Так, так, — говорит один из них, — что у нас тут?».

В этом районе рабы Маэримидры проводят свою жизнь, пока не становятся чьей-то собственностью. Владение рабом в городе осуществляется путем клеймения, и все рабы знают, что наказанием за попытку побега будет сожжение, поэтому большинство рабов приходят сами, когда понимают, что их разыскивают.

Рабы, живущие в округе, относятся к героям безразлично, считая их просто имуществом, которым владеют великаны и демоны Маэримидры. Спасение этих рабов выходит за рамки этого приключения.

МГ. ОЗЕРО КРОВИ

Пассивное Восприятие 12

Случайная встреча: шесть огров

Почти половину самой низкой части Маэримидры занимает огромное природное озеро, наполненное кроваво-красными водами. На бескрайних грибных полях вокруг озера пасутся стада скота Подземья.

Воды стали кроваво-красными с тех пор, как дроу захватили Маэримидру. Никто не знает, почему вода приобрела такой оттенок, но в остальном это обычная вода. Рофы пасутся большими стадами вокруг озера, давая питание жителям города, когда тем надоедает есть рабов.

Ворота в юго-восточном углу пастбища постоянно охраняют восемь **огненных великанов**.

МН. ВТОРИЧНОЕ ПАСТБИЩЕ

Пассивное Восприятие 12

Случайная встреча: три огра

В этом месте находится неглубокий бассейн с красноватой водой (похожий на Озеро крови, но менее выраженный), вокруг которого пасется стадо рофов (скот Подземья). За ними присматривают в течении 10-часовой смены три скучающих **огра**. Во время пересменки они ведут половину стада в южный жилой район (область D), чтобы распродать рофов, а два других приходят с дополнительным скотом, чтобы восполнить потери из других районов города.

ВЫБРАТЬСЯ НАРУЖУ

Как только персонажи захватят свою добычу, они должны выбраться из Маэримидры. Самый тихий способ – вернуться в город тем же путем, что и пришли, через Путь Теней в руинах Разрушенной башни.

ПУТЕШЕСТВИЕ В СПОРОСВОД

Путешествие обратно в Споросвод с живым огненным великаном может быть настолько увлекательным, насколько вы захотите. Если персонажам до этого момента сопутствовала удача и успех в приключении, или если в запасе есть дополнительное время, вы можете предложить им встречу с кем-нибудь на обратном пути. Возможно, с тех пор как они ушли, форпост Черный Уголь получил подкрепление, или в туннеле они наткнулись на группу плащевиков. Если времени в избытке, а персонажам было легко, вы можете использовать одну или несколько встреч из **Части 2: Воюющие Ямы**, если персонажи пропустили их, адаптировав их для этой части Подземья. Возможно, туннель, по которому персонажи добрались до форпоста, оказался

заблокирован природным обвалом, что заставило их искать дорогу по хорошо проторенным основным маршрутам в этой части Подземья.

Огненный великан (Брандир или Веперид, в зависимости от того, кого они захватили) делает все возможное, чтобы сбежать во время путешествия. Транспортировка цели может оказаться самой сложной частью игры, так как великан огромен, тяжел и невосприимчив к магии. Общее правило здесь — позволить персонажам самим придумать, как переместить великана; они должны полагаться на свою изобретательность.

В качестве альтернативы, если персонажам было особенно трудно бежать из Маэримидры, можно послать за ними группу преследователей, чтобы те отбили огненного великана. И Брандир, и Веперид глубоко вовлечены во внутренние дела города (Брандир – в усилия по сохранению Граз’та как истинной власти, а Веперид – в обеспечение безопасности в Кровавом Колизее). Ударная группа из огненных великанов, барлгуров и глабрезу может быть отправлена вслед за персонажами, чтобы забрать огненного великана или хотя бы проследить, чтобы его убили, а не захватили живым.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только герои возвращаются в Споросвод с живым огненным великаном, Ксавен и Солом спешат поприветствовать их. Ксавен и группа помощников дреу забирают объект, тщательно следя за тем, чтобы он не сбежал, и переносят великана в соседнюю палатку, чтобы начать эксперименты. Солом благодарит героев, но без особой радости в голосе. Мурсвайас тоже появляется, чтобы выразить еще немного благодарности за проделанную группой работу — нелегко было захватить живым огненного великана в городе, полном демонов и опасностей. Работа по завершению ритуала занимает у Ксавена и его команды один день, в течение которого героев просят покинуть лагерь дреу в Споросводе и вернуться в Хилсфар. Солом заверяет персонажей, что будет поддерживать связь с ними через Мурсвайаса, и передаст им всю информацию про ритуал, как только он будет завершен. Если кто-то из персонажей настаивает на том, чтобы остаться в Споросводе для помощи или иного наблюдения за работой Солома, они могут провести 10 дней простоя, в конце которых они воочию увидят успех Солома.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки отметили свои награды в журналах приключений. Укажите свое имя и номер DCI (если применимо), чтобы игроки могли записать, кто вел сессию.

ОПЫТ

Суммируйте весь боевой опыт, полученный за побежденных противников, и разделите на количество персонажей, участвовавших в бою. Небоевой опыт указан для каждого персонажа. Дайте всем персонажам в партии награды в виде небоевого опыта, если не указано иное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт
Барлгур	1,800
Веревочник	1,800
Чазм	2,600
Плащевик	3,900
Огненный великан	5,000
Молодой огненный великан	2900
Глабрезу	5,000
Хезроу	3,900
Маг	2,300
Щитостраж	2,900
Глиняный голем	5,000
Каменный голем	5,900
Граббер Форт	8,400
Мезолот	1,800
Никалот	5,000
Арколот	8,400
Марам или Васс, ультролот	10,000
Ночная карга (ковен)	2,900
Огр	450
Адская гончая	700
Камбион	1,800
Врок	2,300
Демонорожденный огненный великан	5,000
Нальфешни	10,000

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или выполнение	Опыт
Избегание ям	1,000
Защититься от спор	1,000
Пересечь реку невредимыми	1,000
Предотвратить безумие	1,000
Пройти через Воющие Ямы	1,000
Мирно войти в Логово	1,000
Договориться об освобождении Ксавена	3,000
Увидеть красоту Геены	1,000

Минимальная общая награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет 17250 очков опыта.

Максимальная общая награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет 23000 очков опыта.

СОКРОВИЩА

В этом разделе перечислены сокровища, полученные во время приключения. Каждая награда должна быть разделена поровну между участниками группы. Стоимость золотых предметов, указанных для продаваемого снаряжения, рассчитывается по цене продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы должны быть разделены так, как посчитает нужным группа. Если несколько персонажей заинтересованы в определенном расходуемом магическом предмете, Мастер может определить, кто получит его случайным образом, если группа не может принять решение.

Постоянные магические предметы делятся по определенной системе. См. врезку, если приключение награждает постоянными магическими предметами.

СОКРОВИЩА

Название предмета	стоимость (эм)
Сокровища Воющих Ям	1800
Компоненты Граббера Форта	1400
Хрустальные линзы	50
Два гобелена	1000
Рулоны экзотической ткани	400
Скрытое сокровище Марамы	1250
10 коралловых драгоценных камней	400
10 драгоценных камней хризолита	5000
10 камней аквамарина	5000

КАМЕНЬ РЕГЕНЕРАЦИИ ЙОУН

Чудесный предмет, легендарный (требует настройки)

Этот камень представляет собой жемчужно-белое веретено, которое вращается вокруг вашей головы, когда камень активирован. Описание этого можно найти в *Руководстве мастера*.

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ ОТЛИЧНОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ ГРАББЕРА ФОРТА

Эта книга заклинаний состоит из листов гравированного камня и переплетена в толстую серую кожу. В ней содержатся следующие заклинания:

1-й уровень: *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит*

2-й уровень: *отражения, земляная хватка Максимилиана, видеть невидимость*

3-й уровень: *контрзаклинание, замедление, огненный шар*

4-й уровень: *высшая невидимость, превращение, каменная кожа*

5-й уровень: *конус холода, огненный щит, испеление*

6-й уровень: *круг смерти, сфера неуязвимости*

7-й уровень: *узилище*

8-й уровень: *воспламеняющаяся туча*

9-й уровень: *остановка времени*

ЗЕЛЬЕ СИЛЫ ОГНЕННОГО ВЕЛИКАНА

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ ПОЛЕТА

Зелье, очень редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Свиток, разный

Свитки заклинаний, доступные в этом приключении, перечислены ниже вместе с их редкостью. Каждый свиток заклинаний содержит одно заклинание. Описание свитков заклинаний можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинаний	Редкость
<i>Конус холода</i>	Редкий
<i>Огненный щит</i>	Редкий
<i>Сфера неуязвимости</i>	Очень редкий
<i>Удержание монстра</i>	Редкий
<i>Радужные брызги</i>	Очень редкий
<i>Каменная кожа</i>	Редкий
<i>Истинное зрение</i>	Очень редкий

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В Лиге приключений D&D существует система, определяющая, кто получает постоянные магические предметы в конце сессии. В листе учета каждого персонажа есть колонка для записи постоянных магических предметов для удобства.

- Если все игроки за столом согласны с тем, чтобы один персонаж завладел постоянным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае если один или несколько персонажей проявили интерес к обладанию постоянным магическим предметом, предмет получает персонаж, обладающий наименьшим количеством постоянных магических предметов. Если общее количество постоянных магических предметов, принадлежащих соперничающим персонажам, равно, то владелец предмета определяется Мастером случайным образом.

УСЛУГИ И НЕПРИЯЗНЬ

В ходе этого приключения можно получить следующие услуги:

Сделка с дьяволом. Вы спасли беса Пипьяпа в городе Маэримидра, контролируемом великанами. Каким-то образом этот пузатый бес узнает о том, что происходит в местах, где ему не следует находиться. Может быть, дело в его необычной привязанности к материальному плану? В обмен на вашу храбрость он сделал предложение, от которого вы не сможете отказаться.

ИЗВЕСТНОСТЬ

Все члены фракции получают одно очко известности за участие в этом приключении.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает 10 дней простоя по завершении этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 600 очков опыта, 300 зм и 10 дней простоя за проведение этой сессии.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. // Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).

БАРЛГУРА [BARLGURA]

Большое Исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15

Хиты 68 (8к10+24)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Спасброски Лов +5, Тел +6

Навыки Скрытность +5, Восприятие +5

Спротивление урону электричество, холод, огонь

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки телепатия, Бездны

Опасность 5 (1 800 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой барлгуры является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Барлгура может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день каждое: *воображаемая сила, опутывание*

2/день каждое: *маскировка, невидимость* (только на себя)

Безрассудство. В начале своего хода барлгура может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Прыжок с разбега. Если барлгура совершает прыжок с разбега, он прыгает в длину на расстояние до 40 футов и в высоту на расстояние до 20 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Барлгура совершает три атаки: одну укусом, и две кулаками.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4).

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: Дробящий урон 9 (1к10 + 4).

ВЕРЁВОЧНИК [ROPER]

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки –

Опасность 5 (1 800 опыта)

Обманчивая внешность. Пока верёвочник остаётся без движения, он неотличим от обычного пещерного образования, такого как сталагмит.

Хваткие усики. У верёвочника может быть до шести усиков одновременно. Каждый усик можно атаковать (КД 20; 10 хитов; иммунитет к урону психической энергии и ядом). Уничтожение усика не причиняет урон верёвочнику, который может в своем следующем ходу создать усик на замену уничтоженному. Усик также можно сломать, если существо действием совершит проверку Силы Сл 15 и преуспеет.

Паучье лазание. Верёвочник может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Верёвочник совершает четыре атаки усиками, использует Подтаскивание и совершает одну атаку укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: Колющий урон 22 (4к8 + 4).

Усик. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 50 фт., одна цель. Попадание: цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она также опутана и совершает с помехой проверки Силы и спасброски Силы, а верёвочник не может использовать этот усик против другой цели.

Подтаскивание. Верёвочник подтаскивает всех схваченных существ на расстояние до 25 фт. к себе.

ЧАЗМ [СНАСМЕ]

Большое исчадие (демон), хаотично злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 84 (13к10 + 13)

Скорость 20 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Лов +5, Мдр +5

Навыки Восприятие +5

Спротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 10 фт., темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2300 опыта)

Гул. Чазм издает ужасный гудящий звук, к которому демоны невосприимчивы. Любое другое существо, начинающее свой ход в пределах 30 футов от чазма, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе оно потеряет сознание на 10 минут. Существо, которое не слышит дро-на, автоматически преуспевает в спасброске. Эффект на существо прекращается, если оно получает урон или если другое существо тратит действие, чтобы облить его святой водой. Если спасбросок существа успешен или эффект для него заканчивается, оно становится невосприимчивым к этому гулу на следующие 24 часа.

Спротивление магии. Чазм совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Паучье лазание. Чазм может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх тормашками по потолку, без необходимости проходить проверки.

ДЕЙСТВИЯ

Хоботок. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 16 (4к6 + 2) плюс некротический урон 24 (7к6), максимум здоровья цели уменьшается на величину, равную полученному некротическому урону. Если этот эффект снижает максимум хитов существа до 0, существо умирает. Это снижение максимального количества здоровья существа длится до тех пор, пока существо не завершит длительный отдых или пока на него не воздействует эффект заклинания, такого как *высшее восстановление* [greater restoration].

ПЛАЩЕВИК [СЛОАКЕР]

Большая Аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 78 (12к10 + 12)

Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Скрытность +5

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Подземный, Глубинная речь

Опасность 8 (3900 опыта)

Передача урона. Пока плащевик прикреплен к существу, он получает только половину причиняемого ему урона (округляя в меньшую сторону), а оставшуюся половину получает существо.

Обманчивая внешность. Пока плащевик остается без движения, и его внутренняя сторона не видна, он неотличим от темного кожаного плаща.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свету, плащевик совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Барлгура совершает три атаки: одну укусом, и две кулаками.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6 + 3), и если размер цели не больше Большого, плащевик к ней прикрепляется. Если плащевик совершал бросок атаки с преимуществом, он прикрепляется к голове цели, которая становится ослепленной, и не может дышать, пока плащевик прикреплен к ней. Пока плащевик прикреплен, он может совершать эту атаку только по цели, и бросок атаки совершает с преимуществом. Плащевик может отцепиться сам, потратив 5 футов перемещения. Любое существо, включая цель, может действием оторвать плащевика, преуспев в проверке Силы Сл 16.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо.

Попадание: Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Стон. Все существа в пределах 60 футов от плащевика, слышащие его стон, и не являющиеся аберрациями, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станут испуганными до конца следующего хода плащевика. Если спасбросок существа был успешным, оно получает иммунитет к стону этого плащевика на следующие 24 часа.

Фантомы (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Плащевик магическим образом создает три свои иллюзорные копии, если не находится на ярком свету. Копии перемещаются вместе с ним и подражают его действиям, постоянно перемешиваясь, чтобы невозможно было понять, кто из них настоящий плащевик. Если плащевик окажется в области яркого света, копии исчезнут. Каждый раз, когда какое-нибудь существо нацеливается на плащевика атакой или вредоносным заклинанием, пока есть копии, это существо случайным образом определяет, на плащевика или одну из копий он нацелился. Существо не попадает под действие этого магического эффекта, если оно не видит или полагается на другие чувства кроме зрения. У копий КД и спасброски как у самого плащевика. Если атака попадает по копии, или копия проваливает спасбросок от эффекта, причиняющего урон, эта копия исчезает.

ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН [FIRE GIANT]

Огромный великан, законно злой

Класс Доспеха 18 (Латы)

Хиты 162 (13к12 + 78)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +3, Тел +10, Хар +5

Навыки Атлетика +11, Восприятие +6

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Великанов

Опасность 9 (5000 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 28 (6к6 + 7).

Камень. Дальнебойная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 60/240 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 29 (4к10 + 7).

ДЕМОНОРОЖДЕННЫЕ ОГНЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Некоторые огненные великаны в этом приключении – демонорожденные, в которых течет кровь Хлед. Помимо того, что они выглядят довольно устрашающе, их наследие дает им иммунитет к яду и состоянию отравления. Кроме того, они получают способность 1 раз в день насыпать тьму. Также они обладают слепым зрением на 60 футов. Наконец, черта демонорожденный также наделяет их знанием языка Бездной и некоторыми незначительными внешними особенностями, примеры которых включают:

- кожистые крылья (слишком маленькие, чтобы летать)
- рога
- дополнительные глаза
- дополнительные пальцы
- длинный хвост

МОЛОДОЙ ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН [FIRE GIANT WHELP]

Огромный великан, нейтральный

Класс Доспеха 17 (Наборный доспех)

Хиты 126 (11к12 + 55)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Спасброски Тел +8, Хар +4

Навыки Атлетика +12, Восприятие +4

Иммунитет к урону огонь

Чувства темное зрени 60фт., пассивное Восприятие 11

Языки Великаний, Подземный

Опасность 7 (2900 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки двуручным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 19 (3к8 + 6), или рубящий урон 22 (3к10 + 6), если использовать двумя руками.

Камень. Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 60/240 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 29 (4к10 + 6). Если цель существо, оно должно успешно выполнить спасбросок Силы Сл 17 или будет опрокинуто.

ГЛАБРЕЗУ [GLABREZU]

Большое исчадие (демон), хаотично злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Спасброски Сил +9, Тел +9, Муд +7, Хар +7

Спротивление урону холод, огонь, электричество; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 9 (5000 опыта)

Спротивление магии. Глабресу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний глабресу — Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Заговор (неограниченно): *обнаружение магии* [detect magic], *рассеивание магии* [dispel magic], *тьма* [darkness];

Раз в день каждое: *полёт* [fly], *слово силы: оглушение* [power word stun], *смятение* [confusion].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Глабресу совершает четыре атаки: две клешнями, и две кулаками. В качестве альтернативы, он совершает две атаки клешнями и накладывает одно заклинание.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к10 + 5). Если цель — существо с размером не больше Среднего, оно становится схваченным (Сл высвобождения равна 15). У глабресу есть две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (2к4 + 2).

ХЕЗРОУ [HEZROU]

Большое исчадие (демон), хаотично злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 136 (13к10 + 65)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Сил +7, Тел +8, Муд +4

Спротивление урону холод, огонь, электричество; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 8 (3900 опыта)

Спротивление магии. Хезроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от хезроу, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе будет отравлено до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к воню хезроу на 24 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хезроу совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 15 (2к10 + 4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

МАГ [MAGE]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки четыре любых языка

Опасность 6 (2 300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [frostbite], *электрошок* [Shocking grasp], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* [False life], *доспехи мага* [Mage armor], *волшебная стрела* [Magic missile], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp], *отражения* [Mirror image], *видение невидимого* [See invisibility]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *полет* [fly]

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* [stoneskin]

5 уровень (1 ячейка): *конус холода* [cone of cold]

* можно найти в *Стихийное зло — Путеводитель игрока* (Elemental Evil Adventurer's Companion).

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6 – 1).

ГЛИНЯНЫЙ ГОЛЕМ [CLAY GOLEM]

Большой Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 133 (14к10 + 56)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Иммунитет к урону кислота, психическая энергия, яд; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых алмазным оружием

Иммунитет к состоянию паралич, очарование, отравление, окаменение, истощение, страх

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 9 (5 000 опыта)

Поглощение кислоты. Каждый раз, когда голем должен получить урон кислотой, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону кислотой.

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 60 или меньше хитами, бросайте кб. Если выпадет «б», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своем ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остается им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Спротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 16 (2к10 + 5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе максимум ее хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Цель умирает, если эта атака уменьшает максимум хитов до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока не будет устранено заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магией.

Спешка (перезарядка 5-6). До конца своего следующего хода голем магическим образом получает бонус +2 к КД, совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и может использовать атаку размашистым ударом бонусным действием.

КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ [STONE GOLEM]

Большой Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых алмазным оружием

Иммунитет к состоянию паралич, очарование, отравление, окаменение, истощение, страх

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 10 (5 900 опыта)

Неизменяемая форма. Гolem обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Гolem совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гolem совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание:* Дробящий урон 19 (3к8 + 6).

Замедление (перезарядка 5–6). Гolem нацеливается на одно или несколько существ, видимых в пределах 10 футов от себя. Все цели должны совершить спасбросок Мудрости Сл 17 от этой магии. При провале цель не может совершать реакции, её скорость уменьшается вдвое, и она не может совершать более одной атаки за свой ход. Кроме того, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Эти эффекты длятся 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ЩИТОСТРАЖ [SHIELD GUARDIAN]

Большой Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Иммунитет к состоянию паралич, очарование, отравление, истощение, испуг

Чувства слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает команды, отданные на любом языке, но не говорит

Опасность 10 (5 900 опыта)

Привязка. Щитостраж магическим образом привязан к амулету. Если щитостраж и амулет находятся на одном плане существования, владелец амулета может телепатически позвать щитостража к себе, и щитостраж знает направление и расстояние до амулета. Если щитостраж находится в пределах 60 футов от владельца амулета, половина урона, получаемая владельцем (округляя в большую сторону), переносится на щитостража.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Хранение заклинаний. Заклинатель, носящий амулет щитостража, может заставить щитостража хранить одно заклинание с уровнем не выше 4-го. Для этого владелец должен наложить заклинание на щитостража. Заклинание не производит эффекта, а сохраняется в нем. Когда владелец прикажет, или возникнет ситуация, определенная заклинателем заранее, щитостраж накладывает хранящееся заклинание со всеми параметрами, заданными исходным заклинателем, безо всяких компонентов. Когда заклинание накладывается или поступает для хранения новое заклинание, предыдущее заклинание теряется.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Щитостраж совершает две атаки кулаком.

Кулак. *Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

РЕАКЦИИ

Щит. Если некое существо совершает атаку по владельцу амулета, щитостраж дарует бонус +2 к КД владельца, если они находятся в пределах 5 футов друг от друга.

ГРАББЕР ФОРТ [GRABBER FORTH]

Средний гуманоид (гном), нейтральный злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 99 (18к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +9, Мдр +6

Навыки История +13, Магия +13

Спротивление урону от заклинаний; колющий, режущий и дробящий от немагических атак (от каменной кожи)

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Общий, Драконий, Эльфийский, Гномий, Инфернальный, Подземный

Опасность 12 (8 400 опыта)

Хитрость гномов. Форт имеет преимущество во всех спасбросках на Интеллект, Мудрость и Харизму при спасбросках против магии.

Спротивление магии. У Форта есть преимущество при спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

Заклинания. Форт - заклинатель 18-го уровня. Его характеристика заклинаний - Интеллект (спасбросок заклинаний Сл 17, +9 к попаданию при атаке заклинаниями). Форт может накладывать маскировку и невидимость по желанию и имеет следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [frostbite], *электрошок* [Shocking grasp], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation], *Волшебная рука* [Mage hand]

1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* [False life], *доспехи мага* [Mage armor], *волшебная стрела* [Magic missile], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp], *отражения* [Mirror image], *видение невидимого* [See invisibility]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *полет* [fly]

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *град* [stoneskin]

5 уровень (1 ячейка): *конус холода* [cone of cold] * можно

найти в *Стихийное зло* — Путеводитель игрока (Elemental Evil Adventurer's Companion).

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к4 + 2).

МЕЗЗОЛОТ [MEZZOLOTH]

Среднее Исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 75 (10к8+30)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +3

Спротивление урону холод, огонь, электричество; колющий, режущий и дробящий от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства слепое зрение 60 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт

Опасность 5 (1 800 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой заклинаний меззолота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: 2/день каждое: рассеивание магии, тьма; 1/день: облако смерти;

Спротивление магии. Меззолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием меззолота являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Меззолот совершает две атаки: одну когтями, и одну трезубцем.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: Колющий урон 9 (2к4 + 4).

Трезубец. *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 футов, одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6 + 4), или 8 (1к8 + 4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Телепортация. Меззолот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

НИКАЛОТ [NYCALOTH]

Среднее Исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10+52)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Запугивание +6, Восприятие +4, Скрытность +4

Спротивление урону холод, огонь, электричество; колющий, режущий и дробящий от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства слепое зрение 60 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт

Опасность 9 (5000 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой никалота является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *невидимость* (только на себя), *обнаружение магии*, *отражения*, *рассеивание магии*, *тьма*;

Спротивление магии. Никалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием никалота являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Никалот совершает две рукопашные атаки, либо одну рукопашную атаку и телепортируется до или после атаки.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 12 (2к6 + 5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе будет получать рубящий урон 5 (2к4) в начале каждого своего хода из-за раны. Каждый раз, когда никалот попадает этой атакой по цели с такой раной, урон, причиняемый раной, увеличивается на 5 (2к4). Любое существо может действием закрыть рану успешной проверкой Мудрости (Медицина) Сл 13. Рана также закрывается, если цель получает магическое лечение.

Секира. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: Рубящий урон 18 (2к12 + 5).

Телепортация. Никалот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

АРКАНОЛОТ [ARCANALOTH]

Среднее Исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 104 (16к8+32)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Спасброски Лов +5, Инт +9, Мдр +7, Хар +7

Навыки Проницательность +9, Обман +9, Магия +13, Восприятие +7

Спротивление урону холод, огонь, электричество; колющий, режущий и дробящий от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление

Чувства истинное зрение зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки все, телепатия 120 фт

Опасность 12 (8 400 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой арканалота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная стрела*, *невидимость* (только на себя), *раскаленный металл*, *смена обличья*, *тьма*;

Спротивление магии. Арканалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием арканалота являются магическими.

Использование заклинаний.

Арканалот - заклинатель 16 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука*, *малая иллюзия*, *огненный снаряд*, *фокусы*;

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии*, *опознание*, *Тензевров парящий диск*, *щит*;

2 уровень (3 ячейки): *внушение*, *воображаемая сила*, *обнаружение мыслей*, *отражения*;

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание*, *огненный шар*, *ужас*;

4 уровень (3 ячейки): *изгнание*, *переносящая дверь*;

5 уровень (2 ячейки): *связь с иным миром*, *удержание чудовища*;

6 уровень (1 ячейка): *пляшущая молния*;

7 уровень (1 ячейка): *перст смерти*;

8 уровень (1 ячейка): *сокрытие разума*;

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 8 (2к4 + 3). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Телепортация. Никалот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

МАРАМ ИЛЬ ВААС, УЛЬТРОЛОТ

[ULTROLOTH]

Среднее Исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 153 (18к8+72)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Навыки Запугивание +9, Восприятие +7, Скрытность +8

Спротивление урону холод, огонь, электричество; колющий, режущий и дробящий от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление, испуг

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 120 фт

Опасность 13 (10 000 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой ультролота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *внушение, невидимость* (только на себя), *обнаружение магии, обнаружение мыслей, подсматривание, рассеивание магии, смена обличья, тьма*; 3/день каждое: *огненная стена, переносящая дверь, ужас*; 1/день каждое: *огненная буря, множественное внушение.*

Спротивление магии. Ультролот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием ультролота являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ультролот может использовать Гипнотический взгляд и совершает три рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Гипнотический взгляд. Глаза ультролота наливаются опалесцирующим светом, и он нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит ультролота, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17 от этой магии, иначе станет очарованной до конца следующего хода ультролота. Очарованная цель является ошеломленной. Если спасбросок был успешным, цель получает иммунитет к взгляду этого ультролота на следующие 24 часа.

Телепортация. Ультролот магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

ОГР [OGRE]

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Великаний, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель.

Попадание: колющий урон 11 (2к6 + 4).

АДСКАЯ ГОНЧАЯ [HELL HOUND]

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 45 (7к8+14)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +5

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки понимает Инфернальный, но не говорит на нём

Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Гончая совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гончей.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон огнём 7 (2к6).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Гончая выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая урон огнём 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

НОЧНАЯ КАРГА [NIGHT HAG (COVEN)]

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Восприятие +6, Проницательность +6, Обман +7, Скрытность +6

Спротивление урону огонь, холод, дробящий, рубящий, колющий, непосеребрянный или немагический

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Первичный, Общий, Инфернальный, Бездны

Опасность 5 (1 800 опыта)

Спротивление магии. Карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой ночной карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Карга может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *злая насмешка* [vicious mockery], *малая иллюзия* [minor illusion], *пляшущие огоньки* [dancing lights] 2/день каждое: *луч слабости*, *усыпление*, *уход в иной мир* (только на себя).

ДЕЙСТВИЯ

Когти (только в форме карги). *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: рубящий урон 13 (2к8 + 4).

Смена формы. Карга магическим образом превращается в гуманоидную женщину Маленького или Среднего размера, либо же принимает свой истинный облик. Ее статистика одинакова во всех обликах. Все снаряжение, которое она несет и носит, не превращается. Она принимает истинный облик, когда умирает.

Эфирность. Карга магическим образом переходит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Для этого у карги должно быть *Каменное сердце*.

Ночные кошмары (1/день). Находясь на Эфирном Плане, карга магическим образом касается спящего на Материальном Плане гуманоида. Заклинание *защита от зла и добра* [protection from evil and good], наложенное на цель, предотвращает этот контакт, равно как и *магический круг* [magic circle]. Пока контакт поддерживается, цель переживает ужасные видения. Если эти видения длятся как минимум 1 час, цель не получает преимущества от отдыха, и максимум её хитов уменьшается на 5 (1к10). Если этот эффект опускает максимум хитов до 0, цель умирает, и если цель была злой, её душа захватывается *сумкой душ*. Уменьшение максимума хитов длится до тех пор, пока не будет устранено заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магией.

КОВЕН КАРГ

Когда нужно работать сообща, несмотря на эгоизм, карги собираются в ковены. В ковен могут входить разные карги, в нем они считаются равными. Тем не менее, каждая жаждет личной власти.

Ковен — это три карги, и конфликт между двумя всегда может решить третья. Если встречается больше трех карг, например, когда возникает конфликт между несколькими ковенами, все погружается в хаос.

Совместное колдовство. Если все три представительницы ковена находятся в пределах 30 футов друг от друга, каждая может накладывать следующие заклинания из списка волшебника, но ячейки заклинаний у них общие на всех.

1 уровень (4 ячейки): луч болезни, опознание;

2 уровень (3 ячейки): поиск предмета, удержание личности;

3 уровень (3 ячейки): контрзаклинание, молния, проклятие;

4 уровень (3 ячейки): воображаемый убийца, превращение;

5 уровень (2 ячейки): наблюдение, связь с иным миром;

6 уровень (1 ячейка): разящее око.

При наложении этих заклинаний каждая карга считается заклинателем 12 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики. Сл спасброска от заклинаний равна 12 + модификатор Интеллекта карги, а бонус атаки заклинанием равен 4 + модификатор Интеллекта.

Глаз карги. Ковен может создать магический предмет, называемый глазом карги, который делают из настоящего глаза, покрытого лаком, подвешенного на манер кулона. Обычно глаз доверяют помощнику, для сохранения и переноски. Карга в ковене может действием посмотреть через этот глаз, если он находится на одном с ней плане. У глаза карги КД 10, 1 хит и темное зрение в радиусе 60 футов. Если его разрушить, все члены ковена получают 3к10 урона психической энергией и становятся ослепленными на 24 часа.

У ковена может быть только один глаз одновременно, и создание нового требует проведения ритуала всеми тремя участниками. Ритуал занимает 1 час, и карги не смогут совершить его, будучи слепыми. Если во время совершения ритуала какая-нибудь карга совершает любое лишнее действие, ковен должен начинать ритуал заново.

КАМБИОН [CAMBION]

Среднее исчадие, любое злое мировоззрение

Класс Доспеха 19 (чешуйчатый доспех)

Хиты 82 (11к8+33)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +7, Тел +6, Инт +5, Хар +6

Навыки Скрытность +7, Обман +6, Запугивание +6, Восприятие +4

Иммунитет к урону огонь, холод, электричество, яд; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Инфернальный, Общий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Благословение исчадия. КД камбиона включает бонус Харизмы.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой камбиона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: *обнаружение магии, приказ, смена обличья*;
1/день: *уход в иной мир* (только на себя).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Камбион совершает две рукопашные атаки или два раза использует Огненный луч.

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к6 + 4), или колющий урон 8 (1к8 + 4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки, плюс урон огнем 3 (1к6).

Огненный луч. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 120 футов, одна цель. *Попадание:* огнем 10 (3к6).

Очарование исчадия. Один гуманоид, видимый камбионом в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель подчиняется устным командам камбиона. Если цель получает урон от камбиона или другого существа, или получает самоубийственную команду от него, то цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, она получает иммунитет к Очарованию исчадия этого камбиона на следующие 24 часа.

ВРОК [VROCK]

Большое Исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 104 (11к10 + 44)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Спасброски Лов +5, Мдр +4, Хар +2

Навыки Скрытность +7, Обман +6, Запугивание +6, Восприятие +4

Сопротивление урону огонь, холод, электричество; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 6 (2 300 опыта)

Сопротивление магии. Врок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Врок совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов.

Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: Рубящий урон 14 (2к10 + 3).

Споры (перезарядка 6). Из врока исходит облако токсичных спор с радиусом 15 футов. Споры огибают углы. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станут отравленными. Будучи отравленной таким образом, цель получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если на цель вылить флакон святой воды, эффект на ней тоже закончится.

Ошеломляющий вопль (1/день). Врок испускает жуткий вопль. Все существа в пределах 20 футов от него, слышащие его, и не являющиеся демонами, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станут ошеломленными до конца следующего хода врока.

НАЛЬФЕШНИ [NALFESHNEE]

Большое Исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 184 (16к10 + 96)

Скорость 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Тел +11, Инт +9, Мдр +6, Хар +7

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 6 (2 300 опыта)

Сопrotивление магии. Нальфешни совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Нальфешни использует Ореол ужаса, если может. Затем он совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов.

Попадание: Колющий урон 32 (5к10 + 5).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель.

Попадание: Рубящий урон 15 (3к6 + 5).

Ореол ужаса (перезарядка 5–6). Нальфешни магическим образом излучает разноцветную ауру. Все существа в пределах 15 футов от нальфешни, видящие этот свет, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нем окончился, оно получает иммунитет к Ореолу ужаса этого нальфешни на следующие 24 часа.

Телепортация. Нальфешни магическим образом телепортируется вместе со всем своим снаряжением на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.

РЕЗЮМЕ

Этот раздел предоставляется Мастеру для того, чтобы помочь следить за различными НИП, присутствующими в приключении.

Солом Нед'разак. Мужчина дроу, архимаг и свергнутый правитель Сзит Моркейна.

Ксавен Танор'тис. Мужчина дроу, алхимик. Захваченный житель Сзит Моркейна, владеющий знаниями, которые помогут очистить кровь огненных великанов Маэримидры от дьявольской порчи.

Мурсвайас Дуурнив. Мужчина-волшебник дроу. Очень практичный и осторожный в отношении жителей поверхности.

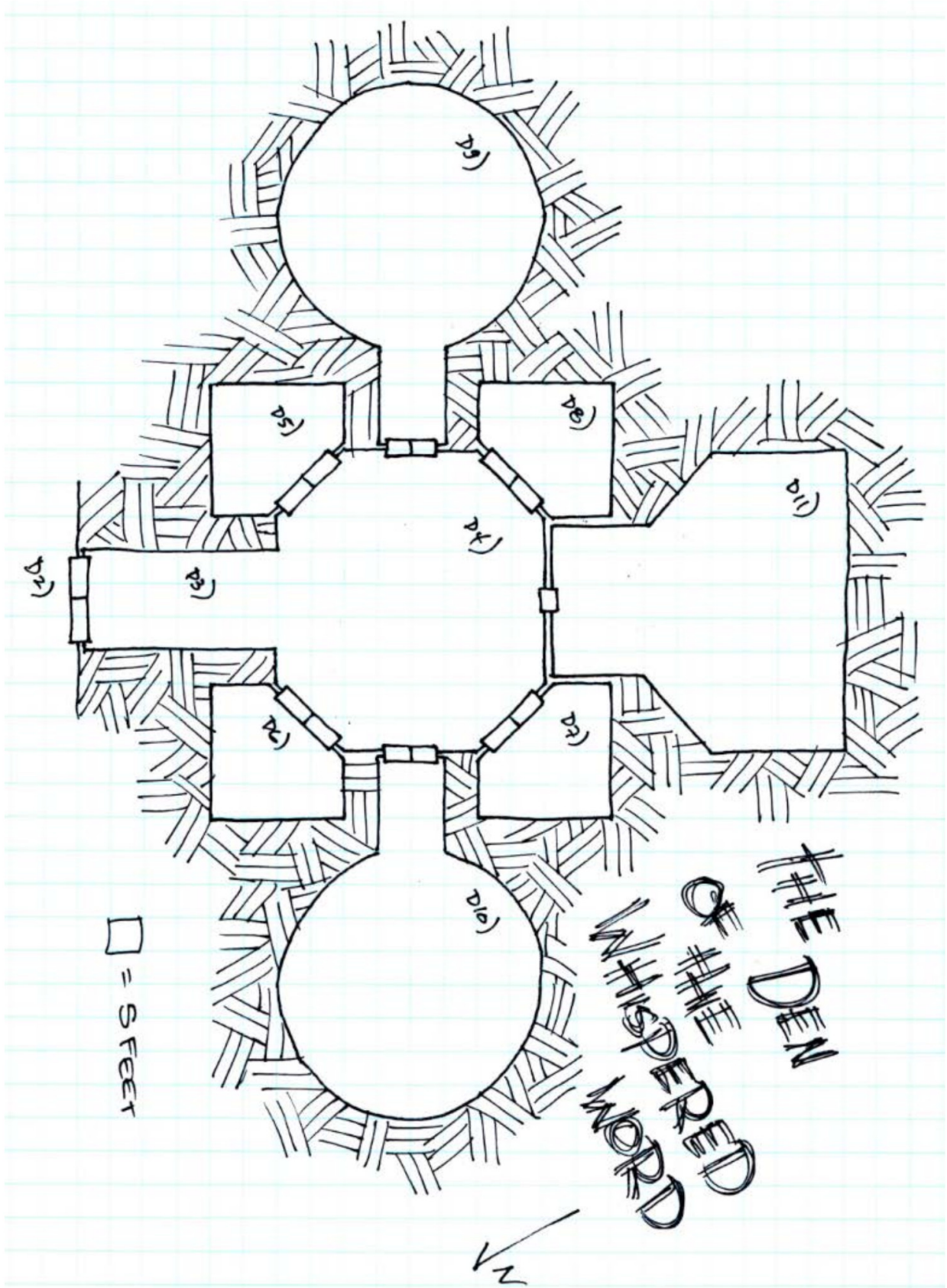
Нимаррат. Мужчина эльф-друид. Хранитель пещеры Серебряной Тени. Компаньон крайне надоедливой белки.

Марам иль Васс. Могущественный юголот из Геенны. Собиратель и распространитель секретов, диковинок и других экзотических вещей. Живет в Логове Шепчущего Слова.

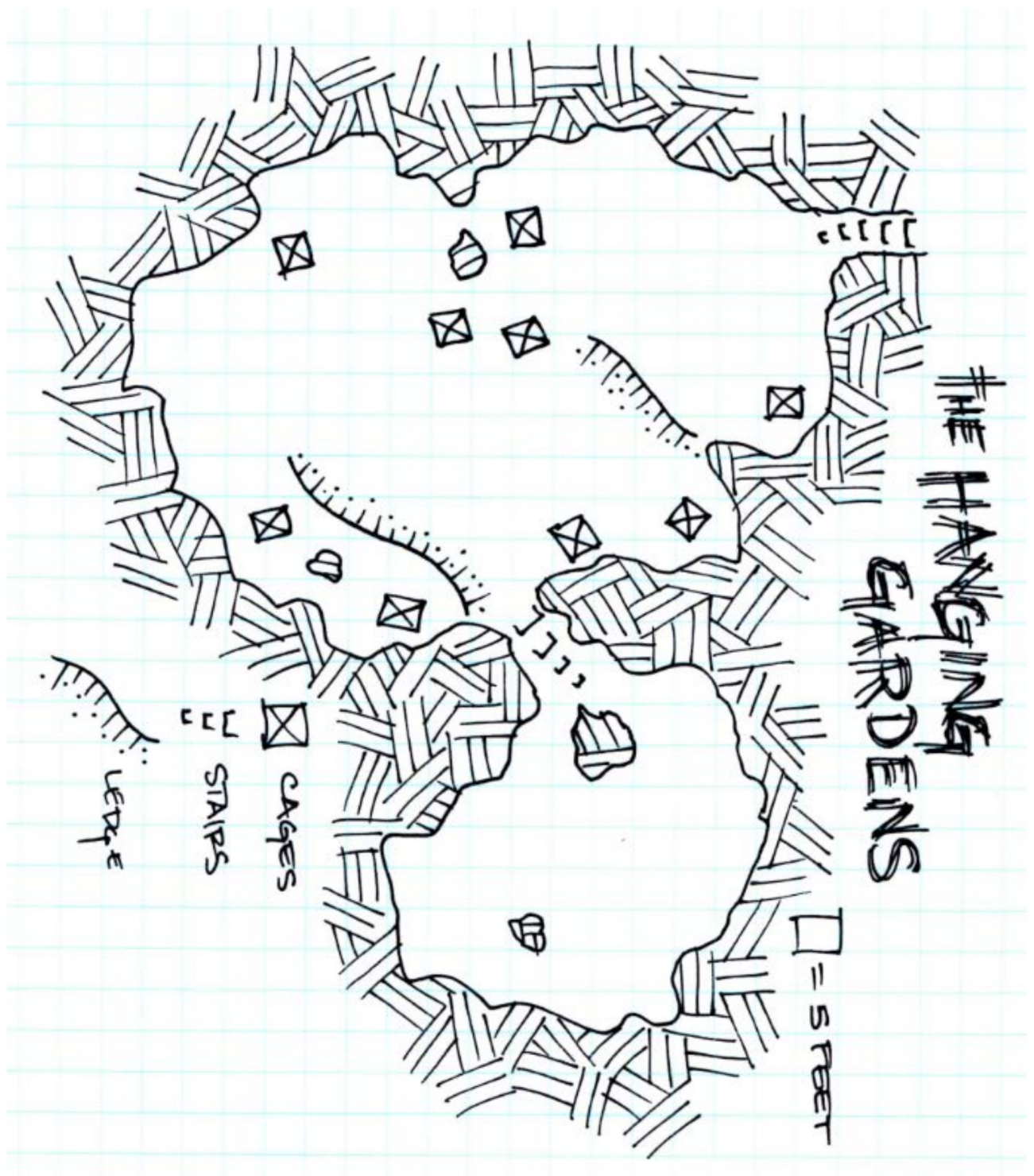
Пипьяп. Бес. Дьявол. Бывший фамильяр красного волшебника. Как бы вы его ни называли, теперь он путешествующий по Фаэруну исследователь со склонностью к перееданию. Несмотря на то, что он дружелюбен, бес легко становится злым манипулятором, если это помогает ему получить то, что нужно.

Брандир и Веперид. Два огненных великана, которые занимают властные посты в Маэримидре.

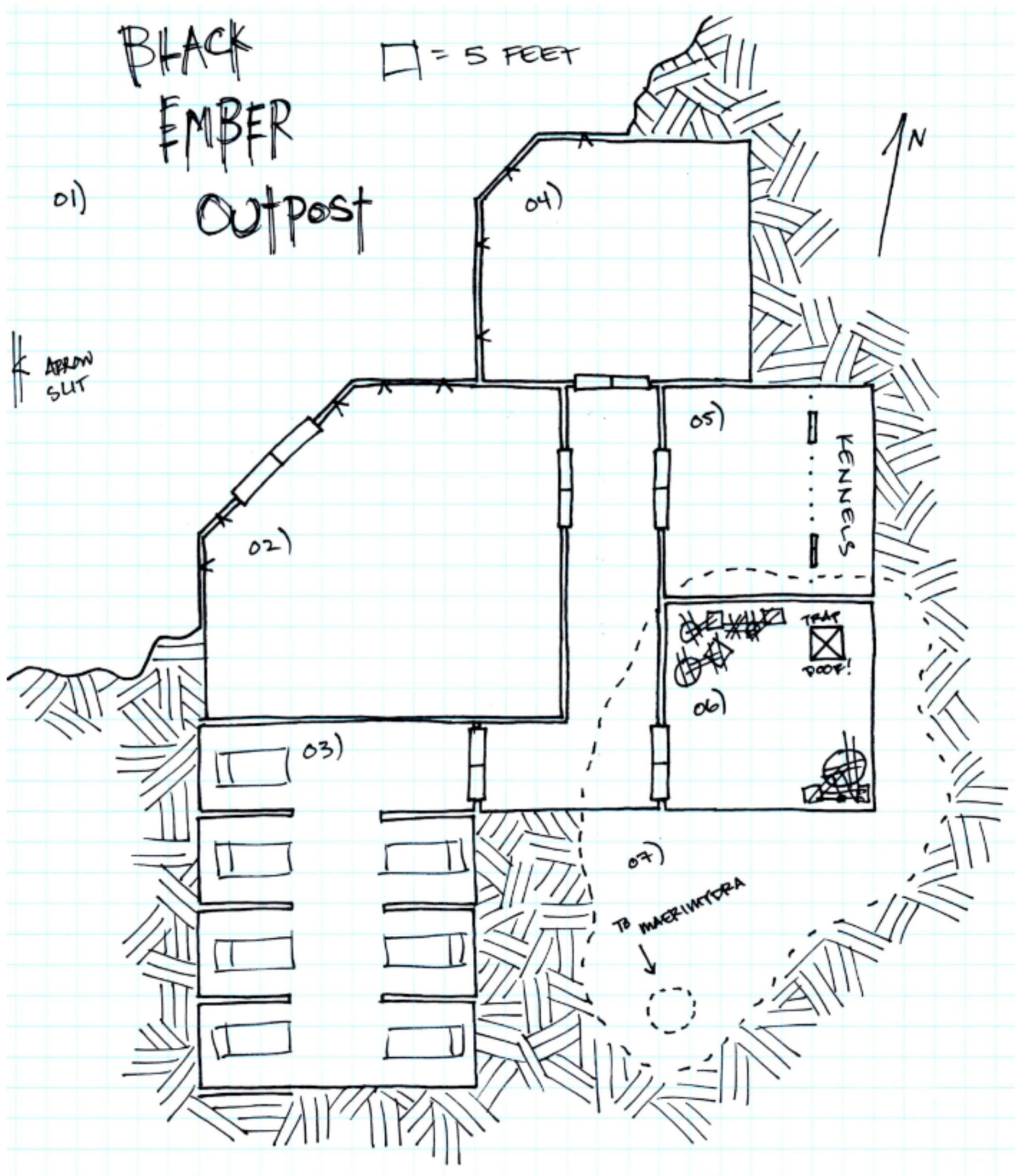
КАРТА: ЛОГОВО ШЕПЧУЩЕГО СЛОВА



КАРТА: ВИСЯЧИЕ САДЫ



КАРТА: ФОРПОСТ ЧЕРНЫЙ УГОЛЬ



КАРТА: МАЭРИМИДРА

