



СВЕТ ЗАРИКСИДЫ



DUNGEONS & DRAGONS

Безудержное космическое веселье
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

СВЕТ ЗАРИКСИДЫ



Перевод: Ilya Bolyasov, Viktoriya Bezykornova

Вёрстка и редактирование: Denis Bezykornov

Вычитка: Denis Bezykornov, Doctor Zdor, Ilya Bolyasov,
Viktoriya Bezykornova

Отдельное спасибо: Антон Палихов

Версия: 1.1



АВТОРЫ

Руководитель проекта: Christopher Perkins
Писатели: Justice Ramin Arman, Sadie Lowry, Jeffrey Ludwig
Художественный руководитель: Kate Irwin
Разработчики приключения: Dan Dillon, Christopher Perkins

Разработчик правил: Jeremy Crawford
Редакторы: Judy Bauer, Kim Mohan
Старший графический дизайнер: Trish Yochum
Графические дизайнеры: Matt Cole, Trystan Falcone
Оформители обложки: Ekaterina Burmak, Hydro74
Оформители книги: Tom Babbey, Mark Behm, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Sidharth Chaturvedi, Nikki Dawes, Simon Dominic, Olga Drebas, Merlin G.G., Suzanne Helmigh, Ralph Horsley, Katerina Ladon, Olly Lawson, Andrew Mar, Robson Michel, Irina Nordsol, Ned Rogers, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Randy Vargas, Campbell White, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk

Составители карт: CoupleofKooks, Dyson Logos
Иллюстраторы концепции: Titus Lunter, Shawn Wood
Аналитики блоков статистики: Makenzie De Armas, Taymoor Rehman

Инженер проекта: Cynda Callaway
Специалисты по визуализации: Daniel Corona, Kevin Yee
Специалист по допечатной подготовке: Jefferson Dunlap

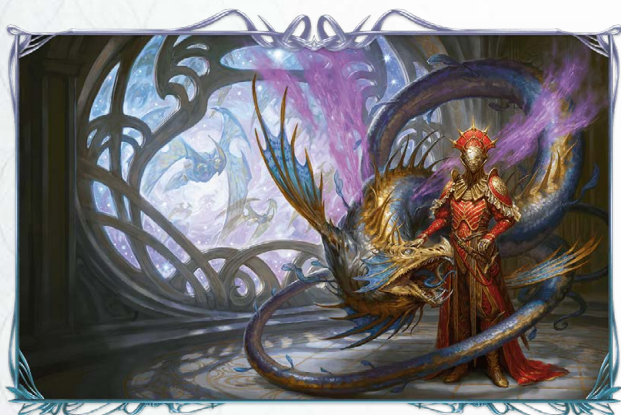
Студия D&D

Исполнительный продюсер: Ray Winninger
Директор по работе со студией: Kyle Brink
Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Менеджер по дизайну: Steve Scott
Отдел дизайна: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt
Художественный отдел: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji, Trish Yochum
Старшие продюсеры: Lisa Ohanian, Dan Tovar
Продюсеры: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis
Директор по управлению продуктами: Liz Schuh
Менеджеры по продуктам: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Маркетинг

Директор маркетинга глобального бренда: Brian Perry
Старший глобальный бренд-менеджер: Shelly Mazzanoble
Заместитель глобального бренд-менеджера: Sara Chan
Старший менеджер по коммуникациям с маркетингом: Greg Tito
Менеджер сообщества: Brandy Camel
Менеджеры по маркетингу в социальных сетях: Nicole Olson, Joshua Morris

Приключение посвящается Alex Raymond и Lorenzo Elliott Semple Jr.



На обложке

Принц Зелет, намеревающийся стать следующей главой Зариксидской империи, позирует со своим солнечным драконом на потрясающей обложке от Ekaterina Burmak.

620D0989000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6816-9
Первая печать: август 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1



На альтернативной обложке

Принцесса Зедалли, безупречно изображённая Hydro74, планирует помешать своему злому брату унаследовать отцовский престол. Заднюю обложку украшает символ Зариксидской империи.

Дисклеймер: Это приключение вносит хаос в ваш прекрасно придуманный мир домашней кампании. Мы надеемся, что ваши игроки настолько любят этот мир, что несмотря ни на что готовы спасти его. Но если нет, можем ли мы предоставить вам Скалу Брала в качестве альтернативы? Помните: оставляйте свои обиды в порту.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Spelljammer, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и «Величайшая в мире ролевая игра» являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление: Дикий космос зовёт! 4	Часть 2: Ужасы пустоты20	Глава 8: Кровавая арена 42
Описание приключения 4	Глава 4: Друзья познаются в беде 21	Что с коалицией?..... 42
Зариксида 4	Ночной паук прямо по курсу 21	База Воката 42
Структура приключения 4	Добро пожаловать на Скалу 22	Встреча с Вокатом..... 46
Проведение приключения 5	Коммодор Крукс 22	Сражения на арене 46
Источники вдохновения для приключения 6	<i>Второе дыхание</i> 23	Эффектное появление Зелета..... 47
Начальные персонажи 6	На край Дикого космоса 24	Глава 9: Разногласия и дипломатия... 48
Развитие персонажей 7	Безжалостный рейгар 25	Зариксидская угроза..... 48
С чего начать? 7	Глава 5: Жизнь на краю 26	Альянс в космосе Рока..... 50
Часть 1: Семена разрушения8	Брошенные на произвол судьбы .. 26	Флот, общий сбор! 51
Глава 1: Астральный дождь 9	Башня Тополы 26	Всадник красного дракона..... 51
Астральные заразы 9	О, Мамаша!..... 29	Часть 4: Спасители
Кристаллическая лоза 10	Былая любовь 30	мультивселенной.....52
Опасность на улицах 10	Флот Гаргенхейла 30	Глава 10: Космические захватчики... 53
Беда в доках 11	<i>Последний вздох</i> 31	Рыцарь из Ту'нарата..... 53
Возможные развязки 11	Глава 6: Мрачный альянс..... 32	Прибытие в космос Зариксиды... 53
Глава 2: Атака звёздного мотылька... 12	Корабль мертвецов 32	Нападение на цитадель 53
На борту «Лунной танцовщицы»... 12	Мятеж 34	Финальный натиск..... 54
Когда эльфы атакуют 13	Смотрите — принцесса!..... 35	Система Дикого космоса:
Тразвус принимает командование 15	Часть 3: Хаос в космосе Рока36	Космос Зариксиды 55
К Скале Брала 15	Глава 7: Вопрос доверия 37	Обзор цитадели 57
Свежеватели разума?..... 15	Принцесса Зедалли 37	Глава 11: Коронация 58
Глава 3: Коварный трофей 16	Старые раны 38	Прибытие в цитадель..... 58
<i>Лучезарный указ</i> 16	В Астральном море..... 38	Храм света..... 60
Налётчики неогы 19	Прибытие в космос Рока 39	Испытание поединком 61
	Аартуки Аруна 39	Глава 12: Свет Зариксиды 62
	Появление панцирниц 39	Предсмертное желание 62
	Система Дикого космоса:	Жизнь или смерть 62
	Космос Рока 40	Финал 64
		Дальнейшие приключения 64



Дикий космос зовёт!

ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ В МИРЕ ПО ВАШЕ-МУ ВЫБОРУ, а затем его действие переносится в Дикий космос и Астральное море. В этих местах персонажи перемещаются на борту кораблей, способных преодолевать огромные расстояния, используя особую форму передвижения — магоходство. Перед проведением этого приключения прочтите «Путеводитель астрального путешественника», в котором содержится информация о сеттинге и том, как работает магоходство. Приключение предполагает, что у персонажей прежде не было опыта в магоходстве — ничего, он вот-вот появится!

Информация, представленная в этой книге, предназначена исключительно для глаз Мастера. Если вы собираетесь играть в это приключение не в качестве Мастера, прекратите читать прямо сейчас.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Основное действие этой истории разворачивается вокруг персонажей, которые пытаются спасти свой родной мир от атаки империи астральных эльфов. На момент начала приключения атака идёт полным ходом. Укрывшись на борту магического корабля, персонажи отправляются к звёздам, чтобы узнать, кто стоит за нападением и как можно спасти свой мир.

Во время приключения персонажи встретятся со множеством существ из космоса, некоторые из которых станут их спутниками. Они познакомятся с принцессой Зедали — астральной эльфийкой, вовлечённой в борьбу за власть против её брата-близнеца, принца Зелета, над империей, ныне угрожающей родному миру персонажей. С помощью принцессы или без неё группе будет необходимо вступить в невероятный союз, чтобы нанести ответный удар империи астральных эльфов.

В ходе приключения персонажи посетят огромное количество грандиозных мест, включая город на астероиде под названием Скала Брала и цитадель империи астральных эльфов, вращающуюся на орбите звезды Зариксиды.

ЗАРИКСИДА

Свет Зариксиды вскармливал Зариксидскую империю тысячу лет, служа источником магической силы, с помощью которой астральные эльфы из космоса Зариксиды поддерживали своё государство. Тысячу лет назад свет звезды начал гаснуть, угрожая благополучию эльфов. Поэтому император Заван превратил умирающее светило в паразита, высасывающего жизнь из других миров с помощью кристаллических семян, собранных с Зариксиды.

Как только эльфы выберут подходящий мир-жертву, корабли, известные как звёздные мотыльки, выпустят сотни астральных семян в атмосферу планеты. Семена упадут с неба и зароятся в землю и океаны поражённого мира. Как только астральные семена пустят корни, они начнут отрачивать невероятно длинные кристаллические лозы. Усики этих лоз углубятся в мир и высосут из него жизнь. Когда лозы лишат мир его энергии, на что могут уйти месяцы, они выпустят яркий луч света прямо в Зариксиду, временно восполнив её свет и превратив мир-жертву в пустую оболочку.

Хотя после каждой такой процедуры Зариксиды сверкает словно бриллиант, проходит очень мало времени до того момента, как её свет снова начинает тускнеть, предвещая гибель очередного мира.

Как только астральные семена укоренились в мире-жертве, обратить процесс сложно — лозы слишком толстые и их слишком много. Лишь уничтожив Зариксиду, служащую источником астральных семян, можно освободить пострадавший мир от цепкой хватки паразитов. Если звезда погаснет, кристаллические лозы отдадут собранную энергию обратно миру-жертве, высохнут и умрут.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из четырёх частей, каждая из которых делится на три главы. Каждая глава рассчитана на прохождение за одну сессию длиной два-три часа. Ожидается, что группа завершит приключение за двенадцать сессий.

Каждая глава начинается с краткого обзора, помогающего понять, что ждёт героев впереди, и вспомнить, что с ними уже случилось. В книге не сказано, как должна развиваться сессия, потому что у игроков есть некоторая доля контроля за сюжетом, но текст предоставляет вам достаточно информации для проведения столкновений и отыгрыша существ. Если персонажи вытворят что-то неожиданное — импровизируйте, одновременно двигая их в сторону главной цели. Каждая глава заканчивается клиффхэнгером¹, позволяющим подвести к следующей сессии, при условии, что всё идёт по плану.

Приключение состоит из следующих четырёх частей:

Часть 1: Семена разрушения описывает пагубное влияние астральных семян на родной мир персонажей. Группа отправляется в Дикий космос. После побега на Скалу Брала персонажи разыскивают гиффа коммодора Крукса, надеясь, что он сможет помочь помешать планам Зариксидской империи и вместе с тем спасти родной мир героев.

¹ Художественный приём, когда действующее лицо сталкивается с неожиданным поворотом сюжета, но повествование обрывается, что оставляет развязку открытой до появления продолжения. — прим. переводчика.

ЗАРИКСИДСКИЙ ЗВЁЗДНЫЙ МОТЫЛЁК
РАЗБРАСЫВАЕТ ОДНО ИЗ МНОЖЕСТВА
АСТРАЛЬНЫХ СЕМЯН, НАХОДЯСЬ НА ОРБИТЕ НЕ
ПОДОЗРЕВАЮЩЕГО МИРА



Часть 2: Ужасы пустоты, в которой персонажи путешествуют на край родной системы Дикого космоса, где встречаются принцессу Зедалли и узнают о сложнейшей задаче, возложенной на них. Группа отправляется в космос Рока, в котором Крукс планирует создать коалицию против Зариксидской империи.

Часть 3: Хаос в космосе Рока начинается с прибытия персонажей в космос Рока, в котором оказывается, что коалиция капитана — не более чем шайка спорящих болтунов. Героям нужно найти способ объединить фракции перед тем, как атаковать Зариксидскую империю.

Часть 4: Спасители мультивселенной описывает космос Зариксиды и судьбоносное столкновение персонажей с принцем Зелетом и его космической армадой. Наконец, персонажи прибывают в имперскую цитадель, где узнают настоящую цену спасения их родного мира. Им предстоит решить судьбу Зариксиды и империи, освещаемой ей, а затем отправиться в долгое путешествие домой.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для проведения приключения вам потребуются основные книги правил пятой редакции («*Книга игрока*», «*Руководство Мастера*» и «*Бестиарий*»). В дополнение к ним вам понадобятся две другие книги, включённые в набор: «*Астральный зверинец Бу*» и «*Путеводитель астрального путешественника*».

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». Обычно вы можете найти блок статистики в «*Бестиарии*». Если нужный вам блок статистики находится в «*Астральном зверинце Бу*», текст прямо укажет на это.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в «*Книге игрока*», а магические предметы — в «*Руководстве Мастера*», если только текст приключения напрямую не отсылает к «*Путеводителю астрального путешественника*».

«*Путеводитель астрального путешественника*» описывает множество типов магических кораблей, упоминаемых в приключении, и планы палуб каждого из них. По своему желанию вы можете дать игрокам копии планов палуб любого корабля, на котором они передвигаются, и позволить им управлять кораблём во время столкновений. Так вы сможете полностью сконцентрироваться на отыгрыше неигровых персонажей и их кораблей.

КОСМИЧЕСКИЙ ГАЛЕОН
СПАСАЕТСЯ ИЗ МИРА,
КОТОРОМУ ГРОЗИТ
ОПАСНОСТЬ



Источники вдохновения для приключения

Свет Зариксиды вдохновлён фильмом 1980-го года «Флэш Гордон» и одноимённой серией комиксов 1930-х годов. Герои приключения, как и Флэш Гордон, должны победить врагов из другого мира, чтобы спасти свою родную планету. Гиперболизированные второстепенные персонажи, невероятные ситуации и вычурные диалоги двигают историю к её неизбежной развязке. Абсурдные повороты сюжета подчёркивают чувство срочности, удерживая героев в напряжении, пока те несутся от одного клиффхэнгера к другому.

Вот, что вы можете сделать, чтобы ваш «Свет Зариксиды» ощущался как средненькие научно-фантастические истории, вдохновившие его:

- Посмотрите фильм 1980-го года «Флэш Гордон». Это не Шекспир или Скорсезе, но диалоги в нём можно разбирать на цитаты, а костюмы и декорации просто фантастика.
- Каждый неигровой персонаж, не сражающийся с героями, должен считаться с их мнением, что даст игрокам ощущение значимости их персонажей. Даже если те жалки и незначительны для их врагов.
- Заканчивайте каждую сессию клиффхэнгером. Они уже есть в конце каждой главы приключения, но вы можете придумать собственные. В таком случае заканчивайте сессии неожиданным открытием, резким поворотом сюжета или внезапной угрозой.

- Когда будете готовы начать новую главу, прочтите или перефразируйте текст, который даётся в начале, дополнив его случившимися событиями или особо запомнившимися цитатами из предыдущих игровых сессий.

Начальные персонажи

Приключение предполагает, что персонажи начинают его на пятом уровне. Если персонажи ваших игроков имеют уровни ниже, им придётся погеройствовать в других местах, чтобы набрать достаточно опыта для достижения пятого уровня. И «Стартовый набор», и «Новый стартовый набор» содержат в себе приключения, которые помогут развить персонажей с 1-го по 5-й уровни. Если эти варианты вам не подходят, вы можете просто попросить игроков создать новых персонажей 5-го уровня, как описано в следующем разделе.

Создание персонажа

Если бороздящие просторы космоса расы являются вполне обыденными для вашего мира, вы можете добавить предыстории и расы из «Путеводителя астрального путешественника» к списку возможных персонажей, из которого игроки выбирают своих персонажей. Как Мастер, вы решаете, что доступно вашим игрокам, а что — нет.

Если во время приключения игрок захочет создать нового персонажа (возможно, его старый умер или покинул группу), он может создать его того же уровня, как и остальная группа, выбрав из доступных вариантов. Если группа находится в Диком космосе или Астральном море, вы можете сделать доступными все варианты создания персонажей из *«Путеводителя астрального путешественника»*.

Чтобы создать персонажей 5-го уровня для этого приключения, игроки могут использовать этапы создания персонажа, описанные в *«Книге игрока»*. В дополнение к увеличению хитов, классовым умениям и заклинаниям у каждого персонажа при себе обычное начальное снаряжение и 625 зм, которые можно потратить на дополнительное немагическое снаряжение. Если вы проводите кампанию с большим количеством магии, каждый персонаж также должен получить один необычный магический предмет по выбору игрока и с вашего согласия.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце каждой части приключения все члены группы получают достаточно опыта для повышения уровня и продвигаются таким образом, как описано в таблице «Уровни персонажей». Персонажи, закончившие приключение, получают 9-й уровень.

УРОВНИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Часть	Уровень персонажей
1: Семена разрушения	5-й
2: Ужасы пустоты	6-й
3: Хаос в космосе Рока	7-й
4: Спасители мультивселенной	8-й

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Приключение начинается в прибрежном или портовом городе в мире, в котором персонажи ищут славы или отдыхают между своими похождениями. Поскольку большая часть приключения происходит в Диком космосе и Астральном море, начальные локации почти не влияют на то, как будут развиваться события. Родной мир персонажей нужен лишь для того, чтобы поднять ставки — его могут разрушить! Игра в мире, с которым персонажи знакомы, отлично работает независимо от того, играете вы в опубликованную кампанию или в собственном мире.

Если вы использовали *«Затерянные рудники Фанделвера»* (приключение из *«Стартового набора»*) или *«Дракон Ледяного пика»* (приключение из *«Нового стартового набора»*), чтобы персонажи достигли пятого уровня, тогда *«Свет Зариксиды»* начинается в том же регионе, в котором разыгрывались ознакомительные кампании — побережье Меча в сеттинге Забытых Королевств мира Торил. Невервинтер — один из нескольких крупных портов на побережье Меча, — как раз может стать местом, в котором персонажи окажутся на момент начала этого приключения.



Все локации, которые персонажи посетят, и все персонажи, которые им повстречаются, описаны в этой книге, а подробности о Скале Брала — в *«Путеводителе астрального путешественника»*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОТГОЛОСКА ЗВЁЗДНОГО СВЕТА

Отголосок звёздного света (см. *«Астральный зверинец Бу»*) может быть не просто участником захватывающего столкновения, но и полезным инструментом на случай, если ключевой персонаж встретит незавидный и неожиданный конец. Если героям понадобится информация, которую мог знать только погибший НИП, вы можете сделать так, чтобы он предстал перед группой в форме отголоска звёздного света и помог им.



СЕМЕНА РАЗРУШЕНИЯ

ЧАСТЬ 1

Астральный дождь

В начале приключения персонажи занимаются своими привычными делами в шумном прибрежном городе, в котором все говорят об удивительных метеоритных дождях, идущих несколько ночей. На самом деле, местные жители видели сотни астральных семян, падающих из космоса и зарывающихся в землю и воду. Некоторые из них уже пустили корни. Приключение начинается, когда на улицах города гигантские кристаллические лозы вырываются из-под земли, вызывая панику у населения.

АСТРАЛЬНЫЕ ЗАРАЗЫ

Когда вы будете готовы начать играть, прочтите:

Ваши похождения привели вас на побережье, на котором рыбацкие лодки делят гавань с торговыми судами со всего света. Все вокруг обсуждают падающие звёзды, освещающие вечернее небо последние пару дней. Некоторые говорят, что эти небесные явления предвещают приближающуюся катастрофу. Другие верят, что это знак скорого пришествия богов. Никто не может сказать точно.

Вы только что закончили свой обед под рассказ кузнеца о том, как он проснулся прошлой ночью от громкого удара. Он рассказал, что из-под земли вырвалась кристаллическая лоза, пробившая крышу пекарни по соседству. «Должно быть, боги решили наказать их за паршивые пироги и высокие цены» — говорит кузнец, нервно усмехаясь. Внезапно земля под вашими ногами начинает сильно трястись. Вдалеке вы слышите приглушённый грохот взрыва. Кузнец и ещё несколько горожан выбегают наружу. Присоединившись к ним, вы видите извилистую кристаллическую лозу, вырвавшуюся из-под земли в паре кварталов от вас. Она настолько высокая, что её видно над крышами. Оттуда же раздаются крики, полные паники.

Морячка напротив вас говорит: «Пора бы мне на корабль возвращаться. Можете присоединиться ко мне. Это будет разумное решение» — после этого она идёт в сторону доков.

Земля разверзается снова, и на улицах вокруг вас раздаются всё новые и новые взрывы. Оттуда вырастают меньшие кристаллические лозы, которые выдёргивают себя с корнем из земли и начинают рыскать по улицам, гоняясь за паникующими горожанами, а гигантская лоза вдалеке тянется всё выше.

Дружелюбная морячка — Элайна Сартел — описана дальше в главе. Она сразу же сбегает, оставляя персонажей наедине с необходимостью принятия решения.

Лозы поменьше — это **астральные заразы** (см. приложенный блок статистики). Они направляют свои атаки на ближайших обывателей, игнорируя не атакующих их персонажей. Низкая скорость заразы позволяет группе без проблем избежать их.

У персонажей есть несколько вариантов дальнейших действий:

Сразиться с заразами. Если персонажи уничтожат всех шестерых заразы, то появятся ещё — бросьте кб, чтобы определить их количество. Новые либо вырвутся из-под земли, либо будут волочиться по улицам и переулкам, приближаясь к персонажам. Каждый раз, когда персонажи побеждают группу заразы, появляются новые. Повторите бросок кости, чтобы определить их число. С каждой новой волной игроки должны начать понимать, что их персонажи не смогут уничтожить всех заразы, и нужно пробовать другой план действий.

Бежать в доки. Если персонажи последуют совету Элайны Сартел и устремятся в доки, переходите к столкновению «Беда в доках», когда они туда придут.

Спрятаться в укрытии. Если персонажи попытаются забаррикадироваться в каком-то здании или спрятаться где-то ещё в поселении, их укрытия начнут разрушаться из-за сильнейших подземных толчков. Станет понятно, что в поселении нет безопасных мест. Группе придётся предпринять что-то другое.

Исследовать кристаллическую лозу. Если персонажи направятся к гигантской кристаллической лозе, перейдите к разделу «Кристаллическая лоза» ниже.

Бежать в пригород. Если персонажи побегут через улицы и переулки к пригороду, перейдите к разделу «Опасность на улицах» ниже.



КРИСТАЛЛИЧЕСКАЯ ЛОЗА

Лоза, растущая в центре города, произошла из астрального семени, упавшего с неба в пекарню и зарывшегося в землю. Она имеет толщину 50 футов (15 метров) у основания, длину — 1000 футов (305 метров). При этом она всё ещё растёт. Лоза состоит из переливающегося материала, неуязвимого к заклинаниям и оружию персонажей. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 10, определит, что этот материал — некая форма живого кристалла.

Вокруг кристаллической лозы нет ни одной астральной заразы, а это значит, что персонажи могут подобраться к ней и изучить, не опасаясь быть атакованными. Лоза тёплая на ощупь и излучает пульсирующий свет. Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, поймёт, что корни лозы уходят глубоко под землю и питаются термальной энергией планеты. Кажется, остановить этот процесс невозможно.

Пока лоза растёт вверх, она также увеличивает- ся вширь, медленно расталкивая грязь и обломки у своего основания. Сообщите игрокам о том, что подземные толчки становятся сильнее и сильнее по мере роста лозы, оставляя им всего два варианта: бежать в доки (см. раздел «В доки» ниже) или спастись в пригороде (см. раздел «Опасность на улицах» ниже).

ОПАСНОСТЬ НА УЛИЦАХ

По улицам блуждают астральные заразы. Члены местного ополчения (используйте блок статистики **стража [guard]**) пытаются удержать атаку заразы во время эвакуации безоружных гражданских. Если персонажи задерживаются в одном месте дольше чем на одну минуту, их находят и атакуют 1кб **астральных зараз** (см. приложенный блок статистики).

Следующие события происходят, пока персонажи перемещаются по улицам и переулкам к пригороду, но не в том случае, если они устремляются к докам:

Лавина обломков. Подземные толчки разрушили ближайшие к персонажам здания, и группа оказалась под лавиной обломков. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая при провале 22 (4к10) дробящего урона, или половину этого урона при успехе.

Испуганные горожане. Толпа из тридцати обывателей пробегает мимо персонажей. За собой их ведёт уверенный юноша, крича: «В доки! Сядем на один из кораблей! Это наша единственная надежда!» Пожилая женщина хватается за руку кого-то из персонажей и со страданием в голосе причитает: «Эти лозы повсюду! Нигде не безопасно! Мы все умрём!» Внезапно подземный толчок обрушивает здание, погребая под ним половину толпы и заставляя оставшихся разбежаться в разные стороны.

АСТРАЛЬНАЯ ЗАРАЗА

Среднее Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Сопrotивление урону излучение, холод

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Свечение. Пока у заразы есть хотя бы 1 хит, она испускает тусклый свет в пределах 10 футов.

Необычная природа. Зараза не нуждается в воздухе и сне.

Действия

Мультиатака. Зараза совершает две атаки Вытягивающей тепло лозой.

Вытягивающая тепло лоза. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1кб + 3) урона излучением, если цель — существо Большого или меньше размера, она становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она получает 3 (1кб) урона холодом в начале каждого своего хода. У заразы две лозы, каждая из которых может схватить одно существо.

Если персонажи покинут город по суше, они увидят дюжины гигантских кристаллических лоз, вырывающихся из-под земли в окрестностях, и сотни астральных зараз, бредущих по полям. Подземные толчки становятся настоящими землетрясениями, когда кристаллические лозы устремляют свои корни в землю и тянутся на сотни футов вверх. Персонажей, которые продолжают передвигаться по суше вместо того, чтобы отправиться в доки, спасут (см. раздел «Экстренная эвакуация» ниже).

БЕДА В ДОКАХ

Когда персонажи прибудут в доки, прочтите:

В доках творится хаос. Сотни горожан наводнили пирс, пытаясь протиснуться на три судна, которые ещё не успели уплыть: две ладьи и один галеон. Группа громил в чёрных кожаных доспехах с помощью своих дубинок не дают кричащей толпе обывателей пройти на корабли, одновременно загружаясь на них вместе с грузом. За ними присматривает мужчина с длинными рыжими волосами и презрительным взглядом.

Из толпы выходит женщина и вытирает кровь со своего подбородка. «Рада снова видеть вас, — говорит она с улыбкой. — Я капитан Элайна Сартел, и один из этих кораблей принадлежит мне. Только я туда попасть не могу. Не будете ли так любезны, господа, помочь? Обещаю вернуть должок».

Капитан Элайна Сартел — хаотично-добрый **капитан разбойников [bandit captain]** — командует галеоном «Лунная танцовщица». Она невозмутима — островок спокойствия в море хаоса.

ТРАЭВУС И ЕГО БАНДА

Капитан Сартел узнаёт в рыжеволосом мужчине местного криминального авторитета по имени Траэвус — нейтрально-злого **ветерана [veteran]**. Десять **головорезов [thug]**, стоящих на пути Сартел к её кораблю, работают на него.

Траэвус со своей бандой не обращает на персонажей никакого внимания, но они становятся агрессивными, если группа попытается пройти на «Лунную танцовщицу» вместе с капитаном Сартел. И хотя Элайна знает Траэвуса, он её не узнаёт.

Траэвус собирается спасти себя и столько своих товаров, сколько сможет. Действием персонаж может попытаться уговорить его взять группу и Сартел в качестве команды, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10.

Если Траэвус узнает, что Сартел является капитаном корабля, он прикажет своим головорезам взять её в плен, надеясь, что это поможет поддерживать дисциплину на «Лунной танцовщице». Если бросить разбойнику вызов, или если он поймает хотя бы одного персонажа на попытке пробраться на корабль, он атакует группу вместе с шестью своими головорезами, пока остальные будут удерживать толпу в доках. Если Траэвус будет побеждён, все оставшиеся головорезы потеряют желание сражаться. Некоторых из них задавит толпа, а остальные бросятся в воду и поплывут в сторону ладей, поднимающих паруса.

Как только головорезы будут побеждены, «Лунная танцовщица» возьмёт на свой борт оставшихся в доках горожан — всего шестьдесят душ, — прежде чем отплыть. В главе 2 находится больше информации о «Лунной танцовщице» и её команде.

ВОЗМОЖНЫЕ РАЗВЯЗКИ

Если персонажи оказались на борту «Лунной танцовщицы» в доках, закончите сессию разделом «Вверх и прочь». В противном случае, используйте раздел «Экстренная эвакуация».

ВВЕРХ И ПРОЧЬ

Когда персонажи и прочие пассажиры окажутся в безопасности на борту «Лунной танцовщицы», прочтите:

Кристаллические лозы вьются ввысь, касаясь небес. Из гавани вы видите похожие лозы в милях от города. Они вырвались из недр этого мира и стремятся прямо к облакам. Когда «Лунная танцовщица» покидает гавань, капитан Сартел громко топает своим ботинком по палубе. «Блинчик! — кричит она, — Подними нас!»

Вдруг галеон со скрипом поднимается с водной глади в воздух! Мир исчезает где-то под вами, и «Лунная танцовщица» устремляется мимо облаков в звёздную бездну ночи.

☞ Здесь заканчивается первая глава.

ЭКСТРЕННАЯ ЭВАКУАЦИЯ

Если персонажи не добрались до доков, капитан Сартел раскрывает свою личность Траэвусу и заключает с ним сделку, по которой она встаёт у руля «Лунной танцовщицы», а взамен доставляет банду головорезов, их предводителя и их вещи в безопасный порт. Как только паруса корабля поднимаются, Сартел приказывает ему взлететь и спасает группу. Траэвус и его головорезы слишком ошеломлены таким развитием событий и не препятствуют спасению персонажей.

Где бы персонажи ни оказались, Элайна найдёт их. Прочтите:

На вас падает гигантская тень. Вы поднимаете головы и видите над собой летящий галеон, чьи паруса раздувает лёгкий бриз. С корабля свисает верёвочная лестница в нескольких футах над землёй, а сверху выглядывает лицо.

«Не хотите наверх?» — спрашивает морячка, которую вы встретили ранее.

☞ Здесь заканчивается глава 1.

Атака звёздного мотылька

Изгнанные из прибрежного поселения гигантскими кристаллическими лозами, астральными заразами и землетрясениями, персонажи попали на борт галеона «Лунная танцовщица» под командованием капитана Элайны Сартел. Затем корабль взмыл в космос!

Как только «Лунная танцовщица» покидает атмосферу планеты и входит в Дикий космос, капитан Сартел берёт курс на Скалу Брала. Самое время определить, где находится Скала Брала относительно родного мира персонажей. Определив местоположение Скалы Брала в Диком космосе, оцените, сколько дней понадобится «Лунной танцовщице», чтобы добраться туда. Если приключение началось на Ториле, Скала Брала — один из нескольких астероидов, вращающихся вокруг планеты, и путь туда займет всего несколько часов. В противном случае, считайте, что Скала находится на орбите другого

КАПИТАН ЭЛАЙНА САРТЕЛ



мира или в соседнем поясе астероидов, и путь до неё займёт несколько дней.

В этой главе вскоре после того, как «Лунная танцовщица» покидает мир персонажей, её перехватывает корабль астральных эльфов. Персонажи успевают закончить короткий отдых до прибытия вражеского корабля.

Перед проведением этой главы ознакомьтесь с главой 2 «Путеводителя астрального путешественника». Держите под рукой планы палуб космического галеона и звёздного мотылька, поскольку они пригодятся в игре.

НА БОРТУ «ЛУННОЙ ТАНЦОВЩИЦЫ»

Как только «Лунная танцовщица» покинет мир персонажей, прочтите:

Стоя на палубе «Лунной танцовщицы», вы видите, как десятки кристаллических лоз вырываются из-под поверхности вашего мира. Некоторые из них становятся настолько высокими, что пронзают облака. Вы обнаруживаете, что плывёте сквозь пустоту, наполненную разноцветными газами и мигающими звёздами. Косяк обитающих в космосе рыб проплывает мимо корабля по правому борту.

«Добро пожаловать в Дикий космос, — говорит капитан Сартел, широко разведя руки в стороны. — Едва успели. Там, внизу, чёрт его знает, что это за лианы и как от них избавиться, но кто-нибудь на Скале Брала должен быть в курсе».

На борту «Лунной танцовщицы» только два члена команды: капитан Сартел и фламф-рулевой (см. раздел «Фламф Блинчик»). В зависимости от того, как развивались события в главе 1, на борту «Лунной танцовщицы» помимо персонажей могут находиться следующие пассажиры:

- Траэвус и его головорезы. Никто из них не будет подчиняться приказам капитана Сартел, а будет держаться в стороне. Пока персонажи рядом, бандиты не решатся на открытый мятеж.
- До шестидесяти **обывателей [commoners]**, шестеро из которых — бывалые моряки.

На «Лунной танцовщице» есть две баллисты, но нет команды для управления ими. Мангонель был уничтожен в недавнем столкновении, и капитан Сартел до сих пор не заменила его. Именно получение нового мангонеля было основной причиной пребывания Сартел в родном мире группы. Там гораздо проще найти древесину, чем в привычном порту захода — Скале Брала.

КАПИТАН ЭЛАЙНА САРТЕЛ

Капитан Сартел служит на Скале Брала в качестве капера по поручению правителя города — князя Андру. Она уверяет героев, что там они будут в безопасности.

Когда её корабль причалит к Скале Брала, капитан Сартел планирует выгрузить персонажей и других пассажиров корабля. Этим поступком истощается её готовность помогать группе.

ФЛАМФ БЛИНЧИК

Пока «Лунная танцовщица» стояла в порту, на её борту оставался один член экипажа — фламф по имени Блинчик, служащий рулевым. Блинчик может совершать следующее дополнительное действие:

Использование заклинаний. Базовой характеристикой фламфа является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах.

Неограниченно: *волшебная рука* [magic hand], *малая иллюзия* [minor illusion]

1/день каждое: *волшебная стрела* [magic missile], *невидимый слуга* [unseen servant]

ОСОБЕННОСТИ «ЛУННОЙ ТАНЦОВЩИЦЫ»

Для представления корабля «Лунная танцовщица» используйте планы палуб космического галеона, приведённые в «Путеводителе астрального путешественника». Ниже описаны примечательные особенности:

Область 3: Каюта капитана. Среди вещей капитана Сартел есть запертый сундук с сокровищами, который она хранит в своей каюте. Единственный ключ от сундука находится у капитана. Действием персонаж может взломать замок, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, или открыть сундук силой, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. В сундуке находятся три бутылки изысканного вина (10 зм каждая), шесть золотых браслетов (25 зм каждый), девять жемчужин (100 зм каждая) в бархатном мешочке и *свиток заклинания воздушный пузырь* (см. «Путеводитель астрального путешественника»).

Область 5: Магический руль. Магический руль корабля выглядит как богато украшенный парящий серебряный стул без ножек с пурпурной подушкой на сиденье. Светящиеся голубые кристаллы под сиденьем проецируют на пол магический круг, стабилизируя кресло. Фламф Блинчик сидит на стуле, когда управляет кораблём.

Область 12: Верхний трюм. В верхнем трюме содержится дюжина здоровых **мулов** [mules], которых Сартел собирается продать как вьючных животных, мешки с кормом для животных и груз, оставленный здесь Траэвусом и его бандой (см. главу 1), состоящий из двадцати 40-фунтовых (18 кг) ящиков с различным воинским оружием (общая стоимость 2 000 зм) и пяти сотен бутылок бренди (по 3 зм каждая).

Область 13: Нижний трюм. В нижнем трюме находятся ящики с продуктами и бочки с пресной водой. Их достаточно для десяти Средних существ на тридцать дней.



Блинчик

КОГДА ЭЛЬФЫ АТАКУЮТ

У персонажей есть время на короткий отдых перед тем, как на горизонте появляется новая проблема, и Сартел призывает их на службу. После того как персонажи закончат короткий отдых, прочтите:

Когда корабль замедляет ход, в пределах видимости появляется другое судно, приближающееся к корме «Лунной танцовщицы». Догоняющее судно напоминает гигантского мотылька с крыльями из переливающегося хрусталя, похожего по цвету и блеску на кристаллические лозы, опустошающие ваш мир. Вы можете видеть, как фигуры на палубе другого судна спешно заряжают корабельный мангонель.

«Астральные эльфы, — ругается капитан Сартел, — и они не выглядят дружелюбными. Лучше приготовьтесь к бою».

Корабль астральных эльфов — звёздный мотылёк под названием «Тёмная звезда». Его команда состоит из трёх **астральных эльфов воителей** — капитана Азмадиана (законно-злой), лейтенанта Джалина (законно-злой) и лейтенанта Занта (законно-нейтральный), а также нейтрально-злой **астральной эльфийки звёздной жрицы** по имени Альтура (рулевая корабля) и девяти **плазموидов-исследователей** разного мировоззрения (см. блоки статистики астральных эльфов и плазмоидов в «Астральном зверинце Бу»).



ТЁМНАЯ ЗВЕЗДА

СРАЖЕНИЕ МЕЖДУ КОРАБЛЯМИ

Правила боя между кораблями приведены в главе 2 «Путеводителя астрального путешественника».

Капитан Сартел мрачно сообщает персонажам, что звёздный мотылёк — более быстроходный корабль, и что у «Лунной танцовщицы» нет шансов уйти от него. По её подсчётам у персонажей есть около минуты на подготовку, прежде чем звёздный мотылёк подойдёт достаточно близко, чтобы выстрелить из мангонеля (в пределах максимальной дистанции). После выстрела Сартел приказывает своему кораблю развернуться и как можно быстрее сблизиться с астральными эльфами, чтобы свести к минимуму возможность «Тёмной звезды» вести огонь по «Лунной танцовщице». Пройдёт ещё минута, прежде чем оба корабля сблизятся на расстояние абордажа.

СРАЖЕНИЕ С «ТЁМНОЙ ЗВЕЗДОЙ»

Как только корабли достаточно сближаются, три астральных эльфа-воителя поднимаются на борт «Лунной танцовщицы». Их лица скрыты за визорами, и они надменно требуют от капитана Сартел капитуляции. Она вежливо отказывается, и тогда астральные эльфы нападают. Плазмоиды на борту «Тёмной звезды» используют баллисты для обстрела персонажей, которых они могут видеть. Капитан Сартел сражается вместе с персонажами. Если на борту присутствуют Траэвус и его головорезы, то они встают на защиту «Лунной танцовщицы» только в случае, если персонажи начинают проигрывать.

Астральные эльфы уверены, что смогут захватить «Лунную танцовщицу». Но если двое из воителей падут, третий попытается отступить на «Тёмную звезду». После успеха или провала этой попытки звёздный мотылёк поспешно отступает. Звёздная жрица Альтура остаётся на борту «Тёмной звезды» и с помощью заклинания *послание [sending]* сообщает о случившемся Хеликсу, астральному эльфу на Скале Брала (см. главу 4). Меж тем, плазмоиды — не самые лучшие бойцы, и либо убегают, либо сдаются, если персонажи вступают с ними в ближний бой.

ДОПРОС АСТРАЛЬНЫХ ЭЛЬФОВ

Персонажи, захватившие и допросившие одного или нескольких астральных эльфов, могут узнать следующую информацию:

- Астральные эльфы, действуя по приказу императора Зариксидской империи Завана, несут ответственность за сброс астральных семян на родной мир группы.
- Лидером сил астральных эльфов в этой системе Дикого космоса является командующий Ваэль. Большая часть флота командующего Ваэля уже отправилась обратно в космос Зариксиды. «Тёмная звезда» осталась наблюдать за развитием астральных семян.
- Лозы и астральные заразы будут питаться энергией планеты, её флорой и фауной, пока родной мир группы не станет мёртвой оболочкой. Этот процесс займёт несколько месяцев. После этого энергия будет передана в виде одного мощного импульса света обратно в родную систему астральных эльфов, где её впитает звезда Зариксида.

- Как только астральные семена начали прорасти, остановить процесс невозможно (это ложь, но экипаж «Тёмной звезды» убеждён в этом; персонажи узнают правду лишь в конце приключения).

ДОПРОС ПЛАЗМОИДОВ

Плазмоиды — простые наёмники и не имеют понятия о мотивах или планах астральных эльфов. Тем не менее, они могут предоставить персонажам следующую информацию:

- В трюме «Тёмной звезды» находилось не менее сотни астральных семян, которые одно за другим были сброшены в атмосферу родного мира группы. Плазмоиды не знают, для чего нужны астральные семена. Им известно лишь то, что все кристаллические капсулы по форме и размерам напоминают гробы.
- Астральные эльфы родом из далёкой системы Дикого космоса под названием «космос Зариксиды».
- «Тёмная звезда» была одним из нескольких кораблей астральных эльфов, которые прибыли в родной мир группы. Остальная часть флота уже улетела.

Плазмоиды готовы служить на борту «Лунной танцовщицы», если к ним будут нормально относиться. Если капитан Сартел выжила в битве, она принимает плазмоидов на службу, хотя и держит их под пристальным надзором.

ПЛЕННИКИ АСТРАЛЬНЫХ ЭЛЬФОВ

Если персонажи потерпели поражение, астральные эльфы разрешают стабилизировать умирающих персонажей. Эльфы берут под свой контроль «Лунную танцовщицу», держа капитана Сартел в заложниках на борту «Тёмной звезды», чтобы удерживать Блинчика в подчинении. Астральные эльфы и плазмоиды распределяются между двумя кораблями. Далее эльфы направляются к границе системы Дикого космоса, чтобы встретиться с остальным флотом Ваэля. По пути оба корабля могут столкнуться с заброшенным наутилоидом, налётчиками неоги или флотом Скалы Брала (как описано в главах 3 и 4), что даст персонажам возможность спастись.

СОКРОВИЩА

«Тёмная звезда» — отличный трофей. Однако выжившие члены команды плазмоидов рекомендуют отказаться от него, поскольку знают, что астральные эльфы обрушат свою месть на любого, кто захватит их корабль. А вот его *магический руль* — более удобный для использования трофей. Он выглядит как деревянное кресло без ножек с высокой спинкой, хрустальными крыльями и подлокотниками. Светящиеся кристаллы под сиденьем проецируют на пол золотой шестиугольник. Этот шестиугольник стабилизирует руль, позволяя ему вращаться на месте.

В трюме «Тёмной звезды» достаточно еды и воды, чтобы обеспечить команду корабля на двадцать дней.

ТРАЭВУС ПРИНИМАЕТ КОМАНДОВАНИЕ

Если астральные эльфы побеждены, а Траэвус и его головорезы остались в живых и находятся на борту «Лунной танцовщицы», Траэвус (нейтрально-злой **ветеран [veteran]**) пытается захватить галеон силой, прежде чем персонажи успеют завершить короткий отдых.

К СКАЛЕ БРАЛА

Если персонажи отбили нападение астральных эльфов, «Лунная танцовщица» возобновляет свой путь к Скале Брала. Даже если персонажи не допросили астральных эльфов, капитан Сартел догадывается, что они как-то связаны с бедствием, постигшим родную планету группы, и рассказывает об этом. Она также упоминает, что знает кое-кого на Скале Брала, кто, возможно, согласится помочь группе. Если персонажи будут расспрашивать дальше, Сартел сообщит им, что её контактное лицо — гифф по имени коммодор Крукс. Она не может рассказать больше, так как только слышала о нём и его репутации.

Проходит достаточно времени, чтобы персонажи могли закончить продолжительный отдых. В свободное от отдыха время персонажи занимаются разными делами.

Во время путешествия персонажи могут свободно спросить Сартел или Блинчика о Диком космосе, Скале Брала или предыдущих приключениях дуэта. Элайна с удовольствием рассказывает о своих встречах с различными существами Дикого космоса. Среди них — дружелюбный солнечный дракон и не столь дружелюбные космические клоуны. Блинчик объясняет тонкости астральной навигации. Если в группе есть заклаинатели, Блинчик воспользуется случаем, чтобы обучить их основам магоходства.

СВЕЖЕВАТЕЛИ РАЗУМА?

Когда персонажи будут в нескольких часах от прибытия к Скале Брала, прочтите:

Корабль неожиданно замедляется. Со всех сторон вокруг вас в пустоте парят колоссальные куски скал. Некоторые из них заросли растительностью, другие — абсолютно голые. В пространстве между ними скользят существа, похожие на медуз и скатов.

Капитан Сартел беспокоится оглядывается по сторонам: «Хм. Полно мест, где могут спрятаться пираты».

Как по заказу, в поле зрения появляется судно, скрывавшееся за соседним астероидом. Его огромная спиральная раковина сливается с открытой носовой частью, под которой извиваются длинные щупальца, словно подхваченные невидимым течением.

Сартел вдыхает воздух сквозь зубы и шепотом произносит: «Свежеватели разума».



Здесь заканчивается глава 2.

Коварный трофей

Герои спаслись из своего мира, находящегося под угрозой исчезновения, благодаря капитану Сартел и её «Лунной танцовщице», а затем столкнулись со звёздным мотыльком — судном астральных эльфов. После первого столкновения в Диком космосе, герои продолжили путешествие к Скале Брала. Их ждало ужасающее открытие: среди астероидов затаялся корабль свежевателей разума!

То, что поначалу казалось опасным кораблём свежевателей разума, на деле оказалось заброшенным судном. При более тщательном исследовании удаётся обнаружить одного члена пиратской команды. На самом деле этот «выживший» — псурлон-притворщик, ужасный хищник, замаскировавшийся под человека.

ЛУЧЕЗАРНЫЙ УКАЗ

Этот корабль — наутилоид под названием *«Лучезарный указ»*. После того, как персонажи заметят судно, прочтите:

Когда наутилоид приближается, капитан Сартел испускает вздох облегчения. «Это заброшенный корабль, — говорит она, указывая на его снятое вооружение и разбитый корпус. — Если бы на борту были свежеватели разума, то они бы уже напали на нас. Похоже, кто-то его уже обчистил. Тем не менее, возможно, там ещё есть что-то ценное».

Благодаря сенсорному ощущению, предоставляемому *магическим рулём «Лунной танцовщицы»*, образуется особое взаимодействие с Улучшенной телепатией Блинчика, что позволяет фламфу ощущать присутствие телепатической активности на соседних судах, и превращает его в своего рода систему раннего обнаружения свежевателей разума и им подобных. Наутилоид вызывает у Блинчика беспокойство. Это связано с присутствием на его борту псурлонов. В то же время Аберрантный разум псурлонов сбивает с толку Улучшенную телепатию фламфа. Блинчик смутно подозревает, что на борту заброшенного судна что-то есть, но не может сказать что именно. Он делится этой информацией с Сартел и всеми персонажами, с которыми у него установилась тесная связь.

Капитан Сартел приказывает Блинчику подвести свой корабль к судну, а персонажей назначает абордажной командой, поручая им убить всех враждебных существ, которых они обнаружат.

Если персонажи откажутся от исследования наутилоида, капитан Сартел саркастически извинится за то, что прервала их «морскую прогулку». Она громко спрашивает, не хотят ли они остаться и помыть палубы, пока капитан делает всю тяжёлую работу. Если персонажи по-прежнему отказываются, капитан Сартел исполняет свою угрозу и сама поднимается на борт судна в поисках трофеев. Когда она долго не возвращается, Блинчик настоятельно просит группу отправиться на её поиски, отказываясь отчалить от наутилоида, пока они этого не сделают.

БЕНОТО КРАЛАЗАР

Вне зависимости от того, согласны ли герои с планом капитана Сартел, вскоре они видят, как на носовую часть наутилоида выходит молодой человек в оборванной и запятнанной кровью одежде. Он размахивает руками, стараясь привлечь их внимание, и, похоже, находится в бедственном положении. Когда один или несколько персонажей войдут в воздушную оболочку судна, он представится Беното Кралазаром и объяснит, что его наутилоид был атакован неоги. Он сообщает персонажам, что большая часть его команды погибла, но на борту осталось несколько выживших, нуждающихся в лечении, и молит группу о помощи.

Беното — **псурлон-притворщик** (см. *«Астральный зверинец Бу»*), потомок группы псурлонов, путешествовавших с первоначальной командой свежевателей разума корабля *«Лучезарный указ»*. Свежеватели разума были атакованы и уничтожены гитъянки. Наутилоид был выведен из строя и брошен дрейфовать. Люди-пираты нашли обломки и попытались разграбить их, не зная, что псурлоны оставили после себя кладку яиц. Вылупившись из яиц, молодые псурлоны начали охотиться на пиратов, убив нескольких и заставив бежать остальных. Затем один из псурлонов принял облик пирата по имени Беното Кралазар и с того времени использует маскировку, чтобы заманивать других жертв на борт *«Лучезарного указа»*.

Когда персонажи взойдут на борт наутилоида, Беното проведёт их по кораблю, рассказывая историю о жуткой встрече его команды с группой неоги. В этой истории есть доля правды — группа неоги недавно поднялась на борт *«Лучезарного указа»* в поисках добычи, но отступила, обнаружив живущих на наутилоиде псурлонов.

ИССЛЕДОВАНИЕ «ЛУЧЕЗАРНОГО УКАЗА»

Для представления корабля *«Лучезарный указ»* используйте планы палуб наутилоида, приведённые в *«Путеводителе астрального путешественника»*. Судно несёт следы боевых повреждений. У него осталось 220 хитов.



Обломки «ЛУЧЕЗАРНОГО УКАЗА»

Также на наутилоиде отсутствует *магический руль*, а его баллиста и мангонель сломаны.

Ниже приведены примечательные особенности «*Лучезарного указа*».

Освещение. Все помещения на корабле тускло освещены мерцающими биолюминесцентными сферами, свисающими с потолка или закреплёнными на стенах. Если вынуть сферу из её гнезда, она погаснет.

Внутренние двери. Каждая внутренняя дверь представляет собой преграду из плоти. Она раскрывается, когда существо, обладающее телепатией, приближается к ней на расстояние 5 футов, а затем быстро закрывается, когда существо и его спутники пройдут через неё. В противном случае дверь должна быть взломана или открыта с помощью щекотки, что потребует действия.

Следующие области изображены на планах палуб наутилоида. Области корабля, не описанные ниже, не представляют никакого интереса.

1: КАПИТАНСКОЕ КРЕСЛО

В конце подиума стоит эффектное кресло, откуда открывается хороший обзор на мостик. Зелёные светящиеся личинки ползают по сидящему в нём обезглавленному трупу свежевателя разума.

Гитъянки-рыцарь убил капитана наутилоида и забрал его голову в качестве трофея, оставив тело гнить в кресле.

Любой персонаж, потревоживший безголовый труп, провоцирует покрывающих его зелёных светящихся личинок собраться во враждебный **рой насекомых** [swarm of insects].

Сокровища. Персонаж, осматривающий кресло капитана и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает потайное отделение в левом подлокотнике. В этом отделении находится чёрный металлический тубус, в котором лежит *свиток заклинания силовая стена* [wall of force].

3: МАГИЧЕСКИЙ РУЛЬ

На полу этого возвышения лежит обезглавленное тело свежевателя разума. Вонь от гниющего трупа, мягко говоря, малоприятная. Свежеватель разума лежит на том месте, где, очевидно, должен находиться руль корабля.

Гитъянки, напавшие на наутилоид, вывели корабль из строя, сняв с него *магический руль*. Они забрали голову мёртвого свежевателя разума в качестве трофея.

Сокровища. На палубе рядом с мёртвым свежевателем разума лежит *камень Йоун* (резерв) [loyn stone (reserve)]. В данный момент в камне хранится одно заклинание *щит* [shield].



4: ЭТАЖ МОСТИКА

Мостик наутилоида имеет высокий потолок. Лестницы ведут на носовую обзорную палубу, а ближе к корме приставная лестница поднимается на вершину балкона.

Под двумя лестницами, ведущими на обзорную палубу (область 2), в тени прячутся четыре **псурлона** (см. «Астральный зверинец Бу»). Они атакуют и пытаются убить персонажей. Если Беното рядом, он помогает своим собратьям-псурлонам.

6: ОБЗОРНАЯ ПЛОЩАДКА

На этой передней палубе среди груд боеприпасов валяются обломки мангонеля.

Среди нескольких штабелей болтов для баллисты есть несколько груд камней для мангонеля. Если персонажи захотят забрать эти боеприпасы, считайте, что их по сорок штук каждого вида.

10: КАЮТ-КОМПАНИЯ

Дверь в этот носовой отсек заблокирована швами из веревок и стальных крюков.

Персонаж может разрезать швы с помощью подходящего инструмента, потратив на это 1 минуту, после чего дверь открывается обычным способом.

В столовой обитает **нъе-гальггу** (см. «Астральный зверинец Бу»), у которого в настоящее время восемь мозгов. Нъе-гальггу, содержащийся в качестве домашнего животного у свежевателей разума, ускользнул от гитъянки с помощью заклинания *невидимость [invisibility]*. Позже его заперли здесь люди-пираты после того, как он убил одного из них.

Если персонаж подходит на расстояние 10 футов к зашитой двери, нъе-гальггу взывает о помощи на Общем, умоляя освободить его. Он выдает себя за человека-пирата по имени Джаспар Смерть и утверждает, что попал сюда в ловушку из-за аберраций, убивших остальных членов команды. Нъе-гальггу знает, что псурлоны убили остальных пиратов, и предупреждает персонажей об этом, если они ещё не выяснили это сами. Если персонажи спросят Беното о рассказе нъе-гальггу, он назовёт его выдумкой, объяснив, что «Джаспар» — это пожирающая мозги аберрация, и что не стоит верить ни единому её слову и освобождать её.

14: ТРЮМ

Этот трюм выглядит и пахнет как скотобойня. На палубе валяются тела, а пол залит кровью. Большинство из них, похоже, человеческие. Но одно принадлежит паукообразному существу с шеей и головой как у угря. Оно лежит так же неподвижно, как и остальные.

Если персонажи последуют за Беното сюда, то в этот момент он попытается разделить группу. Он предлагает одному или двум персонажам отправиться с ним в область 4 (где затаились другие псурлоны), а остальным — остаться и обыскать трюм.

Тела. В трюме находится одиннадцать человеческих трупов. Труп паукообразного существа — это мёртвый неоги (см. «Астральный зверинец Бу»). Персонаж, осматривающий трупы и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, обнаруживает, что на всех телах, включая неоги, есть следы от укусов круглой челюстью. По комнате разбросано несколько скимитаров и арбалетов, но на трупах нет ран, нанесённых ими.

Тела находятся на различных стадиях разложения. Преуспев в проверке Мудрости (Медицина) Сл 10, персонаж может определить, что неоги умер в течение последних 24 часов. Самым свежим человеческим трупам не менее трех дней.

Припасы. Помимо трупов, в ящиках и бочках трюма хранится достаточно еды и воды, чтобы прокормить десять существ Среднего размера в течение пяти дней. Также здесь есть несколько бочек с маринованными мозгами, плавающими в рассоле (пища для свежевателей разума).

Сокровища. Если обыскать трупы людей в трюме, можно найти 23 зм и 117 см различными монетами и кольцо с гематитом (50 зм).

17: ТЮРЬМА

Гниющий труп обезглавленного свежевателя разума лежит посреди растерзанных трупов трёх массивных существ с забрызганным кровью белым мехом. Состояние трупов говорит о том, что ими питалось кто-то или что-то.

Гитъянки-воители убили свежевателя разума и трёх его рабов квагготов, а затем забрали голову иллитида в качестве трофея. Трупы медленно пожирает кваггот из области 19, спрятавшийся при нападении гитъянки. Персонажи, потратившие время на обыск трупов, находят нечто ценное (см. «Сокровища» ниже).

Раньше в камерах содержалось девять заключённых. Гитъянки освободили своих сородичей и избавили остальных пленников от страданий. Персонажи, обыскивающие камеры, находят останки трех людей, дварфа, хадози и плазмоида.

Сокровища. На обезглавленном свежевателе разума надет *нагрудник +1*, украшенный щупальцами.

19: ХРАНИЛИЩЕ

В этом отсеке стоит ужасная вонь, но мерцающий свет не охватывает её источник. Однако вы слышите тяжёлое дыхание.

За углом по правому борту отсека, невидимый из дверного проема, прячется **кваггот [quaggoth]**. Боясь быть схваченным, он нападает на любое существо, которое входит в отсек.

Зловоние. Когда с квагготом будет покончено, персонажи находят источник ужасного зловония: гниющие, большей частью съеденные трупы пяти псурлонов спрятаны под лестницей, ведущей на боевую палубу. Внутри этих мерзких останков находятся с десятков студенистых яичных оболочек размером с небольшой шарик, оставленных выупившимися личинками псурлонов.


НАЛЁТЧИКИ НЕОГИ

Налётчики неоги, предпринявшие неудачную попытку захвата «*Лучезарного указа*», не ушли далеко. Полагая, что другие могут заинтересоваться дрейфующим брошенным судном, неоги спрятали свой корабль в скопление близлежащих астероидов и стали ждать.

Неоги с интересом наблюдают за приближением «*Лунной танцовщицы*» и выжидают, когда персонажи поднимутся на борт наутилоида. Как только группа покинет «*Лучезарный указ*» и вернётся на свой корабль, неоги захлопнут капкан:

В тот момент, когда вы готовитесь к отлёту, тёмный силуэт мелькает вдоль поверхности близлежащего астероида. Это очередной корабль. Он похож на гигантского паука с длинными тонкими ногами и паутинообразной оснасткой. На его металлическом корпусе блестит звёздный свет, и корабль бесшумно приближается к вам.

«Ночной паук! — кричит капитан Сартел. — Неоги использовали эту громадину как приманку, и мы попали прямо в их паутину!»

 *Здесь завершается часть 1 приключения. Все персонажи должны получить уровень перед началом следующей сессии.*



УЖАСЫ ПУСТОТЫ

ЧАСТЬ 2

Друзья познаются в беде

По пути к Скале Брала персонажи обнаруживают брошенный наутилоид, дрейфующий в поле астероидов. Они слишком поздно осознают, что совсем рядом рыщет другой, более опасный корабль, ожидающий, когда кто-то попадёт в его ловушку.

Неоги на борту ночного паука раскрывают своё присутствие, но персонажам необязательно решать вновь возникшие проблемы. Вовремя прибывший патруль отпугивает неог-мародёров, после чего сопровождает группу к Скале Брала. Там персонажи прощаются с капитаном Сартел, которая настаивает на том, чтобы они нашли гиффа-повстанца — коммодора Крукса. Гифф берёт персонажей на борт своего магического корабля «Второе дыхание». Вместе они отправляются в Дикий космос, преследуемые смертоносным союзником Зариксидской империи — Хастейн.

Прежде чем проводить эту сессию, познакомьтесь со Скалой Брала, описанной в главе 3 «Путеводителя астрального путешественника». Когда группа наконец-то прибудет в Скалу, вы можете показать игрокам карту-постер города на астероиде.

Ночной паук прямо по курсу

Корабль неог, преследующий «Лунную танцовщицу» в конце главы 3, — это ночной паук под названием «Чёрные силки». См. главу 2 «Путеводителя астрального путешественника», чтобы получить больше информации о ночных пауках.

На борту «Чёрных силков» находится команда из восьми **неог-пиратов** (см. «Астральный зверинец Бу») и двадцать **обывателей [commoner]** разных рас и мировоззрений, поработанных неог. На борту своего корабля неог также держат двух **бурых увальней [umber hulk]**, которых используют в качестве штурмовиков во время своих набегов. Когда персонажи замечают ночного паука, тот находится на расстоянии 250 футов от «Лунной танцовщицы».

Вероятнее всего, группа не сможет отпугнуть неог, собирающихся взять корабль на бордаж, особенно если приключенцы только-только отбились от псурлонов, прячущихся на брошенном наутилоиде в главе 3. К счастью, патруль Скалы Брала наткнется на персонажей как раз вовремя, чтобы спасти их от сражения с неог. Также, если персонажи избежали столкновения с псурлонами и рвутся испытать себя против команды ночного паука, вы можете позволить группе из четырёх **неог-пиратов** и одного **бурого увальня** отправиться на бордаж «Лунной танцовщицы». Пусть патруль прибудет в наиболее драматический момент схватки.

СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ!

Пока ночной паук приближается к «Лунной танцовщице» (или после нескольких раундов битвы, если вы решили позволить персонажам сражаться с неог), прочтите:

Внезапно показываются два галеона, которые начинают забрасывать ночного паука болтами из баллист и камнями из мангонелей, вынуждая его прекратить атаку и скрыться среди астероидов.

Новоприбывшие космические галеоны — это «Стойкий» и «Неисправимый», которыми командует законно-нейтральный **гитъянки-пират** (см. «Астральный зверинец Бу») по имени Даар'вик. Команда «Стойкого» состоит из восемнадцати **разбойников [bandit]** разных рас и мировоззрений. На борту «Неисправимого» — восемнадцать **хадози-сослуживцев** (см. «Астральный зверинец Бу») разного мировоззрения. Рулевыми на каждом корабле являются законно-нейтральные люди-**маги [mage]**.

Капитан Даар'вик, находящийся на борту «Неисправимого», знаком с «Лунной танцовщицей» и её капитаном, к которому он относится чуть лучше, чем к обычным пиратам, хотя и неохотно отдаёт должное её достижениям. Его корабль подплывает к «Лунной танцовщице» так близко, чтобы гитъянки мог поприветствовать капитана Сартел и расспросить её о пассажирах и пункте назначения. Элайна говорит, что «Лунная танцовщица» держит путь к Скале Брала, после чего Даар'вик предлагает сопроводить её корабль, на что Сартел охотно соглашается в свете недавней западни ночного паука.

Если окажется, что капитаном «Лунной танцовщицы» будет не Сартел, а кто-то другой (например, Тразвус, астральные эльфы или персонажи), Даар'вик отнесётся к нему с подозрением и будет настаивать на сопровождении корабля к Скале Брала, где тот будет стоять на приколе, пока вопрос с капитаном не будет решён. Позволят ли персонажи случиться этому — зависит только от них.

Если капитан Сартел вынуждена отказаться от сопровождения Даар'вика (возможно, потому что кто-то держит её в заложниках на корабле или контролирует её поведение магией), гитъянки пожелает ей счастливого пути и направит свои корабли в погоню за ночным пауком.

Коммодор Крукс



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА СКАЛУ

Когда персонажи придут на Скалу Брала, прочтите или перефразируйте следующий текст в рамке:

Солнце подсвечивает черепицы крыш и шпили города, построенного на гигантском астероиде. На его нижней, также застроенной стороне виднеются крепости и гигантские паруса. На одном конце астероида расположились деревянные доки, у которых пристроилось множество разных кораблей. Перед вашим судном расступаются в стороны космические рыбы, когда он берёт курс прямо на доки, выравнивая палубу с причалом. Работники пирса готовы поймать канаты и пришвартовать замедляющийся корабль, проплывающий мимо.

«Добро пожаловать на Скалу! — говорит капитан Сартел. — Тут мы и расстанемся».

Если Элайна ещё не уговаривала персонажей найти коммодора Крукса, она попросит их найти этого гиффа, в прошлом сталкивавшегося с астральными эльфами. Вероятно он сможет помочь персонажам спланировать их следующий шаг. Капитан Сартел знает, что Крукса обычно можно найти в популярной таверне «Счастливые бехолдер».

С этого момента персонажи могут свободно изучать город. Если группа откладывает встречу с гиффом в долгий ящик, подтолкните историю с помощью капитана Сартел. Она присылает персонажам сообщение, о том, что их уже ищут астральные эльфы, поэтому им нужно побыстрее убираться со Скалы.

КОММОДОР КРУКС

Персонажи, которые отправятся в «Счастливые бехолдер», смогут найти там коммодора Крукса, днём и ночью баюкающего в своих руках увесистую кружку с элем. Когда группа войдёт в таверну, прочтите:

За баром этого заведения вы видите большое шарообразное существо с глазостебельками и бдительно наблюдающим центральным глазом. Одну сторону стола, предназначенного для шестерых персон, занимает мужчина с широкой грудью и головой гиппопотама. На его плече пристроился зелёный попугай. Эта осунувшаяся фигура с прищуром смотрит на вас поверх огромной кружки, а затем приглашающе указывает на сидения перед собой.

Крукс — законно-добрый **гифф-сослуживец** (см. «Астральный зверинец Бу»), солдат, который верит, что дни его славы давно позади. Последние несколько лет он работал наёмником на Скале Брала и рядом с ней. В последнее время он всё чаще проводит время за кружкой, поскольку работы стало гораздо меньше. Хоть на плече Крукса и сидит попугай, птица эта не его. Она принадлежит хозяину таверны — **бехолдеру [beholder]** Большому Луиджи. Обязанность попугая — подбадривать совсем приунывших посетителей.

Настроение Крукса улучшается, если персонажи упоминают о случившемся с их родным миром или описывают столкновение с астральными эльфами из главы 2. Гифф решительно наклоняется вперёд, убирает кружку в сторону, и просит персонажей рассказать ему всё. С каждым словом Крукс всё больше радуется рассказу группы, и в конце концов обещает помочь группе спасти их родной мир. Он рассказывает, что их противник — Зариксидская империя, и он уже слышал о подобных нападениях на другие миры.

Коммодор держит рот на замке, когда разговор касается его истории с империей, а не рассказывает о том, как планирует помочь персонажам. Он слегка намекает, что лучше не болтать лишнего там, где их могут подслушать:

«За пару дней до нападения на ваш мир Скалу Брала посетила флотилия астральных эльфов. Они предупредили разных капитанов, чтобы те держались подальше от этого места, иначе их корабли будут атакованы. Без сомнения, эльфы оставили здесь шпионов, чтобы проверить, как предупреждения дошли до нужных ушей. Продолжим-ка наш разговор на моём корабле».

По пути на корабль Крукса персонажам преграждают дорогу четыре законно-злых **астральных эльфов воителей** (см. «Астральный зверинец Бу»), которых невозможно опознать в плащах и визорах. Их зовут Фаарфрин, Хеликс, Кекарион и Ланнис, и они хотят отомстить за поражение капитана Азмадиана и «Тёмной звезды», убив персонажей на улицах города. Гадарик Главный — проконсул Андру, князя Бральского, — даровал этим эмиссарам дипломатическую неприкосновенность, из-за чего никто не встанет на их пути. Если в момент столкновения Крукс находится рядом с персонажами, он сражается с ними бок о бок. Однако, он отравлен в течение всего боя из-за опьянения.

Если группе грозит поражение от астральных эльфов, дюжина **обывателей** начинает бросать в воителей еду и камни. Парочка особо нахальных горожан нападает на эльфов с палками и дубинками. Осознав, что они в меньшинстве, эльфы отступают и обещают расквитаться с персонажами позже.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Крукс поторапливает группу, двигаясь в сторону доков, надеясь поскорее взойти на борт своего корабля. Пока персонажи пробираются к докам Скалы Брава вместе с коммодором, прочтите:

Величественные галеоны, изящные куттеры, напоминающие летучих рыб, и военные корабли, созданные похожими на молотоголовых акул украшают доки Брава. Крукс указывает своей рукой в сторону достаточно скромно выглядящего корабля.

Его паруса сшиты из потрёпанных лоскутов, а половинки корпуса с трудом связаны вместе толстыми лозами, заменяющими верёвки. Пожалуй, самой странной особенностью этого корабля является дерево, растущее прямо из кормовой палубы.

«„Второе дыхание“, — гордо представляет судно Крукс. — Оно прекрасно, да?»

«Второе дыхание» — живой корабль, у которого есть две судовые шлюпки под названиями «Бух» и «Бравада» (см. врезку «Судовые шлюпки»). Смотрите главу 2 «Путеводителя астрального путешественника», чтобы ознакомиться с планами палуб живого корабля и его вооружением.

Магический руль живого корабля располагается на палубе команды и выглядит как старинное кресло с золотой отделкой и подлокотниками в форме улыбающихся дельфинов. Правый подлокотник шатается и легко отваливается (это не отражается на функциональности самого кресла), а сам предмет мебели источает запах старого эля. Светящиеся зелёные кристаллы под сиденьем проецируют на пол магический круг того же цвета, стабилизируя кресло и позволяя ему парить в воздухе.

Когда Крукс и персонажи поднимаются на борт корабля, их встречает нынешний капитан корабля — Ардра Желчь, хаотично-нейтральный тифлинг **фанатик культа [cult fanatic]**, арендующая судно. Желчь разгневана на Крукса, поскольку у неё осталось целых сорок дней аренды. Более того, до прибытия группы, она готовилась взяться за крупное дело.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ ШЛЮПКИ

Магический корабль может быть укомплектован одной или несколькими спасательными шлюпками, которые используют статистику лодки из «Руководства Мастера». В космосе спасательные шлюпки используются для того, чтобы перемещаться в пространстве между двумя кораблями, чьи гравитационные плоскости и воздушные оболочки пересекаются, если сближение между такими кораблями рискованно, или для того, чтобы добраться до слишком маленького или заставленного кораблями пирса.

Спасательную шлюпку можно опустить в гравитационную плоскость большего корабля или объекта, в которой она будет болтаться как обычная лодка на воде. Спасательная шлюпка слишком мала для управления *магическим рулём*. Её команда использует вёсла для перемещения в гравитационной плоскости. Если спасательная шлюпка парит вне гравитационной плоскости, она становится неконтролируемой, а её собственная воздушная оболочка способна обеспечить кислородом одного члена команды в течение восьми часов или четырёх в течение двух часов.

АРДРА ЖЕЛЧЬ

Ардра Желчь — способная рулевая, которая в иных обстоятельствах могла бы обеспечить себе вполне комфортную жизнь, предлагая свои услуги другим капитанам. Однако, как это иногда бывает, тифлинг занялась контрабандой, чтобы заработать достаточно монет и выкупить себя из inferнального контракта, который она заключила много лет назад.

И хотя Крукс не одобряет методы ведения дел Желчи, он относится к ней с особой нежностью с тех пор, как они встретились. Тифлинг рассматривает их отношения исключительно с точки зрения выгоды, в то время как гифф убеждён, что у Ардры золотое сердце. Поэтому он продолжает пытаться убедить её покончить с контрабандой. Теперь, с приходом группы, Крукс предвидит великое приключение и с помощью персонажей надеется убедить Желчь присоединиться.

В свою очередь, ей безразличны злоключения группы. Она утверждает, что если вернуть свой корабль прямо сейчас, ему придется вернуть ей остаток аренды — 400 зм. Гифф готов заплатить. Однако Желчь чувствует отчаяние Крукса, поэтому она настаивает на том, чтобы он компенсировал упущенную выгоду от следующей работы — ещё 3000 зм. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, понимает, что Ардра блефует: глубоко внутри она знает, что ей сильно повезёт получить хотя бы 1000 зм. Желчь всегда подозревала, что у Крукса денег куры не клюют. Поэтому её совсем не мучает совесть за попытку ободрать его до нитки. На самом деле Крукс промотал большую часть своих денег. Он едва ли может позволить себе вернуть платёж Ардры, и уж тем более заплатить дополнительную сумму, которую она насчитала сверху.



Ардра Желчь

Гифф — не самый умелый переговорщик, поэтому он просит персонажей помочь ему уговорить Желчь вернуть корабль в его руки. Персонаж может сделать это, доказав срочность миссии группы и преуспев в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 18. Проверка совершается с преимуществом, если приключенцы вернули остаток аренды Желчи (400 зм). При провале Ардра не внемлет словам, и даже не станет слушать последующие попытки этого персонажа уговорить её.

Если в группе нет заклинателей, Крукс заметит, что им придётся нанять рулевого. Если персонажи захотят воспользоваться услугами Желчи, она будет настаивать на плате в 1000 зм в дополнение к любому соглашению, к которому они пришли касаясь её требований. Если Ардра понимает, что группа не может заплатить необходимую сумму, она согласна сопровождать её в обмен на 25% от всех найденных сокровищ, пока таким образом не наберётся запрашиваемая ей сумма.

Если персонажи пригрозят забрать «Второе дыхание» силой, Ардра, сверкая пятками, убежит с корабля. В течение часа она найдёт четырёх **ветеранов [veteran]**, готовых помочь ей вернуть корабль обратно под её контроль. Вместо тяжёлых арбалетов они вооружены пистолетами (дистанция 30/90 футов). Ардра и её помощники нападут на «Второе дыхание», если корабль не успел отплыть до их возвращения.

ФЛИНЧ

Первым помощником на «Втором дыхании» является нейтрально-добрый **хадози-исследователь** (см. «Астральный зверинец Бу»), которого Крукс называет мистером Флинчем. Также он умелый портной: заплатки на парусах корабля — его работа. При встрече с персонажами хадози начинает предлагать персонажам непрошенные советы по улучшению их гардероба.

Флинч — старый сослуживец коммодора Крукса, прошедший с ним огонь и воду. Хадози знает о том, что произошло между Круксом и астральными эльфами. Однако, он ничего про это не говорит, а если на него надавить, ответит лишь: «Не мне рассказывать об этом». Последние несколько месяцев Флинч приглядывал за кораблём по просьбе Крукса, служа в команде Желчи. Он рад возвращению Крукса и тому, насколько тот воодушевлён. Однако внутри хадози боится, что его друг не сможет пережить, если новая миссия провалится.

ЗВЕЗДОДРЕВ

Дерево, укоренившееся на юте «Второго дыхания» — это **трент [treant]** Звездодрев, которого мало интересуют цели Крукса или персонажей. Как и многие существа его вида, он считает большинство проблем гуманоидов мимолётными неудобствами и смотрит на жизнь более широко.

В зоне досягаемости Звездодрева находятся десять камней для мангонеля, которые трент может бросать как снаряды.

НА КРАЙ ДИКОГО КОСМОСА

Как только персонажи окажутся на «Втором дыхании» и спокойно уберутся со Скалы Брала, Крукс объяснит им свой план: отправиться в другую систему Дикого космоса — космос Рока, в котором враги Зариксидской империи собирают коалицию. Коммодор уверен, что персонажи смогут спасти родную планету, лишь присоединившись к ней. Крукс мало знает о космосе Рока, поэтому первой остановкой в путешествии станет одинокая башня на астероиде, в которой живёт волшебница-картографистка Топола. Она — подруга Крукса, и он уверен, что у неё найдется карта космоса Рока. Её башня располагается на самом краю системы Дикого космоса.

Новое приключение, занимающее все его мысли, значительно поднимает настроение Крукса. Гифф завязывает с выпивкой и перемещается по своему кораблю с целью и полномочиями, выкрикивая приказы как военный командир, которым он когда-то и был. Однако каждый раз, когда разговор переходит к теме произошедшего между Круксом и Зариксидской империей, коммодор затихает и погружается в мрачные размышления. Очевидно, что у гиффа есть какое-то болезненное воспоминание, и ему пока некомфортно им делиться. Если на него надавить, он махнёт рукой, бормоча себе под нос: «В этот раз всё должно быть по-другому» (больше информации о секрете Крукса вы сможете найти в главе 7).

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ РЕЙГАР

Благодаря совершённым ранее действиям персонажей, они нажили себе, не зная того, врага — хатично-злого **рейгара** (см. «Астральный зверинец Бу») по имени Хастейн, живущего в небольшом замке на Скале Брала. Хастейн является давним союзником Зариксидской империи, которая давно точит зуб на коммодора Крукса (причины этого — в главе 7). Шпионы Хастейн наблюдали за гиффом, сообщая о всех его действиях и контактах.

Когда до Хастейн доходят сведения о недавнем противостоянии между астральными эльфами и персонажами, рейгар решает наказать последних за дерзость. Хастейн преследует группу на **эстетике** (см. «Астральный зверинец Бу»), который следует за «Вторым дыханием» на безопасной дистанции. Когда становится очевидно, что персонажи приближаются к месту жительства Тополы — волшебницы, репутация которой известна рейгару — Хастейн решает помешать им.

Позади корабля, стремительно сокращая дистанцию, появляется гигантское биолюминесцентное существо, похожее на медузу, под прозрачным куполом которого стоит ярко одетая фигура.

В начале боя эстетик находится на расстоянии 250 футов и пытается сблизиться, чтобы атаковать «Второе дыхание» щупальцами. В свой первый ход рейгар накладывает заклинание *переносящая дверь* [dimension door], чтобы с его помощью попасть на борт корабля персонажей. Когда это произойдёт, прочтите:

На главной палубе вашего корабля появляется магическая арка. Из неё выходит, потрясая трезубцем, ярко одетая фигура после чего проём исчезает. Фигуру окружает ореол сияния: «Собрались к Тополе? Мне так не кажется. Мои друзья из Зариксидской империи против вашего вмешательства в их дела.

Прощу прощения, вы ведь так и не узнали моё имя. Хастейн. Когда эльфам понадобился подходящий мир, чтобы подпитать их умирающую звезду, я указал на ваш. Не каждый день удаётся лицезреть уничтожение планеты. Клянусь, оно будет прекрасным, даже если вы к тому моменту будете уже мертвы».

На своём втором ходу Хастейн использует действие *Призыв копии*. Когда рейгар и копия атакуют персонажей, эстетик использует Глушащий крик против «Второго дыхания», а затем перемещается к нему так близко, чтобы атаковать щупальцами.



ХАСТЕЙН

ПОБЕДА

Если Хастейн погибает, эстетик использует Глушащий крик против «Второго дыхания», если магический руль корабля ещё не был деактивирован.

Если персонажи одерживают победу, но их магический руль деактивирован, прочтите:

Победа! Но какой ценой? Вы дрейфуете в необъятном океане Дикого космоса на корабле с нерабочим магическим рулём.

✶ Здесь заканчивается глава 4.

ПОРАЖЕНИЕ

Если персонажи и их союзники повержены, рейгар возвращается на эстетик и приказывает ему уничтожить всё, что осталось от «Второго дыхания». От корабля остаётся достаточно воздушной оболочки, чтобы все выжившие персонажи и члены команды смогли прожить ещё восемь часов.

Если Хастейн побеждает, а эстетик погибает, рейгар встаёт у руля «Второго дыхания» и возвращается на Скалу Брала, по дороге выбросив персонажей и команду в открытый космос. Обломки и груз вокруг них обеспечат воздухом, чтобы они смогли прожить еще час или два.

✶ Здесь заканчивается глава 4.

Жизнь на краю

Зариксидская империя атаковала мир персонажей, вынудив их искать убежище на Скале Брала. Там они встретились с симпатизирующим им гиффом по имени Крукс. На борту его «Второго дыхания» персонажи отправились в башню волшебницы на край Дикого космоса, где Крукс надеется раздобыть карту. На пути к башне, «Второе дыхание» подверглось нападению злого союзника Зариксидской империи — Хастейн.

Если «Второе дыхание» было выведено из строя или уничтожено в предыдущей сессии, персонажи добираются до башни волшебницы с помощью стаи мигрирующих киндори.

Добравшись до места назначения, Крукс и персонажи надеются получить карту космоса Рока от живущей здесь отшельницы — волшебницы Тополы. Победив пустотного поглотителя по имени Мамаша, герои ищут прославленного пирата, который, вероятно, захочет присоединиться к их борьбе против Зариксидской империи.

БРОШЕННЫЕ НА ПРОИЗВОЛ СУДЬБЫ

Если «Второе дыхание» цело, а его *магический руль* исправен, перейдите к разделу «Башня Тополы».

Если «Второе дыхание» было уничтожено или его *магический руль* был выведен из строя, прочтите следующий текст в начале сессии:

Крукс затягивается своей трубкой: «Устраивайтесь поудобнее. Нам придётся задержаться здесь на некоторое время».

Персонажам хватит времени, чтобы совершить короткий отдых перед прибытием киндори.

СТАЯ КИНДОРИ

Спустя час после событий предыдущей главы персонажи встречают стаю из шести **киндори** (см. «Астральный зверинец Бу»), плывущую по космосу по пути миграции. Киндори защищают себя, если на них нападают, но в других случаях не представляют угрозы.

Они держатся на расстоянии по крайней мере 100 футов от экипажа «Второго дыхания». Однако, свет привлекает внимание киндори. Если персонажи не додумаются до этого сами, коммодор Крукс призывает кого-нибудь мигнуть или помахать источником света, чтобы привлечь внимание стаи. Эти действия привлекают одного или двух киндори на расстояние 15 футов от источника света. В это время остальная стая держится в стороне.

ЛОВЛЯ АРКАНОМ И ЕЗДА ВЕРХОМ

Действием персонаж, у которого есть веревка, может попытаться заарканить киндори, совершив дальнобойную атаку импровизированным оружием. В качестве альтернативы, персонаж, в пределах досягаемости которого находится киндори, может попытаться действием вскарабкаться на него, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Киндори не атакует, если его ловят арканом или ездят на нём верхом.

Киндори, привязанный веревкой ко «Второму дыханию», буксирует корабль по космосу в направлении своего движения. Крукс знает путь к башне Тополы и может указать, в каком направлении киндори должны двигаться, чтобы добраться до неё. Башня находится не по пути миграции китов, поэтому персонаж должен уговорить киндори изменить курс.

Персонаж, сидящий на киндори, может действием попытаться направить его в определенную сторону, преуспев в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 15. Проверка совершается с преимуществом, если персонаж способен напрямую общаться с киндори (например, с помощью телепатии). При провале киндори отказывается менять курс. Если проверка провалена на 5 или более единиц, киндори скидывает персонажа, который отлетает от кита на 10 футов, а затем падает в его гравитационную плоскость.

С помощью одного или нескольких киндори персонажи прибывают в башню Тополы спустя 72 часа путешествия, после чего киндори продолжают свою миграцию. Если «Второе дыхание» не повреждено, и его *магический руль* начнёт функционировать во время буксировки, Крукс прикажет персонажам отпустить киндори, чтобы существа могли продолжить свой путь.

БАШНЯ ТОПОЛЫ

Башня Тополы стоит на плоской вершине астероида, воздушная оболочка которого простирается на 180 футов выше и ниже астероида, и на 100 футов по бокам. Гравитационная плоскость астероида проходит горизонтально на уровне доков и основания башни.

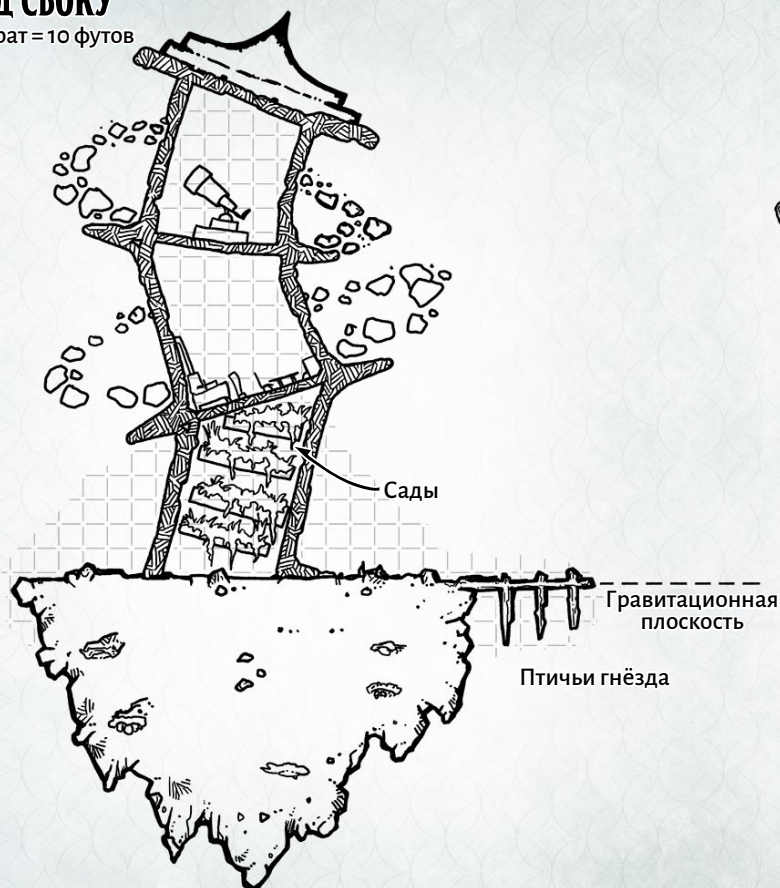
Когда башня появляется в поле зрения, прочтите:

Искривлённая башня возвышается на вершине небольшого астероида, окружённая облаком мерцающей космической пыли.

Через свою подзорную трубу Крукс рассматривает скалу, на которой стоит башня, и ветхий деревянный причал, выступающий из одной её стены: «Мистер Флинч, — произносит он. — Готовьте шлюпку!»

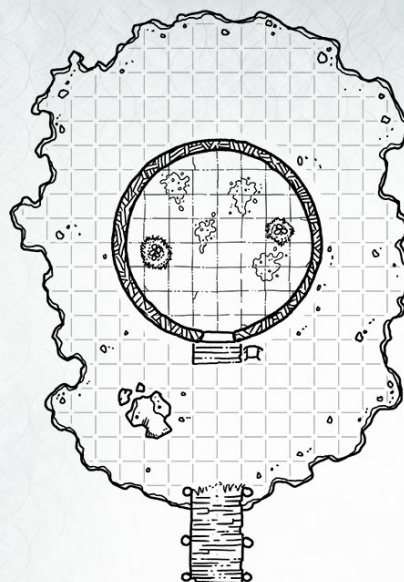
Вид сбоку

1 квадрат = 10 футов



Вид сверху

1 квадрат = 5 футов



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

ВТОРОЙ ЭТАЖ



Вниз на первый этаж

ТРЕТИЙ ЭТАЖ



Вниз на второй этаж

Если «Второе дыхание» было потеряно в предыдущей главе, персонажи могут доплыть до причала на киндори. В противном случае, Крукса беспокоит плохое состояние причала Топола. Он опасается, что «Второе дыхание» может случайно разбить его вдребезги или сорвать швартовы. Поэтому он приказывает Флинчу использовать судовую шляпку, а «Второе дыхание» будет дрейфовать в 100 футах от астероида, выровняв гравитационные плоскости. Флинч использует лебедку, чтобы опустить «Бравяду», одну из судовых шляпок «Второго дыхания», в пересечении гравитационных плоскостей башни Топола и корабля. Персонажи могут воспользоваться тремя парами вёсел шляпки и двигаться к причалу, пока Крукс гордо стоит на носу, указывая на причал, будто пункт назначения не очевиден.

ПРИБЫТИЕ В ДОК

Пока Крукс и персонажи приближаются к причалу, прочтите:

Десятки пеликанов, молимауков и более мелких птиц, гнездящихся на астероиде, пронзительно кричат, пока вы приближаетесь к шаткому причалу. На краю причала два серых акулоподобных существа дерутся за останки пеликана.

Женщина в потрепанной одежде с босыми ногами сидит в кресле-качалке у основания башни и наблюдает за дракой. Её лицо наполовину скрыто широкополой шляпой, на которой примостилась голубая сойка. Внезапно, женщина вскакивает на ноги, размахивает посохом и сердито кричит: «Пошли вон, гады!» — из кончика её пальца вырывается огненный луч, распугивая акулоподобных существ.

Эта женщина — Топола, хаотично-добрый **mag [mage]**. Она очень рада гостям, тем более, когда один из них её старый друг Крукс.

Поприветствовав Крукса и его спутников около башни, Топола настаивает на том, чтобы показать персонажам своё жилище (см. ниже «Экскурсия по башне»). Если Крукс или персонажи упоминают о цели своего визита — приобрести карту космоса Рока, — Топола просит придержать деловые разговоры до окончания экскурсии.



Топола и её птицы

ОБЗОР БАШНИ

Помимо своей искривленной формы, у башни Топола есть следующие особенности:

Автогномы. Когда Топола купила дорогостоящий телескоп у Орвика Шестеренко, гнома-изобретателя со Скалы Брала, он добавил к покупке восемь **автогномов** (см. «Астральный зверинец Бу»), созданных по его образу и подобию. На лицах каждого из них — ослепительные металлические усы. У нейтральных автогномов есть три директивы, общие для всех существ их вида плюс ещё одна: «Защитай Топола от враждебных существ».

Птицы. Во всех областях башни гнездятся безобидные птицы.

Полы и потолки. Отверстия в полу и потолке соединяют три этажа башни. Магический канатно-шкивный механизм служит лифтом. Существу достаточно ухватиться за веревку и сказать «вверх» или «вниз», чтобы подняться или опуститься на один этаж.

Освещение. Заклинания *вечный огонь [continual flame]* наполняют интерьер ярким светом. Топола может потушить или восстановить освещение, находясь на нужном этаже и хлопнув три раза в ладоши.

Стены. Снаружи кажется, что в башне нет окон. Топола может призвать открытое окно (шириной до 4 футов, высотой до 10 футов), просто прикоснувшись к любой стене, и заставить его исчезнуть по щелчку пальцев. Существо в окне, например, сидящее на подоконнике, в момент исчезновения проема, выталкивается из башни за долю секунды до исчезновения окна.

ЭКСКУРСИЯ ПО БАШНЕ

Топола даёт персонажам быстро взглянуть на каждый этаж своей башни и показывает, как управлять канатно-шкивным устройством, чтобы попасть с одного этажа на другой.

Текст в рамке, описывает каждый этаж башни, включая информацию, которую Топола рассказывает во время экскурсии.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Вдоль стен этой цилиндрической комнаты расположены четыре кольцевых садовые террасы. Террасы вертикально подвешены на расстоянии в десять футов друг от друга. На них полно сочных фруктов, овощей и золотистой пшеницы. Четыре механических гнома в сбруях ухаживают за растениями. Сбруи прикреплены к канатам, обмотанным вокруг шкивов на потолке. Они позволяют гномам поднимать себя в воздух и таким образом перемещаться с одного участка на другой.

«Большая часть моей пищи выращена в этих садах, — говорит Топола. — Я регулярно получаю свежий грунт от доваров-торговцев, а взамен отдаю им выращенную здесь пищу и птичьи яйца».

Четырёх **автогномов** (см. «Астральный зверинец Бу») зовут Орвик-1, Орвик-3, Орвик-6 и Орвик-8. Канатно-шкивный механизм позволяет им ухаживать за садами.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

На этом этаже расположена скромная кухня, где два механических гнома готовят обед. Из мебели — неуправляемая кровать, шкаф с птичьими гнёздами наверху, и книжная полка с астрологическими текстами и ещё большим количеством птичьих гнёзд.

«Это моё жилое помещение, — говорит Топола, — где я читаю свои книги и трапезничаю. У моих автогномов нет недостатка в рецептах. Сегодняшнее блюдо — жареный во фритюре стейк из ночного поглотителя с лунным бешамелем».

Два **автогнома** (см. «Астральный зверинец Бу»), Орвик-2 и Орвик-4, не обращают внимания на гостей, готовя очередную трапезу для Топола.

Скровища. В гардеробе Топола хранится множество одеяний волшебницы, включая *мантию полезных предметов [robe of useful items]*, и её книгу заклинаний, обложка которой забрызгана высохшим птичьим помётом. В книге заклинаний содержатся все подготовленные Тополой заклинания плюс следующие: *воздушный пузырь**, *скольжение [grease]*, *ускорение [haste]* и *ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]*. Заклинания, отмеченные звездочкой, приведены в «Путеводителе астрального путешественника».

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

В центре этой комнаты два механических гнома полируют тряпками медный телескоп длиной десять футов. Десятки звёздных карт лежат на столах, заваленных набросками планет и потусторонних пейзажей.

«А вот и моя обсерватория! — с гордостью замечает Топола. — Я приобрела своих автогномов и этот телескоп у одного и того же гнома. Устройство позволяет мне следить за всеми мирами этой системы и смотреть на звёзды других».

Топола проходит через всю комнату и прикасается к стене, после чего перед объективом телескопа появляется высокий проём: «Не хотите ли взглянуть?»

Два **автогнома** (см. «Астральный зверинец Бу»), Орвик-5 и Орвик-7, внимательно следят за посетителями.

Телескоп направлен на родной мир персонажей. Топола наблюдала за планетой в течение последних нескольких дней. Те, кто посмотрят в телескоп, увидят кристаллические лозы, покрывшие планету.

Звёздные карты. В обсерватории хранятся сорок две карты различных систем Дикого космоса. Ни на одной из них нет изображения космоса Рока или космоса Зариксиды (две другие системы, о которых идет речь в этом приключении).

Сокровища. На полке лежит *теллурий Дикого космоса* (см. «Путеводитель астрального путешественника»). Топола недавно приобрела этот магический предмет у меркана-торговца, но потеряла к нему интерес — он заставляет её чувствовать себя морально-устаревшей.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ

Закончив экскурсию, Топола готова к деловому разговору. Она начинает со слов: «Итак, что привело вас в мою башню?»

Узнав, что Крукс ожидал найти у неё карту космоса Рока, Топола неохотно признаётся, что у неё её нет. Но она готова расстаться с теллурием Дикого космоса, хранящимся в её обсерватории. Взамен она просит персонажей избавиться от местной угрозы:

«Вокруг моей башни начал рыскать пустотный поглотитель. Я назвала её Мамашей, потому что она огромная! Удивлена, что вы с ней не столкнулись. Хотя её трудно заметить — за исключением единственного красного глаза. Я отдам вам теллурий Дикого космоса, если вы убьёте Мамашу для меня».

Топола верит, что Крукс и персонажи выполнят своё обещание убить Мамашу. Перед тем как отдать им теллурий Дикого космоса, Топола объясняет, как он работает:

«Этот прибор показывает ваше местоположение по отношению к планетам, лунам и солнцу системы Дикого космоса, но для этого вы должны находиться в этой системе. Чтобы попасть в другую систему, сначала вы должны войти в Астральное море, которое доставит вас к желаемому месту. Достигнув пункта назначения, воспользуйтесь теллурием, чтобы сориентироваться».

Когда персонажи покидают башню и возвращаются на свой корабль, Топола желает им удачи в спасении их мира от уничтожения.

Если у Крукса и персонажей больше нет корабля, Топола разрешает им остаться у неё до прибытия другого судна. В этом случае вы должны провести оставшуюся часть этой главы следующим образом:

- Измените столкновение «О, Мамаша!» так, чтобы пустотный поглотитель напал на персонажей, стоящих у башни Тополы или на причале.
- Спустя час после победы над Мамашей на башню Тополы обрушивается космический шторм. Любуясь бурей, Топола сообщает информацию из раздела «Былая любовь».
- Во время космической бури Мрачнод Гаргенхейл наносит Тополе визит. Завершите главу, перейдя к разделу «Последний вздох», пропустив «Флот Гаргенхейла».

О, МАМАША!

Спросите игроков, у кого из персонажей находится *теллурий Дикого космоса*. Если никто из персонажей не хочет нести его, Крукс забирает его себе. Получив этот предмет, Крукс и персонажи могут взойти на борт своей судовой шлюпки и вернуться на «Второе дыхание».

Пусть Крукс и все персонажи совершат проверку Мудрости (Восприятие) Сл 21. Провалившие проверку застигнуты врасплох нападением Мамашей:

Когда судовая шлюпка приближается к «Второму дыханию», из темноты и космической пыли выплывает огромное и черное как смоль чудовище. Его красный глаз ярко светится, а пасть широко раскрыта. Длинные вязкие нити слюны распадаются на невесомые шарики, когда хищное чудовище нападает сверху.

Мамаша — **пустотный поглотитель** (см. «Астральный зверинец Бу»). В начале столкновения она в 40 футах от судовой шлюпки персонажей, находящейся в 50 футах от края причала Тополы и на таком же расстоянии от «Второго дыхания». В свой первый ход пустотный поглотитель подплывает к шлюпке и атакует случайного персонажа. Застигнутые врасплох персонажи не могут действовать до следующего раунда.

Действием персонаж может использовать пару весел, чтобы гребком переместить судовую шлюпку на 10 футов по горизонтали в любом направлении вдоль общей гравитационной плоскости астероида Тополы и «Второго дыхания». В отличие от шлюпки, Мамаша перемещается по космосу как рыба в воде и может двигаться в любом направлении.



МАМАША

БРЮХО ЗВЕРЯ

Если убить Мамашу, то та извергнет частично переваренный скелет дварфа в костюме рыбы (см. «Путеводитель астрального путешественника»).

БЫЛАЯ ЛЮБОВЬ

После происшествия с Мамашей Топола осенило, что она может знать кое-кого, готового помочь персонажам. Она накладывает на себя заклинание *полёт [fly]* и приземляется на палубу «Второго дыхания» вскоре после возвращения персонажей на борт, но до отхода корабля.

Топола предлагает познакомиться персонажей с потенциальным союзником — Мрачнодом Гаргенхейлом. Она предоставляет следующую информацию:

- Мрачнод — пират, сражавшийся с астральными эльфами во многих битвах. У Мрачнода и Тополы был неудачный роман, закончившийся мирным расставанием.
- У него есть небольшой флот кораблей поблизости, и его можно убедить помочь персонажам.
- Гаргенхейл должен Тополе услугу.

Топола не упоминает, что годы спустя после их разрыва, Гаргенхейл встретил свою смерть и восстал вампиром. Топола боится, что команда «Второго дыхания» может отказаться от предложения, узнав об этом до личной встречи с Гаргенхейлом. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, понимает, что Топола утаивает информацию о Гаргенхейле. Если спросить её об этом, то можно убедить выложить всё начистоту.

Если её спросят, то Топола не расскажет о причине разрыва их отношений, но быстро отметит, что это она рассталась с Гаргенхейлом, а не наоборот.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ?

Если персонажи принимают предложение Тополы отвести их к флоту Гаргенхейла, она настраивается на *магический руль «Второго дыхания»* и изящно управляет кораблем, изредка ворча, что у судна нет тарана.

Если персонажи предпочитают продолжить без Тополы, та издаст тоскливый вздох и разочарованно повесит голову. Передав Круксу указания, где искать флот Гаргенхейла, она снимает шляпу перед персонажами и возвращается в свою башню, чтобы как следует вздремнуть.

ФЛОТ ГАРГЕНХЕЙЛА

Независимо от того, направляются ли герои к флоту Гаргенхейла или сразу же отплывают в космос Рока, путь приводит их к останкам недавней битвы:

Впереди вы видите облако мусора, похожего на дрейфующие обломки нескольких кораблей. Крукс кричит: «К оружию!» Глядя в подзорную трубу, он добавляет: «Похоже, это три летающие рыбы, три миноги, пара кальмаров и два звёздных мотылька».

Подсчёт Крукса точен. Если Топола находится на борту «Второго дыхания», она узнает летучих рыб, миноги и кальмаров — они составляли примерно половину флота Гаргенхейла. Она быстро добавляет, что флагмана Гаргенхейла — космического галеона «Последний вздох», — нет среди обломков.

Между обломками достаточно пространства, чтобы «Второе дыхание» могло пройти через них, что Крукс и собирается сделать, если только персонажи не посоветуют ему обогнуть это место.

Если «Второе дыхание» идёт через обломки вместо того, чтобы миновать их, происходят следующие события в приведённой ниже последовательности:

Кровавый флаг. Кроваво-красный пиратский флаг, дрейфующий в космосе, цепляется за баллисту «Второго дыхания».

Дрейфующие тела. Два человеческих трупа дрейфуют рядом со «Вторым дыханием». Когда они врезаются в корпус корабля, выясняется, что это два хаотично-нейтральных **вампирата** (см. «Астральный зверинец Бу») по имени Дорджио Дали и Виталия Даггермор. Эти «выжившие» после битвы поднимаются на палубу и просят встречи с капитаном. Они говорят, что ищут новое назначение и готовы служить под его командованием. Однако Крукс не желает видеть мертвецов на своём корабле, и приказывает уничтожить их.

Копаящиеся в обломках поглотители. Три **серых поглотителя** (см. «Астральный зверинец Бу») рвут на части дрейфующий труп астрального эльфа воителя. Если ранить поглотителя, тот улетит прочь.

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

После того, как «Второе дыхание» пролетит или минует обломки кораблей, невидимый хаотично-нейтральный **блуждающий огонёк [will-o'-wisp]** проскользнет на борт и покажется на виду:

Крошечный шар света появляется над носом корабля, быстро облетает вокруг мачты и задерживается в нескольких футах над главной палубой. Затем он начинает менять цвета, паря на месте. Мягкий голос произносит: «Заблудились, да? Может быть, я смогу помочь».

Блуждающий огонёк был с флотом Гаргенхейла во время нападения астральных эльфов. После битвы он остался, чтобы напитаться жизненной энергией умирающих. Он предлагает провести «Второе дыхание» к месту перегруппировки флота Гаргенхейла. Место встречи находится в одном дне пути.

Если расспросить блуждающего огонька, он признаётся, что Гаргенхейл совершил ошибку, недавно напав на звёздного мотылька. С тех пор астральные эльфы активно атакуют флот Гаргенхейла. Блуждающему огоньку известно, что вампират всегда ищет новые корабли для пополнения своего флота. Вот почему он хочет, чтобы «Второе дыхание» отправилось на randevu с Гаргенхейлом.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Блуждающий огонёк приводит «Второе дыхание» к флагманскому кораблю Гаргенхейла. Если персонажи не ищут Гаргенхейла, он находит их сам. В любом случае, следующая сцена происходит спустя день пути:

Вы попадаете в космическую бурю. Молнии сверкают сквозь плотные сине-фиолетовые облака, освещая силуэт галеона с рваными хлопающими парусами. Наводящие ужас моряки стоят на палубе и цепляются за такелаж, глядя на вас немигающими глазами.

В начале этого столкновения «Второе дыхание» и «Последний вздох» находятся на расстоянии 250 футов друг от друга. Сильно повреждённый «Последний вздох» пытается как можно быстрее сократить это расстояние. Когда корабли окажутся на расстоянии 50 футов друг от друга, Гаргенхейл даёт знать о своём присутствии:

В поле зрения появляется капитан галеона: бледный беловолосый человек в металлической маске, скрывающей нижнюю половину лица. Его левая кисть отделяется от запястья, забирается вверх по руке на плечо и машет вам пальцами.

При виде этого зрелища Крукс презрительно усмехается и кладет руку на рукоять пистолета в кобуре. «Вампираты», — шипит он.

 Здесь заканчивается глава 5.

Мрачный альянс

Заполучив теллурий Дикого космоса в башне Топола, персонажи сразились с пустотным поглотителем Мамашей. После битвы Топола упомянула возможного союзника в борьбе с Зариксидской империей — пирата по имени Мрачнод Гаргенхейл. Во время космического шторма герои обнаружили флагман Гаргенхейла и его вампиратскую команду!

В этой главе герои приходят к соглашению с капитаном Мрачнодом Гаргенхейлом, который признается, что зариксидские корабли практически уничтожили его флот. Сильно поврежденный флагманский корабль «Последний вздох» — всё, что осталось после многочисленных боёв с астральными эльфами. Тем не менее, капитан вампиратов по-прежнему клянётся уничтожить Зариксидскую империю. Однако он не знает, что после предыдущего поражения его команда готова взбунтоваться.

Мрачнод Гаргенхейл



КОРАБЛЬ МЕРТВЕЦОВ

«Последний вздох» — это космический галеон, хиты которого снижены до 90. Если персонажи не предпринимают защитных мер, галеон подойдет достаточно близко, чтобы они могли услышать его капитана Мрачнода Гаргенхейла. Гаргенхейл — хаотично-нейтральный **капитан вампиратов** (см. «Астральный зверинец Бу»). Он настроен дружелюбно и принимает драматическую позу, обращаясь к Круксу и персонажам:

Капитан-нежить ставит ботинок на ограждение палубы своего скрипучего галеона и наклоняется над носом корабля. На его плече лежит отрубленная рука, а позади сверкают молнии космической бури.

У Гаргенхейла привлекательный голос, но его мертво-черные глаза сверкают злобой: «Здесь опасно. Командир Ваэль, эта угроза с Зариксиды, продолжает посылать корабли в нашу систему. Но мы делаем всё возможное, чтобы проредить ряды астральных эльфов. Очевидно, вы не на их стороне. Не желаете представиться?»

Много лет назад Гаргенхейл потерял левую руку в бою на мечах. Рука, которую Гаргенхейл называет «Левша», позже была оживлена в виде **ползающей руки [crawling claw]**. Отрубленная рука способна играть на инструментах и общаться с помощью простых жестов.

Если Топола появляется в поле зрения, капитан Гаргенхейл слегка сжимается, как побитое животное. Затем он выпячивает грудь, удивлённо поднимает бровь и добавляет следующее:

«Неужели мои мертвые глаза обманывают меня? Топола, дорогая, какой сюрприз! Если ты пришла, чтобы вогнать кол в мое сердце, то сначала верни его обратно».

После знакомства капитан вампиров признаётся, что флагман и его команда — это всё, что осталось от его флота. Остальные пали жертвой кораблей под командованием Ваэля, которого Гаргенхейл называет бичом пиратов, налетчиков и всех, кто отказывается склониться перед могуществом Зариксиды. Несмотря на эти предостерегающие слова, Гаргенхейл акцентирует внимание агрессивно настроенных или беспринципных персонажей, что его команда уже однажды погибла и они без колебаний готовы сделать это снова, защищая свой корабль.

В разговоре Гаргенхейл спокоен и убедителен, но в его словах есть привкус вампирского презрения. Он быстро сближается с персонажами, разделяющими его неприязнь к Зариксидской империи.



Последний вздох

ПЕРЕГОВОРЫ С ГАРГЕНХЕЙЛОМ

Гаргенхейл хочет увидеть крах Зариксидской империи, но опасается отправиться в путешествие в космос Рока на корабле в компании ничтожеств. Он просит у персонажей разрешения подняться на борт их корабля, чтобы с глазу на глаз обсудить условия соглашения, или, если *«Второе дыхание»* было потеряно, причалить к разрушенному доку Тополю.

Как только Гаргенхейл сойдет со своего корабля, один или несколько персонажей могут попытаться уговорить капитана вампиров присоединиться к их делу. Если переговоры ведёт один персонаж, пусть он совершит проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. В противном случае, пусть все участвующие персонажи совершат групповую проверку Харизмы (Убеждение) Сл 13. Если Топола присутствует при разговоре, персонажи совершают проверку с преимуществом.

При успехе Гаргенхейл обещает помочь персонажам спасти их мир от разрушения, не требуя ничего взамен. При провале Гаргенхейл согласится на союз, если только Крукс и персонажи присоединятся к его флоту, будут соблюдать Кодекс пиратов (см. врезку «Кодекс пиратов») и называть его адмиралом Гаргенхейлом.

Будучи капитаном *«Второго дыхания»*, Крукс отказывается преклонить колено перед вампиром. Однако персонаж может убедить гиффа побороть свою гордость и подчиниться власти Гаргенхейла, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 16. Если все проверки провалены, в качестве выхода из тупиковой ситуации Крукс предлагает покинуть пост капитана *«Второго дыхания»* до конца миссии и уступить командование любому персонажу, более терпеливому к нежити-союзникам.

Когда обе стороны приходят к соглашению, Гаргенхейл глубоко кланяется и приглашает персонажей на борт своего корабля, чтобы отпраздновать их союз бутылкой «Шампань дю ле Стомп». Но прежде, чем персонажи успевают принять его предложение, Гаргенхейла предают (см. раздел «Мятеж» ниже).

ПИРАТСКИЙ КОДЕКС

Мрачнод Гаргенхейл ожидает от своих подчинённых соблюдения следующих правил:

Пункт первый: Не жрать друг друга. Ни один член команды не должен есть плоть другого члена команды или пить его кровь.

Пункт второй: Никаких священных гимнов. Уши многих членов экипажа чувствительны к священным песнопениям. Бардам и другим музыкантам на борту корабля разрешается исполнять только светскую музыку.

Пункт третий: Трусость наказуема. Те, кто оставляют свой пост или уклоняются от исполнения обязанностей, будут выброшены за борт.

Пункт четвёртый: Никаких драк на судне. Все споры должны решаться на суше.

По вашему усмотрению кодекс капитана Гаргенхейла может содержать дополнительные правила, возможно, созданные вами или предложенные персонажами.

КОМАНДА «ПОСЛЕДНЕГО ВЗДОХА»

Экипаж корабля *«Последний вздох»* состоит из восьми **вампирагов**, **вампирата-мага** Рутледжа Винна (управляющего *магическим рулём* корабля), бездушного **огра зомби [ogre zombie]** и **привидения [ghost]** тифлинга по имени Агония. Смотрите блоки статистики вампирагов в *«Астральном зверинце Бу»*.

К привидению Агонии применяются следующие правила:

- Пока у *«Последнего вздоха»* есть хотя бы 1 хит, привидение не может быть окончательно убито. Если хиты привидения уменьшаются до 0, а у корабля остался хотя бы 1 хит, привидение вновь появляется через 24 часа в трюме корабля с полными хитами.
- Если привидение удаляется от *«Последнего вздоха»* более чем на 100 футов, оно исчезает и мгновенно появляется вновь в трюме корабля.
- Находясь вдали от *«Последнего вздоха»*, привидение бонусным действием может магическим образом телепортироваться обратно на корабль в нижний трюм (область 13 на плане палуб космического галеона) или в область, которую оно может видеть.

МЯТЕЖ

После завершения переговоров с Гаргенхейлом, но до его возвращения на свой корабль, прочтите:

Корабль *«Последний вздох»* разворачивается и улетает, оставляя своего капитана позади. Тёмные глаза Гаргенхейла расширяются, а затем сужаются: «Что за подлое предательство?» — шипит он.

Без ведома кого-либо на *«Втором дыхании»* привидение Агонии завладело Флинчем. Перед тем, как игроки совершат броски инициативы для своих персонажей, прочтите или перефразируйте следующий текст в рамке:

Пока Гаргенхейл выкрикивает проклятия в адрес удаляющейся кормы своего корабля, Флинч с остекленевшими глазами и мечтательной улыбкой подходит к капитану вампирагов. Голосом полным сарказма Флинч говорит: «Капитан Гаргенхейл! Ваше командование *«Последним вздохом»* подошло к концу. Нам хватит ваших „победа в наших руках“ на десять жизней вперёд». Затем хадози вздрагивает, и рогатый призрак покидает его тело, хихикает и исчезает. Взгляд Флинча снова становится сосредоточенным, а затем он произносит своим привычным голосом: «Вы чувствуете запах костра?»

Флинч не помнит ничего из произошедшего. Привидению Агонии хватило времени, чтобы передать свой упрек, а затем оно исчезло и спряталось в трюме *«Последнего вздоха»*.

Гаргенхейл призывает персонажей пуститься в погоню, говоря: «На борту моего корабля находится оружие, которое вы сможете использовать против Зариксидской империи! Помогите мне вернуть *«Последний вздох»*, и оно ваше!» Он отказывается раскрывать подробности, пока мятеж не будет подавлен.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Если *«Второе дыхание»* было уничтожено в этом приключении ранее, переходите к разделу «Погоня без корабля» ниже. В противном случае перейдите к разделу «На борту *«Второго дыхания»*».

ПОГОНЯ БЕЗ КОРАБЛЯ

Без *«Второго дыхания»* персонажи должны использовать собственную магию, чтобы преследовать *«Последний вздох»*, пока он не скрылся в космическом шторме.

При отсутствии такой магии, если рядом с персонажами находится Топола, то она накладывает заклинание *полёт [fly]* на Гаргенхейла. К нему можно привязать веревку, с помощью которой он будет тянуть остальных за собой. Двигаясь со скоростью полёта 60 футов, он догонит *«Последний вздох»*, чья скорость полёта составляет 35 футов. Персонажи, взятые Гаргенхейлом на буксир, должны задержать дыхание на то короткое время, что они проведут в безвоздушной пустоте Дикого космоса.

НА БОРТУ «ВТОРОГО ДЫХАНИЯ»

Персонажи на борту *«Второго дыхания»* могут использовать корабль для преследования *«Последнего вздоха»*, исчезнувшего в космическом шторме. Как только у него появится возможность, Гаргенхейл предоставляет *«Второму дыханию»* преимущество в охоте:

Капитан вампирагов опускается на колени и правой рукой чертит на палубе узор. Мерцающая волна магической энергии окутывает корабль. Затем Гаргенхейл торжественно восклицает: «Мы невидимы! Они не заметят нашего приближения, пока не станет чертовски поздно!»

Гаргенхейл использовал Невидимость корабля, чтобы скрыть *«Второе дыхание»*. Корабль остаётся видимым для всех, находящихся на борту судна.

Чтобы догнать убегающих мятежников, *«Второе дыхание»* должно обнаружить грозовые облака, в которых пытается скрыться *«Последний вздох»*. Рулевой *«Второго дыхания»* должен совершить проверку Мудрости (Выживание) Сл 15 (с преимуществом, если один или несколько персонажей высматривают корабль). Эту проверку можно повторять каждые 10 минут, пока она не увенчается успехом. При успехе *«Второе дыхание»* обнаруживает *«Последний вздох»* на расстоянии 2кб × 10 футов. Так как никто на борту *«Последнего вздоха»* не может обнаружить невидимый корабль и его команду, персонажи могут сократить оставшееся расстояние и подняться на борт космического галеона, став видимыми после перехода со *«Второго дыхания»*.

Гаргенхейл настаивает на своем участии в абордажной группе, желая вернуть свой корабль. Если персонажи позволят ему это сделать, «*Второе дыхание*» снова станет видимым, как только Гаргенхейл покинет корабль.

ОБСТРЕЛ «ПОСЛЕДНЕГО ВЗДОХА»

Гаргенхейл предостерегает персонажей, если те собираются обстрелять «*Последний вздох*» из орудий:

«Мой корабль сильно поврежден и на нём полно алхимического огня. Один меткий выстрел может привести к взрыву. Лучше проскользнуть на борт и расправиться с мятежниками в ближнем бою».

Гаргенхейл не лжёт об опасности, которую представляет алхимический огонь. Она описана в следующем разделе.

АБОРДАЖ «ПОСЛЕДНЕГО ВЗДОХА»

Следующие области изображены на планах палуб космического галеона в «*Путеводителе астрального путешественника*». Области корабля, не описанные ниже, не представляют никакого интереса.

ПОЛУБАК

Шесть **вампирагов** (см. «*Астральный зверинец Бу*») ждут здесь, чтобы отразить нападение идущих на абордаж. Они будут сражаться, пока их не уничтожат, зная, что Гаргенхейл не проявит к ним милосердия, если они сдадутся.

ЮТ

Огр-зомби и два **вампирата** (см. «*Астральный зверинец Бу*») ждут здесь, чтобы отразить нападение идущих на абордаж. Как и вампираги на юте, эти существа сражаются, пока не будут уничтожены.

5: МАГИЧЕСКИЙ РУЛЬ

Здесь находится **вампираг-маг** Рутледж Винн. Если хиты Рутледжа опустятся до 20 или ниже, он накладывает заклинание *переносящая дверь* [dimension door] и переносит себя на 500 футов в Дикий космос, а затем накладывает заклинание *полёт* [fly] и летит прочь.

Магический руль. Магический руль корабля выглядит как черный деревянный стул без ножек с высокой спинкой и кандалами, прикрученными к подлокотникам. Красные кристаллы, расположенные под креслом, проецируют на пол красный пентакль, который стабилизирует руль и позволяет ему поворачиваться.

13: НИЖНИЙ ТРЮМ

Здесь находятся двадцать гробов, наполненных землей, десять деревянных бочонков с порохом, окрашенных красной краской (см. раздел «Взрывчатка» в «*Руководстве Мастера*») и десять деревянных бочонков с алхимическим огнём, маркированных изображением зелёного пламени.

Бочонок алхимического огня, брошенный в существо или объект, причиняет 21 (6к6) урона огнём при попадании. Цель загорается и получает урон каждый раунд (существо — в начале каждого его хода), пока огонь не будет потушен. Действием существо, в пределах досягаемости которого находится пламя, может потушить его с помощью одеяла или ковра, снизив урон огнём на 2к6. Для полного тушения огня необходимы три таких действия.

Агония, **привидение** тифлинга, прячется здесь. Если оно слышит, как персонажи приближаются или открывают дверь на гауптвахту (область 14), привидение пытается овладеть одним из них. Оно использует своего носителя, чтобы разбить один из бочонков с алхимическим огнём, и тем самым поджечь трюм. Если горение будет продолжаться 1 минуту, то остальные бочонки также загорятся, и «*Последний вздох*» разнесит на куски. Все и всё в пределах 100 футов от взорвавшегося корабля получают 110 (20к10) урона огнём.

14: ГАУПТВАХТА

В двери этого запертого снаружи отсека имеется крошечное закрытое окошко. Персонажи, заглядывающие в окно или открывающие дверь, видят следующее:

На койке без сознания лежит эльфийка. Она одета в нарядное чёрное платье, расшитое серебром и золотом. За её головой высится высокий ворот.

Если рядом находится Гаргенхейл, то он произносит: «А вот и оружие, что я обещал вам. Я освободил её со звёздного мотылька, который мы уничтожили несколько дней назад».

Заключённая без сознания — **астральный эльф аристократ** (см. «*Астральный зверинец Бу*») по имени Зедалли. У неё 0 хитов и она стабилизирована. Бессознательная эльфийка приходит в себя, если получит любое магическое лечение. Она нетвёрдо стоит на ногах, не способна мыслить ясно и не может совершать какие-либо действия, пока не окажется на борту корабля персонажей или в другом безопасном месте.

СМОТРИТЕ — ПРИНЦЕССА!

Если пленницу не привели в сознание с помощью магии, она приходит в себя с 1 хитом через 1 час. Как только она очнётся и окажется в безопасном месте, прочтите:

Золотые зрачки эльфийки сверкают, и она высокопарно произносит: «Я — принцесса Зедалли, дочь императора Завана и наследница престола Зариксиды».

🦋 *Здесь завершается часть 2 приключения. Все персонажи должны получить уровень перед началом следующей сессии.*



ХАОС В КОСМОСЕ РОКА

ЧАСТЬ 3

Вопрос доверия

Чтобы спасти свой мир от Зариксидской империи, герои отправились в опасное путешествие через Дикий космос. По дороге они объединились с гиффом-коммодором, помогли капитану вампиратов подавить мятеж и спасли принцессу с гауптвахты вампиратского корабля. И не просто принцессу, а дочь их врага!

Принцесса Зедалли узнает, что её злой брат-близнец Зелет организовал нападение на мир персонажей, исполняя последнюю волю их отца — императора Завана. Если герои помогут ей стать императрицей, Зедалли клянется спасти их мир.

Чтобы обрести надежду противостоять силам принца Зелета, герои должны отправиться в космос Рока и найти Уорвика Бумстимоффа, бывшего боевого товарища коммодора Крукса. Уорвик пытается собрать армаду с помощью оружейного барона меркана Воката.

ПРИНЦЕССА ЗЕДАЛЛИ

Зедалли, хаотично-нейтральная **астральная эльфийка аристократ** (см. «Астральный зверинец Бу»), носящая *кольцо падающих звезд [ring of shooting stars]*, с самого начала дружелюбно настроена к персонажам. Она делится следующей информацией, узнав о нападении на их мир:

«Мы оба хотим одного и того же — отомстить. Пока отец лежит на смертном одре, мой коварный брат Зелет лишил меня права первородства. Он захватил контроль над флотом моего отца, изгнал меня со двора и бросил в цепкие лапы своих подручных. Он организовал нападение на ваш мир, бомбардируя его астральными семенами, собранными на нашей умирающей звезде Зариксиде. Когда кристаллические лозы высосут всю энергию из вашего мира, они выпустят луч света обратно в Зариксиду, восполнив её энергию.

Зелет приказал своим прислужникам доставить меня в ваш мир, чтобы после смерти моя энергия могла внести свой малый вклад в свет Зариксиды. К счастью, мой корабль был поврежден и захвачен вампирами. Помогите мне стать императрицей, и я возмещу ущерб, который Зелет уже нанёс вашему миру».

Зедалли полна решимости помочь героям, хотя и признает, что её мотив скорее связан с мстостью, чем с сочувствием. По понятным причинам Крукс сомневается, стоит ли доверять Зариксидской принцессе. Однако, он готов дать ей шанс хотя бы для того, чтобы узнать о слабостях империи.

ОТЫГРЫШ ЗЕДАЛЛИ

Зедалли выглядит как рациональная и способная на компромисс альтернатива своему безжалостному злому брату-близнецу. Несмотря на это, она остаётся расчётливым манипулятором, который скорее умрёт, чем откажется от своих притязаний на императорский престол.

Зедалли понимает, что для восхождения на престол ей нужно набраться терпения. В ходе приключения принцесса имитирует сочувствие к персонажам и использует некоторые из своих способностей, чтобы помочь им в переделках. При этом она не раскрывает свою самую сильную магию (например, способность призвать солнечного дракона).

Если Зедалли узнает, что герои направляются в космос Рока, чтобы присоединиться к коалиции, она будет ждать благоприятного момента, надеясь, что союз станет достаточно сильным, чтобы оспорить притязания её брата на престол.

ЧТО ИЗВЕСТНО ЗЕДАЛЛИ

Когда представится случай, Зедалли сообщит дополнительную информацию, большая часть которой — правда:

- После смерти своего отца — императора Завана, — Зедалли и Зелет должны вместе взойти на престол (правда).
- Смерть и похороны императора — заключительные этапы его восхождения к божественности. Его предсмертное желание — стать единым со светом Зариксиды на пике её яркости. Именно по этой причине Зелет напал на мир персонажей (правда).
- Единственный способ спасти мир персонажей — уничтожить звезду в центре космоса Зариксиды. Если погибнет звезда, погибнут и кристаллические лозы в мире персонажей (правда).
- Член императорской семьи может уничтожить Зариксиду, проведя ритуал в Астральной купели в Храме света, расположенном в имперской крепости (ложь).
- Имперская крепость будет находиться на орбите Зариксиды, пока не произойдет вознесение императора Завана. Затем цитадель вернётся в Астральное море (правда).

Зедалли скрывает от персонажей один важный факт: для уничтожения Зариксиды не обязательно быть членом императорской семьи. Достаточно обладать *кольцом падающих звезд*, как у Зедалли.



Уорвик Бумстимофф

СТАРЫЕ РАНЫ

После разговора с Зедалли герои находят коммодора Крукса, пребывающего в дурном настроении.

ЧТО ТАКОЕ, ЗДОРОВЯК?

Если персонажи спросят Крукса, почему он мрачен, тот расскажет об источнике своей досады. Когда-то давно коммодор попытался уничтожить имперскую крепость в Астральном море, но его флот был разбит эльфийской армадой. Флагманскому кораблю Крукса вместе с несколькими другими судами еле-еле удалось спастись после ужасных повреждений, полученных в результате атаки солнечного дракона принца Зелета. В тот день Крукс потерял многих товарищей, и его ненависть к Зариксидской империи сравнима лишь с его отвращением к собственной трусости и провалу.

ПОДНЯТИЕ ДУХА КРУКСА

Персонажи могут попробовать поднять настроение гиффу, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 13. Те, кто мотивируют коммодора воодушевляющими речами или здоровой дозой суровой любви, совершают проверку с преимуществом. При успехе Крукс вновь обретает решимость и готовность сразиться с Зариксидской империей. При провале Гифф мрачно удаляется в свою каюту. Он возвращается спустя 1к8 часов настолько же пьяным от эля, насколько страдающим от собственного позора.

ЧТО ИЗВЕСТНО КРУКСУ

Воспряв духом, Крукс делится следующей информацией:

- Он планирует разыскать своего бывшего адъютанта, старого боевого товарища по имени Уорвик Бумстимофф. Несколько месяцев назад тот отправился в космос Рока, чтобы присоединиться к коалиции.
- Крукс и Уорвик регулярно поддерживали связь с помощью *камней послания* [sending stone]. К сожалению, Крукс потерял свой камень на Скале Брала за несколько дней до встречи с персонажами.
- В последний раз, когда два гифа общались, Уорвик находился в космосе Рока на луне Аруун, пытаясь уговорить разумных существ-растений, называемых аартуками, присоединиться к коалиции. По прибытии в космос Рока, Крукс планирует воспользоваться *теллурием Дикого космоса*, чтобы найти Аруун.

В АСТРАЛЬНОМ МОРЕ

Когда персонажи покинут Дикий космос и выйдут в Астральное море, прочтите:

Цвета Дикого космоса становятся все более приглушенными, исчезая в серебристой дымке. Вскоре ваш корабль погружается в сияющие подобно звёздам серебристые облака Астрального моря.

Рулевому судна достаточно подумать о месте назначения — космосе Рока, чтобы отправиться туда. Об остальном позаботится Астральное море, и через 21 день корабль окажется на краю системы.

УКРЕПЛЕНИЕ СВЯЗИ С КОМАНДОЙ

Во время путешествия к космосу Рока персонажи смогут пообщаться с другими членами команды. Особенно интересно проходят встречи с коммодором Круксом, Мрачнодом Гаргенхейлом и Тополой.

КОММОДОР КРУКС

Если коммодор находится в хорошем расположении духа, он упражняется в стрельбе из своего огнестрельного оружия и приглашает персонажей присоединиться к нему. По левому борту расположены пять деревянных мишеней. На каждой из них криво нарисован астральный эльф. Каждая мишень имеет КД 15 и 7 хитов. Если персонаж уничтожит цель с одного попадания, он получит вдохновение, а Крукс поделится старой байкой с войны.

МРАЧНОД ГАРГЕНХЕЙЛ

Капитан вампиров любит играть с другими членами команды в игру под названием «Кости мёртвой руки». Ставка составляет 5 зм за игру. Если персонажи чувствуют, что удача благоволит им, они могут увеличить ставку. Правила следующие:

- Каждый игрок выбирает любое количество костей кб и трясёт их в кружке.
- Все одновременно бросают кости и показывают результат.
- Выбросивший наибольшую сумму побеждает. Тот, у кого-то на любой кости выпадет 1, автоматически проигрывает.

ТОПОЛА

Топола проводит время, изготавливая удочки и приманки, а затем дарит их приглянувшимся ей персонажам (см. раздел «Астральная рыбалка» в «Путеводителе астрального путешественника»).

СЛУЧАЙНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

В Астральном море у персонажей происходит как минимум одно случайное столкновение. Определите столкновение, совершив бросок по таблице «Случайные столкновения в Астральном море», приведённой в «Астральном зверинце Бу» или выберите понравившийся.

ПРИБЫТИЕ В КОСМОС РОКА

Когда персонажи покинут Астральное море и окажутся на границе космоса Рока, прочтите следующий текст в рамке:

Серебристая дымка рассеивается, когда корабль входит в систему, в которой, похоже, отсутствует солнце. Корабль скользит между колоссальными осколками дымчато-серого кристалла — остатками внешней оболочки фантастических размеров. Тихий и безжизненный словно кладбище, космос Рока придает новый смысл фразе «глухая ночь».

Спустя три дня путешествий через лабиринт хрустальных осколков вы видите зияющую чёрную воронку, подчеркнутую тусклым светом.

Если персонажи используют теллурий Дикого космоса, который они приобрели в главе 5, прочтите:

Теллурий Дикого космоса показывает чёрный вихрь с двумя планетами, медленно вращающимися вокруг него. В системе также находятся двенадцать лун: одна рядом с вихрем, по одной на орбите каждой из планет и девять внешних лун.

«Там, — произносит Крукс, указывая на самую большую внешнюю луну. — Аруун всего лишь в семи днях пути. Если повезет, там мы найдем моего старого боевого товарища Уорвика Бумстимоффа. Его миссия здесь — создать единство из хаоса. Я знаю его и уверен, что он отлично справился с этой задачей».

Карту космоса Рока и дополнительную информацию об этой системе Дикого космоса, вы можете узнать в разделе «Космос Рока» сразу после этой главы.

ААРУКИ АРУУНА

С помощью *теллурия Дикого космоса* персонажи прибывают на Аруун спустя десять дней¹. Когда корабль приближается к луне, прочтите:

С орбиты на поверхности Арууна видны вспышки света. Когда корабль спускается вниз, вы видите пустошь, усеянную каменными столбами. Дуги электрических разрядов перескакивают с одного столба на другой.

Корабль направляется к плато высотой в сто футов и шириной в милю, покрытому густыми зарослями джунглей. Зная, что корабль не сможет безопасно приземлиться, Крукс отдает приказ зависнуть прямо над верхушками деревьев, а затем кричит: «Мистер Флинч, спускайте лестницу!» По команде хадози отпускает один конец веревочной лестницы, который падает вниз на пятьдесят футов до земли.

Звуки дикой природы разносятся по джунглям внизу: «Кто присоединится ко мне в десантном отряде?» — спрашивает Крукс.

Круксу не терпится познакомиться с персонажей с Уорвиком. Поэтому он настаивает, чтобы они отправились с ним в лагерь аартуков. Как только все члены команды ступят на плато, прочтите:

Раздается выстрел. Через несколько секунд с выражением паники на лице сквозь заросли продирается одетый в форму гифф, держащий в руке мушкет: «Заранее прошу прощения!» — кричит он, пробираясь к веревочной лестнице.

Едва не задев вас, в воздухе пролетают зёрна, сияющие ярким светом. Затем из джунглей выползают несколько существ-растений, похожих на морские звёзды, и угрожающе надвигаются на вас.


Улёпётывающий гифф — законно-добрый **гифф-со-служивец** Уорвик Бумстимофф, у которого закончились боеприпасы. Его преследуют шесть **аартуков-сорняков** и один **аартук звёздный ужас** (см. их блоки статистики в «Астральном зверинце Бу»). В начале этого столкновения аартуки настроены враждебно и находятся на расстоянии 30 футов от персонажей. Звёздный ужас пытается схватить Уорвика своим языком, а сорняки осыпают персонажей зёрнами света или вступают в ближний бой.

После победы над аартуками Уорвик испускает длинный вздох облегчения, отдает честь коммодору Круксу и спрашивает: «Разрешите подняться на борт, сэръ?»

ПОЯВЛЕНИЕ ПАНЦИРНИЦ

Прежде, чем Крукс успеваает официально представить Уорвика персонажам, две **панцирницы [bulette]** вырываются из-под земли прямо между ними:

Земля вздымается, и из-под неё вырываются два массивных бронированных существа. Уорвик кричит: «Панцирницы!»

 Здесь заканчивается глава 7.

¹ Забавно, что в тексте в рамке выше Крукс говорит, что к Арууну прибудем за 7 дней. — прим. переводчика.

Космос Рока

Действие части 3 приключения происходит в системе Дикого космоса под названием «космос Рока». Она состоит из двух миров и двенадцати лун, движущихся по спирали к вихрю, когда-то бывшим солнцем системы.

О КОСМОСЕ РОКА В ДВУХ СЛОВАХ

Тысячи лет назад война между богами и первичными закончилась тем, что все боги были изгнаны из космоса Рока. После войны первичные заключили систему в хрустальную сферу, оградившую их от богов.

После долгих веков изгнания боги наконец-то нашли способ разрушить хрустальную сферу. Никто не знает, как именно, но в результате разрушения сферы внешняя область космоса Рока наполнилась хрустальными осколками размером с астероид.

Существует множество догадок, что произошло после, однако, доподлинно никому неизвестно. Некоторые говорят, что боги явились пред лицом лидеров Файрина и Маласа, и потребовали поклонения. Когда их отвергли, боги выплеснули свою ярость, уничтожив солнце и оставив после себя спиралевидный вихрь, названный Оком Рока. Те, кто отрицает существование богов, опровергают эту версию и обращаются за объяснением к древним мифам. Возможно, злое солнце было уничтожено врагом первичных, принявшим форму кометы. Или оно было скорлупой яйца великого дракона. Теперь, когда тот выдулся, так называемое Око Рока — всего лишь голодная пасть новорождённого.

Таблица «Космос Рока» и прилагаемая к ней схема дают представление об этой системе Дикого космоса.

Космос Рока

Планета или спутник	Тип	Расстояние до внешнего края системы
Вальт	Сферическое землеподобное тело (отделившийся спутник)	1500 млн миль (15 дней полёта)
Файрин	Сферическое землеподобное тело с одним спутником (Криос)	1400 млн миль (14 дней полёта)
Малас	Сферическое водное тело с веретенообразным спутником из льда на орбите	1200 млн миль (12 дней полёта)
Аруун (одна из девяти лун Эна)	Сферическое землеподобное тело	1000 млн миль (10 дней полёта)

ОБЛАСТИ КОСМОСА РОКА

Следующие места изображены на карте космоса Рока.

ОКО РОКА

Око Рока — это всё, что осталось от солнца космоса Рока. Этот закручивающийся, не излучающий свет вихрь медленно втягивает в себя планеты, спутники и хрустальные осколки системы. С каждым оборотом Валт, Файрин, Малас и девять лун Эна приближаются всё ближе к вихрю.

Что происходит с существом или предметом, попавшим в внутрь? Решать вам. Большинство существ в космосе Рока считают, что вихрь — это сила разрушения. Однако, он может оказаться вратами в другое измерение, альтернативную реальность или другую систему Дикого космоса.

ВАЛЬТ

Вальт был одной из лун Файрина, пока Око Рока не сорвало его с орбиты планеты. Через несколько дней он исчезнет в вихре.

ФАЙРИН

Файрин — вулканический мир, опустошённый драконами. Ожесточённая борьба за остатки ресурсов планеты привела к появлению тиранов.

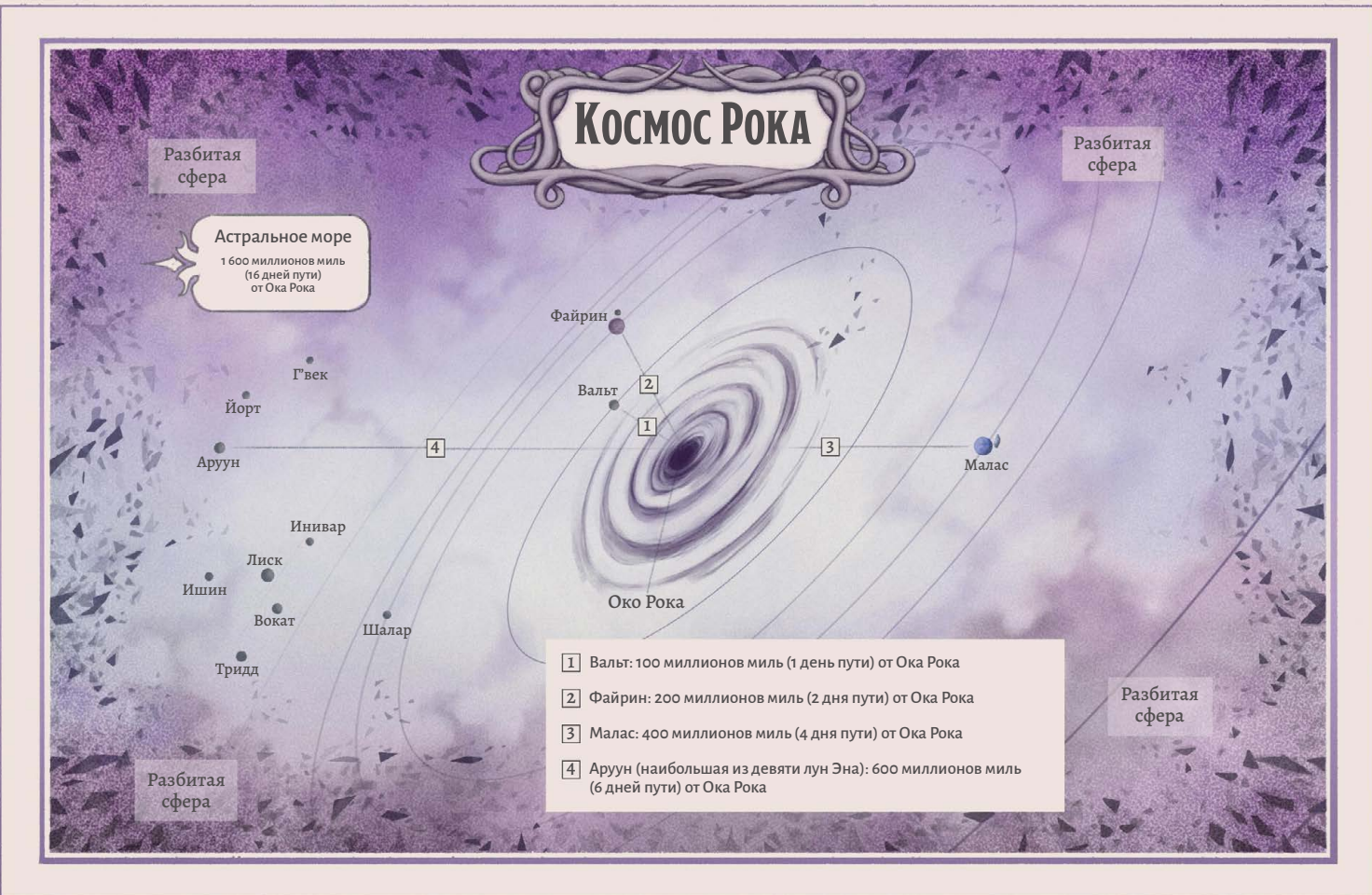
После гибели солнца температура на Файрине резко упала, но сама планета вырабатывает достаточно тепла, чтобы не замёрзнуть.

После гибели солнца довары и мерканы (описаны в «Астральном зверинце Бу») эвакуировали с Файрина тысячи существ. Многих из них разместили на девяти лунах Эна, дающих в лучшем случае лишь временное пристанище, или благополучно доставлены в другие системы Дикого космоса. Остальные миллионы остались брошенными на погибель в Оке Рока.

Меньшая из двух лун Файрина, Криос, всё ещё вращается вокруг планеты. Однако, примерно через месяц Криос ждёт та же участь, что и Вальт.

МАЛАС

Малас — это водный мир, в настоящее время скованный льдом. Его поверхность покрыта отвесными горами и глубокими каньонами. На орбите Маласа вращается веретено из гладкого льда, размером с луну. Оно считается осколком планеты. На нём обитает народ высокоразумных, но подверженных ксенофобии йети.



ДЕВЯТЬ ЛУН ЭНА

Эн был шарообразным воздушным телом — колоссальным газовым гигантом. Говорят, что первичные использовали газы Эна для создания хрустальной сферы, закрывшей космос Рока, и в процессе рассеяли девять лун Эна.

Аруун. На этой большой луне обитают свирепые тараски. Аартуки (см. «Астральный зверинец Бу») и другие малые формы жизни обитают в лесах, растущих на скалистых столпах и плато Арууна, вне досягаемости тарасков.

Вокаг. Эта луна, полностью состоящая из токсичного зелёного газа, описана в главах 8 и 9.

Г'век. Эта луна усеяна отвесными скалами, ставшими домом для семей ааракокр, эвакуированных с Файрина. Б'роги (см. «Астральный зверинец Бу»), псы смерти, горгоны, гидры и другие монстры бродят по предгорьям.

Инивар. Инивар — это клубящийся шар из разноцветного газа. Из ядра луны исходит интенсивный мерцающий свет, превращая её в небесный маяк.

Ишин. Эта небольшая бесплодная луна покрыта чёрным инеем и принадлежит Ишину, жадному взрослому лунному дракону (см. «Астральный зверинец Бу»), не выносящему настойчивых просителей.

Йорт. Эта холодная болотистая луна усеяна окаменевшими скелетами киндори (см. «Астральный зверинец Бу»). Эвакуированные с Файрина гуманоиды строят убежища среди костей.

Лиск. Самая крупная из девяти лун Эна представляет собой мрачную пустыню. Клань ссурранов на ней ведут тяжёлую борьбу за выживание (см. «Астральный зверинец Бу»).

Тридд. Глубокие каньоны пересекают поверхность этого гигантского ледяного шара. В этих каньонах, согретые термальными источниками обитают браксаты*, гаджи*, меганожки*, реморазы, ссурраны* и три-крины. Существа, отмеченные звездочкой, описаны в «Астральном зверинце Бу».

Шалар. Шалар — холодная луна с кольцом из ледяных кристаллов, опоясывающим её экватор. Люди, эвакуированные с Файрина, построили большие лагеря на ледяных полярных шапках Шалара. По замёрзшему ландшафту бродят динозавры, питаются скудной растительностью и друг другом.

РАЗБИТАЯ СФЕРА

Дымчато-серые осколки хрусталя, каждый толщиной в милю и длиной в сотни миль, плавают в самых отдалённых областях космоса Рока. Эти осколки — всё, что осталось от огромной хрустальной сферы, некогда окружавшей всю систему Дикого космоса. В то время считалось, что сфера неразрушима. Но на проверку всё оказалось иначе. Многие существа пытались добыть хрусталь, но обнаружили, что ни одна известная им магия или сила не способны расколоть или разбить его.

Кровавая арена

Страстно желая присоединиться к коалиции против Зариксидской империи, герои прибывают в космос Рока, обнаружив, что система находится на грани распада. Коммодор Крукс повел свою команду на Аруун намереваясь разыскать старого боевого товарища по имени Уорвик Бумстимофф, которому было поручено собрать коалицию, чтобы дать отпор врагу!

Персонажи могут сразиться с появившимися в конце предыдущей сессии двумя **панцирницами [bulette]** или отступить в безопасное место на свой корабль.

Поблагодарив персонажей за своевременное спасение, Уорвик Бумстимофф сообщает им, что на данный момент коалиции против Зариксидской империи не существует. Но ключом к её созданию может стать торговец оружием — меркан по имени Вокат.

Если герои хотят создать коалицию, то сначала они должны убедить Воката взыскать свои долги. Лидеры различных космических фракций многим обязаны Вокату, и поэтому готовы прислушаться к нему. У них достаточно магических кораблей, чтобы собрать армаду. Чтобы получить помощь от Воката, персонажи должны развлечь его выступлением на гладиаторской арене, и тем самым заслужить уважение меркана.

ЧТО С КОАЛИЦИЕЙ?

Благополучно покинув Аруун, Уорвик докладывает о текущей обстановке в космосе Рока:

«Мои попытки создать коалицию оказались безуспешными. Фракции космоса Рока слабо заинтересованы в борьбе с Зариксидской империей, которая кажется им далёкой угрозой. Они скорее будут сражаться между собой. Вы сами видели насколько раздражительными были аартуки. Должно быть, моя мирная просьба оскорбила их.

Единственное, что объединяет эти фракции — их потребность в кораблях, *магических рулях* и оружии. То, чего у меня нет. Война — родной язык для местных. И лучше всех им владеют мерканы. Синие великаны наживаются, продавая корабли, *магические рули* и оружие другим фракциям в обмен на минерально-сырьевые ресурсы.

Но не всё потеряно. Я узнал, что фракции сильно задолжали меркану по имени Вокат. Возможно, он захочет нам помочь... за определенную плату».

РАССПРОС УОРВИКА

Персонажи, у которых есть вопросы о Вокате, могут получить следующую информацию от Уорвика:

Меркан Вокат. Вокат эвакуировал сотни аараккр, людей, три-крин и ссуран из обреченного мира Файрина, а затем продал им за бесценок корабли и *магические рули*. Все фракции стремятся заслужить его благосклонность.

База Воката. У Воката есть база на орбите одной из девяти лун Эна. Он переименовал эту луну в свою честь. Персонажи, воспользовавшиеся *теллурием Дикого космоса* выясняют, что путь от Арууна до Воката займет 3 дня на магическом корабле, так как эти луны находятся на расстоянии 300 млн миль друг от друга.

Арена Воката. Вокат обожает кровавый спорт. На его базе есть гладиаторская арена, где чемпионы сражаются со жуткими существами, привезёнными с Файрина. Фракции посылают своих величайших воинов сражаться на арене, чтобы привлечь внимание Воката или выиграть припасы, оружие или сразу и то, и другое.

БАЗА ВОКАТА

Трёхдневное путешествие от Арууна до Воката проходит без происшествий. Большую часть этого времени Коммодор Крукс проводит, общаясь со своим добрым другом Уорвиком. Персонажи, наблюдающие за двумя гиффами, отмечают, что присутствие Уорвика улучшает настроение Крукса, наполняя коммодора надеждой и оптимизмом.

Когда персонажи придут на базу Воката, прочтите:

Над светящимися зелеными облаками Воката парит сооружение из серого и черного камня, из-под которого выступают крупные кристаллические образования. От здания, увенчанного хрустальным куполом, полукругом отходят доки. К ним пришвартовано несколько кораблей: галеон и четыре других, напоминающих осу, скорпиона, миногу и птицу.

К главному зданию примыкает башня, на вершине которой находится отдельный док. В конце этого причала стоит корабль в виде стрекозы. Её металлический корпус выкрашен в ярко-синий цвет. По обе стороны дока стоят две одинаковые статуи высотой сорок футов. Они изображают хорошо одетого худого синего великана.



БАЗА ВОКАТА

Команды ааракокр, аартуков, хадози, ссуран и три-кринов толпятся на причале возле своих кораблей, держась в стороне друг от друга в ожидании начала следующего раунда гладиаторских игр. Семь **гитъянки воителей [githyanki warriors]** (см. ниже «Татуированные стражники») не дают экипажам схватиться друг с другом. Охранники и экипажи равнодушно реагируют на новоприбывших.

На прилагаемой карте базы Воката доки пронумерованы с 1 по 8. Доки с 1 по 7, которыми пользуются гости, расположены вдоль гравитационной плоскости базы. Док 8 — это частная территория меркана.

На момент прибытия персонажей к базе Воката пришвартованы следующие корабли с *магическими рулями*:

Док 1. Команда сорокопута «Скайрра» состоит из одиннадцати **ааракокр [aarakocra]** и одного ааракокры-рулевого (используйте блок статистики **мага [mage]**, добавив этому ааракокра скорость полёта 50 футов).

Док 2. Команда миноги «Ремора» состоит из двенадцати **аартуков-сорняков**, трёх **аартуков звёздных ужасов**, одного **аартука-старейшины** (см. блоки статистики в «Астральном зверинце Бу»).

Док 4. Команда хадози космического галеона «Тараск» состоит из четырех **хадози-исследователей**, 15 **хадози-воителей** и одного хадози-друида **[druid]**.

Док 5. Команда осы с оторванной ногой «Бродяга» состоит из двух **ссуранов-осквернителей** и трёх **ссуранов-отравителей** (см. блоки статистики в «Астральном зверинце Бу»). Его грузовой трюм был превращен в инкубатор для яиц ссуранов.

Док 6. Команда скорпиона «Вруск» состоит из восьми **три-кринов охотников**, трех **три-кринов гладиаторов** и одного **три-крина мистика**, служащего на корабле рулевым (см. блоки статистики в «Астральном зверинце Бу»).

Док 8. В конце этого дока пришвартована яхта Воката — стрекоза под названием «Сделка с дьяволом». Подробнее об этом корабле и его команде смотрите в области 6 далее в этой главе.

Доки 3 и 7 пусты. Если персонажи путешествуют на борту «Второго дыхания» под командованием Крукса, то он причаливает к доку 3. Если персонажи путешествуют на борту «Последнего вздоха» под командованием Гаргенхейла, то он причаливает к доку 7.

Крукс, Гаргенхейл, Топола и Флинч остаются на борту корабля, пока персонажи ведут переговоры с Вокатом. Урвик предлагает персонажам свои услуги и, если его попросят, будет сражаться вместе с ними на арене Воката. Принцесса Зедалли так же желает сопровождать персонажей, но не будет участвовать в боях на арене.



ВОКАТ

ТАТУИРОВАННЫЕ СТРАЖНИКИ

На Воката работают охранники — гиффы и гитьянки. У каждого из них на тыльной стороне правой руки вытатуирован личный знак меркана. Этот знак позволяет его обладателю миновать некоторые системы охраны (см. «Магические эффекты» ниже). Обладатель знака Воката может действием воспользоваться татуировкой, чтобы наложить заклинание *сообщение [sending]* только для связи с Вокатом.

МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

На базе Воката есть несколько магических эффектов:

Расширенная телепатия. Вокат способен установить телепатический контакт с любым существом на базе, которое он может видеть или носит татуировку с личным знаком Воката.

Освещение. База Воката ярко освещена заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*, наложенным на жаровни, лампы и подсвечники.

Силовые стены. Прозрачные звуконепроницаемые силовые стены разделяют области 1, 2 и 3. Вокат и существа с татуировкой в виде его личного знака способны проходить сквозь эти магические барьеры. Вокат может подавить и вновь активировать любую из этих стен (действие не требуется), даже если он не видит её. В остальных случаях ничто физически не может пройти сквозь эти стены. Заклинание *распад [disintegrate]* уничтожает силовую стену. Стену невозможно разрушить другим способом, и её нельзя развеять.

ГДЕ ВОКАТ?

Когда персонажи впервые прибывают на базу Воката, **меркан** находится в своём приёмном зале (область 4) вместе с личными телохранителями: весёлым законно-нейтральным **гитьянки рыцарем [githyanki knight]** Й'тракой с повязкой на глазу, и матерящимся хаотично-нейтральным **гиффом-штурмовником** сержантом Бертом Флюком (см. «Астральный зверинец Бу»). Эти двое сопровождают Воката везде, куда бы он ни отправился.

Когда Вокат решает устроить гладиаторские состязания, он сообщает об этом остальным охранникам базы, чтобы они сопровождали зрителей на балкон арены (область 1). Затем Вокат и его телохранители перемещаются в личную зрительскую ложу меркана с видом на арену, откуда тот руководит зрелищем.

Если Вокату угрожает опасность, телохранители сопровождают его к стрекозе, пришвартованной в области 6. Меркан использует корабль, чтобы скрыться от угрозы.

ОБЛАСТИ БАЗЫ ВОКАТА

Следующие области изображены на карте базы Воката.

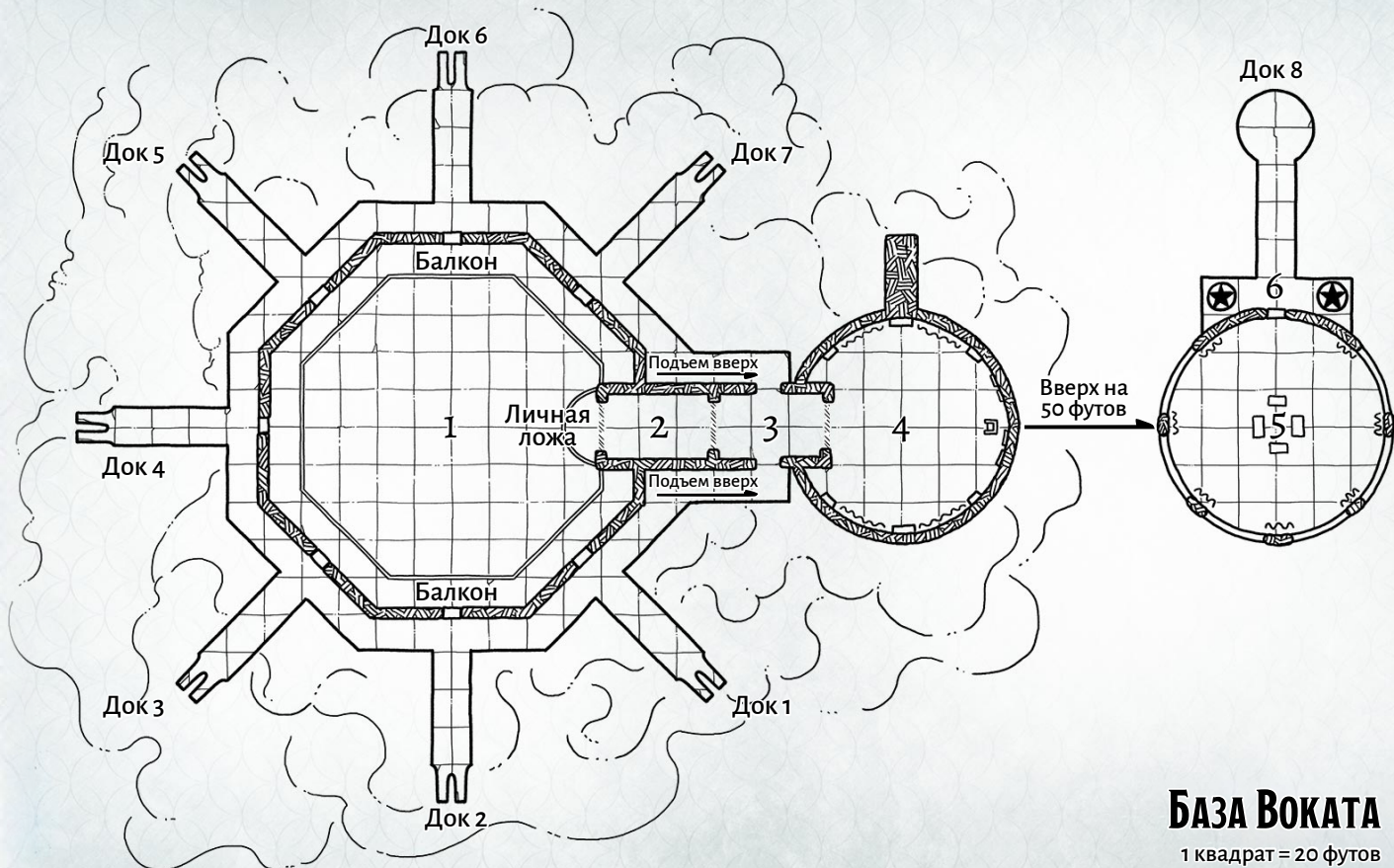
1: АРЕНА

Арена представляет собой восьмиугольный зал высотой 60 футов, увенчанный хрустальным куполом. Пол покрыт песком. На нем валяется несколько сломанных, непригодных для использования орудий и осколки камней.

Балкон. Каменный балкон опоясывает комнату на высоте 30 футов над полом. На этом балконе зрители собираются, чтобы наблюдать за боями на арене.

Личная ложа. На двадцать футов выше балкона и на высоте 50 футов над полом арены находится личная ложа, откуда Вокат наблюдает за состязаниями под охраной двух телохранителей. Здесь стоит богато украшенный трон, рассчитанный на меркана, а по обе стороны от него — два меньших кресла для почетных гостей. Арочный проём за тронном, ведущий в область 2, закрывает мерцающая силовая стена (см. «Магические эффекты» выше).

Сокровища. Существа на арене могут видеть закреплённое под личным ложем меркана *зеркало похищения жизни [mirror of life trapping]*, чьи командные слова известны лишь Вокату. Меркан запер в зеркале нескольких существ и освобождает некоторых из них во время «Битвы на арене», описанной ниже в этой главе: одного **браксата***, **двух б'рогов***, двух **крюкастых ужасов [hook horror]**, одну **меганожку***, одного **коричневого поглотителя***, одного **серого поглотителя***, трех **космических клоунов*** и одну **космическую гуппи*** (Существа, отмеченные звездочкой, описаны в «Астральном зверинце Бу»). Выпущенные существа материализуются в незанятом пространстве на полу арены как можно ближе к зеркалу. Если зеркало разбито, все запертые в нём существа мгновенно освобождаются.



БАЗА ВОКАТА

1 квадрат = 20 футов

2: АРСЕНАЛ

Две силовые стены (см. «Магические эффекты» выше) запечатывают эту комнату, на страже которой стоят три **гиффа-сослуживца** (см. «Астральный зверинец Бу») и три **гитъянки воителя** [**githyanki warriors**]. На стенах позади них закреплены стеллажи и полки с доспехами и оружием (см. «Сокровища» ниже).

Сокровища. На стеллажах и полках с оружием хранятся десять длинных мечей, десять полулат, четыре мушкета, четыре пистолета, двести пуль, двадцать бомб и пять бочонков с порохом (см. раздел «Взрывчатка» в «Руководстве Мастера», чтобы получить дополнительную информацию об огнестрельном оружии, бомбах и порохе).

3: ВЕСТИБЮЛЬ

От доков в этот вестибюль ведут каменные пандусы. Силовые стены (см. «Магические эффекты» выше) блокируют доступ в области 2 и 4. Вестибюль охраняют два **гиффа-сослуживца** (см. «Астральный зверинец Бу») и два **гитъянки воителя**.

Посетители, желающие получить аудиенцию у Воката, должны ждать здесь, пока меркан не впустит их в приёмный зал (область 4).

4: ПРИЁМНЫЙ ЗАЛ

В этой круглой комнате напротив входа стоит роскошный трон, а стены увешаны предметами искусства, гобеленами, картинами и оружейными экспонатами.

Силовая стена заполняет арочный проём, ведущий в область 3 (см. «Магические эффекты» выше).

Телепорт. Находясь в этой комнате, Вокат может действием телепортировать любое количество существ по своему выбору, которых может видеть в комнате, на арену (область 1) или в башню убежища (область 5).

Сокровища. Здесь представлены тридцать раскрашенных статуэток известных всей мультивселенной личностей (25 зм каждая), шесть бюстов Воката из голубого кварца в различных позах и с разным выражением лиц (250 зм каждый), восемь моделей кораблей (750 зм каждая), а также четыре искусных гобелена (750 зм каждый) и четыре картины, изображающие космическую фауну (750 зм каждая). На стеллажах хранится роскошное оружие и доспехи, включая кольчугу +1 и двуручный меч +1. Вокат готов продать эти магические предметы по 2500 зм за штуку или обменять любой из них на другой редкий магический предмет.

Если любое существо кроме Воката коснётся одного из выставленных предметов, срабатывает ментальная тревога, и меркан узнает к какому объекту прикоснулись.

5: УБЕЖИЩЕ ВОКАТА

По периметру этой комнаты высотой пятьдесят футов расположены занавешенные шёлком окна, из которых открывается панорамный вид на светящиеся внизу облака и далекую тёмную пустоту, бывшую когда-то солнцем космоса Рока. В помещении играет тихая музыка. На полу по всему помещению расставлены низкие столики с прохладительными напитками. В центре каждого стола установлен мощный постамент, на котором красуется лазурный бюст Воката.

Незапертая каменная дверь ведет в личный док Воката (область 6). Музыка, пронизывающая комнату, создана с помощью магии. По желанию Вокат может менять музыку и регулировать ее громкость (действие не требуется).

Телепорт. Находясь в этой комнате, Вокат может действием телепортировать любое количество существ по своему выбору, которых он может видеть в комнате, в область 4. Существо может избежать этого эффекта на себе, преуспев в спасброске Харизмы Сл 14.

6: ЛИЧНЫЙ ДОК

Частный причал отходит от башни Воката и возвышается на 80 футов над другими доками. Основание причала представляет собой широкую платформу, прикрепленную к башне. Незапертая каменная дверь, ведущая в область 5, охраняется двумя **гиффами-сослуживцами** (см. «Астральный зверинец Бу»), которые стоят между двумя каменными статуями Воката высотой 40 футов.

Сделка с дьяволом. На краю дока стоит стрекоза Воката — «Сделка с дьяволом». Команда корабля состоит из двух личных охранников Воката (см. «Где Вокат?» выше), пяти **гитъянки-буканьеров** и **гитъянки-ксеноманта**, который может управлять кораблём Воката по желанию босса (см. блоки статистики гитъянки в «Астральном зверинце Бу»). Вокат переделал грузовой трюм корабля в свою спальню.

Сокровища. Магический руль на борту «Сделки с дьяволом» представляет собой кресло без ножек, сделанное из окаменелого дерева. Чёрные кристаллы на нижней стороне его вогнутого сиденья проецируют на пол круг фиолетового света, который стабилизирует руль, позволяя ему поворачиваться вокруг своей оси.

Персонажи, обыскивающие спальню Воката, находят сложенную *переносную дыру* [portable hole], внутри которой меркан спрятал 500 пм и 13 драгоценных камней (корунды стоимостью 100 зм каждый).

ВСТРЕЧА С ВОКАТОМ

Чтобы поговорить с Вокатом, сперва персонажи должны обратиться к одному или нескольким охранникам. С помощью своих татуировок-знаков те связываются с мерканом и сообщают ему о прибытии персонажей. Заинтересовавшись тем, что хотят сообщить персонажи, Вокат велит охране привести их в приёмный зал (область 4), где и встретит их:

Вокат, худощавый синий великан в элегантных одеждах, сидит на большом троне. Слева и справа от него стоят два телохранителя: покрытый боевыми шрамами гифф и гитъянки с повязкой на глазу. Оба облачены в латные доспехи.

«По вам не скажешь, что вы важные персоны. — медленно произносит меркан. — Так говорите же. Не тратьте моё время попусту».

Вокат — холоден, самодоволен и преисполнен гордыней. Он знает, что все фракции космоса Рока соревнуются в желании угодить ему. К эмоциональным просьбам о союзе фракций космоса Рока он относится так же пренебрежительно, как и ко всему, что не приносит ему прибыли.

Если персонажи упоминают о конфликте с Зариксидской империей, манеры Воката становятся более неприветливыми. Это явно не та ситуация, которая может быть благоприятной для него. Если на встрече присутствует Зедалли, то Вокат предполагает, что либо она пленница персонажей, либо предательница Зариксидской империи. Со своей стороны, принцесса подыгрывает персонажам, в зависимости от ситуации либо скрывая свою личность, либо раскрывая свой королевский титул.

Если персонажи умоляют Воката о помощи, прочтите:

«Хватит уже „я, я, я“», — произносит Вокат. Со злобным блеском в глазах он добавляет: «Я устрою вам личную встречу с лидерами фракций, если вы сможете выступить в трёх боях подряд на моей арене. За вами будут наблюдать их представители, поэтому сражайтесь достойно. Отличное выступление поможет завоевать их расположение».

Если персонажи соглашаются на его условия, Вокат делает пренебрежительный жест, телепортируя их на арену (область 1), после чего направляется в свою личную ложу, чтобы понаблюдать за выступлением. Если в зале присутствует принцесса Зедалли, Вокат приглашает её присоединиться к нему в ложе и наблюдать за зрелищем вместе. Она вежливо принимает его предложение.

СРАЖЕНИЯ НА АРЕНЕ

После телепортации персонажей на арену меркан приказывает своим охранникам проводить зрителей на балкон. Толпа начинает ликовать, предвкушая будущее зрелище. Вокат приветствует толпу из своей личной ложи. У персонажей есть 1 минута на подготовку перед началом первого испытания.

Персонажи совершают броски инициативы в начале каждого поединка. У них нет времени, чтобы отдохнуть между сражениями. В поединке побеждает та сторона, которая снизит количество хитов у всех бойцов другой стороны до 0.



Матч 1: ДРОБИТЕЛЬ И РАСПЫЛИТЕЛЬ

На арене появляются два **б'рога** (см. «Астральный зверинец Бу»). Их рост составляет пятнадцать футов, у них жгуче-оранжевая кожа, и они выглядят несколько растерянными, когда толпа возбужденно кричит.

Б'роги совершают броски инициативы с помехой, пытаясь приспособиться к внезапному шуму и новому окружению. Камни, разбросанные по арене, достаточно большие, чтобы б'роги могли использовать их в качестве оружия.

Матч 2: БРУТ БРАКСАТ

К **браксату** Бруту присоединяются **коричневый поглотитель** и **серый поглотитель** (см. блоки статистики в «Астральном зверинце Бу»). Они сражаются как союзники.

Матч 3: КОРОЛЕВА ГОРМА

Вокат кричит: «Отлично справились! А теперь приготовьтесь узреть Террор космоса Рока!»

Из ниоткуда перед вами появляется трехфутовая космическая гуппи с широко открытыми глазами, дружелюбно виляющая хвостом.

Персонажи успевают рассмотреть своего врага — **космическую гуппи** (см. «Астральный зверинец Бу») — прежде, чем Вокат, к своему ужасу, осознаёт, что выпустил другое существо. Осознав свою ошибку, он вскидывает руки вверх и произносит: «Простите меня. Давайте попробуем ещё раз».

Появившаяся королева Горма, **меганожка** длиной в сто футов (см. «Астральный зверинец Бу»), смыкает челюсти над гуппи и целиком проглатывает её. В то же время толпа начинает скандировать: «Горма! Горма! Горма!» Многоножка не привередлива в еде и атакует врагов без разбора.

ЭФФЕКТИВНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ ЗЕЛЕТА

После завершения последнего поединка на арене, но до того, как персонажи успеют отдохнуть или предпринять какие-либо дальнейшие действия, прочтите:

Часть купола над ареной разлетается вдребезги, поражая зрителей и обрушиваясь вниз осколками хрустала. Через пролом вниз спускается змееподобный дракон со сверкающей чешуёй и туманными крыльями. На его спине сидит закованная в броню фигура, лицо которой скрывает визор.

Она громко кричит: «Я принц Зариксидской империи Зелет. Я пришел за своей сестрой Зедалли. Отдайте мне её, крысы, или будете уничтожены!»

Здесь заканчивается глава 8.

Разногласия и дипломатия

Чтобы создать коалицию против Зариксидской империи, персонажи достигли соглашения с мерканом по имени Вокат и сразились с чудовищами, чтобы развлечь его. После финальной битвы принц Зариксидской империи Зелет прибыл верхом на драконе, намереваясь заполучить принцессу Зедалли в свои руки!

В начале сессии принцесса Зедалли делает всё возможное, в надежде защитить остальных от гнева своего брата — принца Зелета, окружившего базу Воката. Зелет пришел за своей сестрой. Если Зедалли мертва или считается мёртвой, то принцу будет достаточно заполучить её *кольцо падающих звёзд* [ring of shooting stars] (символ её прав на



Принц ЗЕЛЕТ

зариксидский престол), чтобы предоставить в качестве доказательства её гибели.

Если Зелет завладеет Зедалли или получит кольцо, его флот покинет космос Рока. Это позволит персонажам возобновить свои усилия по объединению фракций космоса Рока против Зариксидской империи. Нападение Зелета на базу Воката продемонстрирует реальность угрозы, исходящей от астральных эльфов, и создаст общего врага для фракций.

ЗАРИКСИДСКАЯ УГРОЗА

Принц Зелет, хаотично-злой **астральный эльф аристократ** (см. «Астральный зверинец Бу»), носящий *кольцо падающих звёзд*. Узнав о побеге своей сестры из-под стражи, Зелет воспользовался силой Астральной купели (см. главу 11), чтобы наложить заклинание *предсказание* [divination]. Это заклинание позволило определить местонахождение *кольца падающих звёзд* его сестры.

Молодой солнечный дракон (см. «Астральный зверинец Бу»), появившийся в конце предыдущей сессии, был призван Зелетом с помощью Призыва солнечного дракона. Однако фигура верхом на драконе — лишь иллюзия Зелета, созданная заклинанием *фальшивый двойник* [mislead]. Пока Зелет сохраняет концентрацию на заклинании, он может взаимодействовать с любым присутствующим благодаря этой иллюзии. Если персонажи атакуют иллюзорного Зелета или дракона, чудовище наносит ответный удар.

ФЛОТ ЗВЁЗДНЫХ МОТЫЛЬКОВ

Настоящий Зелет находится в безопасности на борту «Зариксии», одного из двенадцати звёздных мотыльков, окруживших базу Воката. Корабли взяли базу в кольцо на расстоянии 250 футов от неё. Их орудия открывают огонь по любому кораблю, пытающемуся покинуть базу. Информация о звёздных мотыльках и их вооружении находится в главе 2 «Путеводителя астрального путешественника».

Если персонажи решат атаковать флот Зелета, воспользуйтесь НИП, такими как коммодор Крукс, Уорвик Бумстимофф, принцесса Зедалли и Вокат, дав понять игрокам, что это равносильно самоубийству. Команда каждого звёздного мотылька состоит из **астрального эльфа почётного караульного**, служащего капитаном, **астрального эльфа звёздного жреца**, служащего рулевым корабля, и одиннадцати **астральных эльфов воителей**. Командует флотом **астральный эльф командир** по имени Ваэль, который также является телохранителем Зелета на борту «Зариксии» (см. блоки статистики астральных эльфов в «Астральном зверинце Бу»).

РЕАКЦИЯ ВОКАТА

Раздраженный тем, что персонажи привели флот принца Зелета к его порогу, Вокат делает все возможное, чтобы не дать втянуть себя ещё глубже в конфликт с Зариксидской империей. Сначала он настаивает, чтобы персонажи выполнили требования Зелета, а затем отговаривает фракции космоса Рока от действий, ведущих к эскалации конфликта на его базе. Если Зедалли находится рядом с ним, меркан спокойно и вежливо предлагает ей сдаться брату без боя.

ОТЫГРЫШ ЗЕЛЕТА И ЗЕДАЛЛИ

Если персонажи спрашивают Зелета, зачем ему нужна его сестра, тот отвечает:

«Наш отец мёртв. Я хочу, чтобы моя сестра присутствовала на коронации, когда я стану императором».

Известие о смерти императора Завана не стало неожиданностью для принцессы Зедалли. Но она достаточно хорошо знает своего брата, предполагая, что он не до конца правдив во всём остальном. Обращаясь к Вокату и персонажам, Зедалли объясняет мотивы Зелета:

«Не все в Зариксидской империи поддерживают претензии Зелета на престол. Я нужна, чтобы узаконить его право на трон и предотвратить беспорядки, которые могут возникнуть в противном случае. Впрочем, это не важно. Я вижу, что у меня нет иного выбора, кроме как вернуться домой вместе с братом».

Зелет не реагирует на обвинения сестры, и её слова не меняют сложившейся ситуации. Зедалли не видит лучшего выхода, кроме как вернуться обратно в космос Зариксиды вместе с братом. Однако, во время столкновения она использует тот же самый трюк, что и Зелет: она накладывает заклинание *фальшивый двойник [mislead]*, становясь невидимой и создав иллюзорную копию себя. Оставаясь невидимой, Зедалли обращается к персонажам через свою иллюзию и хвалит их за героический настрой, одновременно призывая не ввязываться в зариксидскую политическую борьбу. Пока её иллюзия продолжает разговаривать, Зедалли тайком снимает *кольцо падающих звезд*, бросает его на песок арены и использует заклинание *послание [sending]*. Она передает следующую информацию персонажу, которому доверяет, и надеется, что он будет действовать согласно сказанному:

«Тебе понадобится моё кольцо, чтобы спасти свой мир. Я бросила его в песок. Береги его. Я буду ждать тебя в космосе Зариксиды».

Отдав кольцо, Зедалли перемещается обратно в пространство, занятое её иллюзорным образом, и оканчивает своё заклинание *фальшивый двойник [mislead]*, создавая впечатление, что всё это время она была на месте.

Затем она сдаётся своему брату. Если солнечный дракон Зелета всё ещё рядом, он благополучно доставляет принцессу на *«Зариксию»*, где её берут под стражу. Если персонажи сразили дракона Зелета, Зедалли отправляется на корабль брата на спине другого солнечного дракона, призванного ей самой. После того, как сестра окажется на борту *«Зариксии»*, Зелет приказывает своему флоту возвращаться в космос Зариксиды. Пока Зедалли находится в плену, принцу наплевать на её кольцо.

Если Зелет думает, что Зедалли мертва, он предполагает, что кольцо находится у персонажей, и требует бросить его в пасть дракона. Затем дракон сможет безопасно доставить его на корабль Зелета. Если чудовище будет повержено до того, как сможет доставить кольцо, Зелет приказывает командиру Вазлю телепортироваться на базу Воката с восемью астральными эльфами воителями, любой ценой завладеть кольцом и вернуться обратно на *«Зариксию»*. Если Вокат остался в живых, он помогает астральным эльфам вернуть кольцо, надеясь, что получив желаемое, они уйдут с миром. Что и происходит.

ОТКАЗ ЗЕЛЕТУ

Если Зелету не удаётся заполучить Зедалли или её кольцо, его флот открывает огонь по кораблям, пришвартованным к базе Воката. Эти корабли описаны в главе 8. После 5 раундов обстрела следующие корабли будут уничтожены до того, как их команды смогут организовать оборону: *«Скайрра»*, *«Ремора»*, *«Вруск»*, *«Тараск»* и *«Бродяга»*.

Корабль персонажей и *«Сделка с дьяволом»* (стрекоза Воката) не получают урона при начальном обстреле. Но если любой из этих кораблей попытается покинуть базу Воката, астральные эльфы мгновенно обрушат на улетающий корабль шквал снарядов и камней из баллист и мангонелей.

После начала обстрела Вокат накладывает заклинание *переносящая дверь [dimension door]* и поднимается на борт флагмана Зелета, чтобы договориться о прекращении огня. Если Зедалли находится рядом с ним, меркан забирает её с собой. Вместе они заключают сделку с принцем: Зедалли сдается Зелету, а астральные эльфы уходят без дальнейших эксцессов.

Если Вокат отсутствует, то никто не сможет договориться о мирном разрешении конфликта. Флот Зелета причаливает к докам и разворачивает войска, когда это можно сделать без риска. Враждебных лидеров собирают в одном месте и казнят. Надежда на создание коалиции между фракциями космоса Рока испаряется. Пропустите разделы *«Альянс в космосе Рока»* и *«Флот, общий сбор!»*. Когда персонажи будут готовы покинуть космос Рока, перейдите к разделу *«Всадник красного дракона»* в конце главы.

Альянс в космосе Рока

После того как Зелет достигает своей цели и его флот покидает космос Рока, Вокат устраивает собрание в личном убежище (область 5 базы Воката, как описано в главе 8). На этой встрече присутствуют персонажи и представители пяти фракций космоса Рока. Также присутствуют Вокат и его телохранители. Они молча наблюдают за происходящим.

Чтобы создать коалицию, персонажи должны перенаправить вражду между фракциями на Зариксидскую империю. В таблице «Представители фракций» перечислены представители, с которыми они должны поговорить.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ФРАКЦИЙ

Представитель	Фракция
Дакар (нейтральный человек хадози-исследователь*)	Хадози
Рика (нейтрально-добрый ааракосра [ааракосра])	Ааракосры
Т'китка (хаотично-нейтральная три-крин мистик*)	Три-крины
Вортшу (хаотично-нейтральный артук-старейшина*)	Аартуки
Зот'есс (нейтральный ссуран-осквернитель*)	Ссураны

*См. блок статистики в «Астральном зверинце Бу».

ФОРМИРОВАНИЕ КОАЛИЦИИ

Отношение фракций к группе зависит от предыдущих успехов персонажей:

- Две фракции (по вашему выбору) относятся к персонажам дружелюбно, благодаря победе в боях на арене. Оставшиеся три фракции относятся к персонажам безразлично.
- Если персонажи чем-то разозлили фракцию, она относится к ним враждебно, независимо от результатов боёв на арене.
- Персонажи могут улучшить отношение фракции к ним, повлияв на её представителя (см. раздел «Представители фракций» ниже). В идеале персонажи могут надеяться на объединение фракций против общего врага — Зариксидской империи.

Чтобы убедить фракцию присоединиться к коалиции, персонаж должен найти весомые аргументы для её представителя и преуспеть в проверке Харизмы, используя Запугивание, Обман или Убеждение в зависимости от подхода. Другой персонаж может помочь, используя действие Помощь, чтобы проходящий проверку совершил её с преимуществом. Этот персонаж должен внести значимый вклад в разговор. Сложность проверки зависит от отношения фракции к персонажам: Сл 20, если она враждебна, Сл 15, если безразлична, и Сл 10, если дружелюбна.

При успехе фракция присоединяется к коалиции. При провале представитель фракции отказывается присоединиться к коалиции, и персонажи не смогут изменить его мнение, пока не убедят другую фракцию присоединиться, без учёта уже присоединившихся. Врезка «Вортшу и Т'китка на Вокате» демонстрирует применение этих правил в игре.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ФРАКЦИЙ

Все лидеры фракций представлены ниже.

ВОРТШУ

Представитель аартуков

Вортшу, капитан миноги «Ремора», — разжигатель войны, спровоцировавший конфликт с три-кринами. С тех пор три-крины пристрастились к плоти аартуков. Персонажи могут воспользоваться бойцовским нравом Вортшу, чтобы заручиться его поддержкой.

Корректировка отношения. Персонажи могут улучшить отношение фракции аартуков до дружелюбного, следующими путями:

- Вызвав представителя три-кринов на дуэль (Т'китка откажется, но одного только вызова достаточно, чтобы склонить на свою сторону Вортшу).
- Победив Вортшу в борцовском поединке, для чего персонаж должен преуспеть в трех проверках Силы (Атлетика) Сл 14 до того, как провалит три такие проверки¹.

ДАКАР

Представитель хадози

Дакар командует космическим галеоном «Тараск». Обычно он звучит резко, даже когда говорит без эмоций. Он и его команда носят простую одежду и пользуются косяным оружием.

Война — не то, чего хочет Дакар, но он стремится заполучить оружие лучше. Его команда также требует комплекты целителя, ремесленные и музыкальные инструменты.

¹ Проверки совершаются до трех успехов или провалов, в зависимости от того, что наступит раньше. — прим. переводчика

ВОРТШУ И Т'КИТКА НА ВОКАТЕ

Ниже приведен пример правил «Формирование коалиции» в игре.

Персонаж приближается к Вортшу, старейшине аартуков, равнодушно по отношению к ним, и пытается убедить Вортшу, что война против Зариксидской империи подарит аартукам новые миры для завоевания. Это разумный подход, учитывая преданность аартуков богам войны. Однако персонаж проваливает проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, поэтому Вортшу отказывается присоединиться к коалиции, возможно, приведя довод, что три-крины представляют для аартуков большую угрозу, чем Зариксидская империя. Дальнейшие попытки переубедить Вортшу автоматически проваливаются, пока персонажи не убедят другого представителя фракции присоединиться к их коалиции. Ранее добившись расположения ааракосры, персонажи направляют свои усилия на Т'китку, представителя три-кринов.

Как и Вортшу, Т'китка равнодушна к героям. Чтобы изменить отношение Т'китки, герои дарят ей *магический руль*, взятый ими с «Тёмной звезды» в главе 2. Этого сказочного подарка достаточно, чтобы улучшить отношение Т'китки до дружелюбного. Затем персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10 и убеждает Т'китку присоединиться к их коалиции. Теперь, когда три-крин на борту, персонажи могут предпринять еще одну попытку убедить Вортшу присоединиться.

Корректировка отношения. Персонажи могут улучшить отношение фракции хадози на одну ступень, преподнеся Дакару достойный дар. Например, один из следующих предметов:

- Набор инструментов навигатора или ремесленника.
- Комплект целителя или *зелье лечения* [potion of healing].
- Музыкальный инструмент.
- Магическое оружие.

ЗОТ'ЕСС

Представитель ссуранов

Ссураны Файрина привыкают к жизни в Диком космосе. Их лидер Зот'есс командует осой «Бродяга».

Ей нужны деньги, чтобы починить сломанную ногу корабля и выплатить долги Вокату. Она требует сокровища в обмен на свою поддержку.

Корректировка отношения. Персонажи могут улучшить отношение фракции ссуранов на одну ступень, если предложат Зот'есс достойный дар. Например, один из приведённых ниже:

- Не менее 500 зм в монетах, камнях или предметах искусства.
- Необычный магический предмет или более редкий.

РИКА

Представитель ааракокра

Рика — старейший член команды сорокопуга «Скайрра» и главный советник его капитана Кри'эша.

Фракция Рики не хочет ни от кого зависеть. Рика надеется привести свой народ к процветанию в новой системе Дикого космоса.

Корректировка отношения. Персонажи могут улучшить отношение фракции ааракокра до дружелюбного, если предложат Рике достойный дар. Например, один из следующих предметов:

- *Телурий Дикого космоса*, полученный от Тополы.
- Навигационная карта другой системы Дикого космоса.

Т'КИТКА

Представитель три-кринов

Т'китка служит рулевым на борту скорпиона «Вруска» и стремится приобрести как можно больше магических рулей и продовольствия для своей фракции. Она признается, что три-крины стали питаться аартуками из-за нехватки пищи в космосе Рока. Данный факт не прибавил любви аартуков к три-кринам.

Корректировка отношения. Персонажи могут улучшить отношение фракции три-кринов до дружелюбного, если предложат Т'китке достойный дар. Например, один из приведённых ниже:

- *Магический руль*.
- Запас еды минимум на 30 дней.

ФЛОТ, ОБЩИЙ СБОР!

Каждая фракция, присоединившаяся к коалиции, приносит ей определенное количество кораблей, как указано в таблице «Флот коалиции».

Если персонажи убедят хотя бы четыре фракции присоединиться к коалиции, Вокат решит поддержать их дело. С помощью телепатии он связывается с несколькими дружественными мерканами, которые присылают дополнительные корабли. На этих кораблях имеются собственные *магические рули* и команды. Команды кораблей мерканов принадлежат разным фракциям. Сами мерканы сражаться не намерены.

Сбор флота коалиции занимает десять дней, в течение которых герои могут отдохнуть и завершить последние приготовления перед отправкой в космос Зариксиды.

ФЛОТ КОАЛИЦИИ

Фракция	Корабли
Ааракокра	5 сорокопугов, включая «Скайрру»
Аартуки	5 миног, включая «Ремору»
Мерканы	2 молотоглава (один с командой хадози, другой — три-кринов) и 5 кальмаров (команда каждой фракции управляет одним кораблём)
Ссураны	6 ос, включая «Бродягу»
Три-крины	4 скорпиона, включая «Вруска»
Хадози	3 космических галеона, включая «Тараска»

ВСАДНИК КРАСНОГО ДРАКОНА

С этого момента для приключения не важно, на каком корабле путешествуют персонажи. Главное, чтобы они были вместе.

Спустя несколько часов после возвращения в Астральное море с персонажами происходит следующее столкновение:

Серебристый туман улавливает свет далеких звёзд и сливается в облака, смутно напоминающие колоссальные загадочные лица. Возможно, это лики богов, наблюдающих за вами. Или просто порождения Астрального плана — блуждающие мысли, обретшие форму.

Однако, всё это не имеет значения, поскольку далекий рёв привлекает ваше внимание к одному из туманных образов. Из его пасти появляется большой красный дракон. На чудовище восседает рыцарь в золотых доспехах, лицо которого скрыто за устрашающим визором в форме оскаленной морды дракона!

☞ *Здесь завершается часть 3 приключения. Все персонажи должны получить уровень перед началом следующей сессии.*



СПАСИТЕЛИ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ
ЧАСТЬ 4

Космические захватчики

После того, как Зариксидская империя напала на родной мир персонажей, они отправились в космос Рока и создали коалицию. В сопровождении флота кораблей они двинулись в космос Зариксиды, по пути столкнувшись с красным драконом и его всадником!

Гитъянки-рыцарь Дагаз охотится на свежевателей разума в Астральном море. Дагаз и её дракон сражаются исключительно в целях самозащиты, и, в лучшем случае, служат незначительным отвлекающим фактором для игроков. Настоящие неприятности начинаются, когда герои попадают в космос Зариксиды и отправляются к имперской цитадели, охраняемой флотом звёздных мотыльков.

РЫЦАРЬ ИЗ ТУ'НАРАТА

Законно-злая **гитъянки-рыцарь** по имени Дагаз перемещается верхом на **молодом красном драконе [young red dragon]**. В начале столкновения эти двое находятся на расстоянии в 500 футов от корабля персонажей.

Поначалу Дагаз и её дракон не интересуются группой. Если дракона не атакуют сразу, он один раз облетает вокруг корабля персонажей, выбирая безопасное место для посадки, а затем аккуратно приземляется на палубу. Дагаз накладывает на себя заклинание *языки [tongues]* и мгновение спустя обращается к персонажам:

Закованный в броню рыцарь поднимает визор своего шлема, под которым был скрыт суровый лик гитъянки. «Я — Дагаз, рыцарь из Ту'нарата. — произносит она надменным тоном. — Именем Влаакит Бессмертной, Королевы Астрального моря, я объявляю вас виновными в незаконном пересечении границы. В качестве наказания я исполню свой священный долг и обезглавлю вашего капитана. Итак, кто из вас, алкоголиков-смертников, командует этим баркасом?»

Но спустя секунду Дагаз улыбается и добавляет:

«Неудачная шутка. Надеюсь, вы быстро пересечёте владения Её Высочества. Я и мой дракон охотимся на свежевателей разума. Не видали их?»

Если персонажи атакуют рыцаря или её дракона, в ответ последний подожжёт их корабль своим Огненным дыханием. Получив какой-либо урон, Дагаз использует *туманный шаг [misty step]*, чтобы попасть на борт судна, и атакует напавшего.

Если персонажи воздержатся от боя и сообщат Дагаз, что они не сталкивались со свежевателями разума, она поверит им на слово и пожелает счастливого пути до места назначения. Если персонажи сообщат Дагаз, куда именно они держат путь, она бросит кому-то одному из них пузырёк с *маслом остроты [oil of sharpness]* и скажет: «Передайте Зариксидской империи мои самые лучшие пожелания». После этого она и дракон улетают.

ПРИБЫТИЕ В КОСМОС ЗАРИКСИДЫ

Когда персонажи прибывают в космос Зариксиды, прочтите:

Вы выходите из серебристой дымки Астрального моря и попадаете в систему Дикого космоса, освещённую белой звездой.

Воспользовавшись *теллурием Дикого космоса*, персонажи могут проложить курс к имперской цитадели, соединённой с Зариксидой лучом света длиной 300 миллионов миль. Войдя в космос Зариксиды, персонажи обнаружат себя в 100 миллионах миль (1 день пути на магическом корабле) от имперской цитадели. Если *теллурий Дикого космоса* больше не доступен персонажам, они могут лететь к звезде, пока не обнаружат луч света и не последуют за ним к имперской цитадели.

Карту космоса Зариксиды и дополнительную информацию об этой системе Дикого космоса вы можете узнать в разделе «Космос Зариксиды» сразу после этой главы.

НАПАДЕНИЕ НА ЦИТАДЕЛЬ

Когда до имперской цитадели останется пролететь 1 милю, прочтите:

Впереди вы видите усыпанный кристалльными шпилям элегантный город, построенный на поверхности астероида в форме мотылька, на крыльях которого выросли корабельные верфи. А на вершине его головы возвышается великолепный храм. Прямо от вершины к яркой белой звезде Зариксиде протянулся луч света.

Армада кристалнокрылых кораблей патрулирует пространство между вашим флотом и цитаделью. Ближайший вражеский корабль находится на расстоянии в тысячу миль.

Зариксидская армада не ожидает атаки. Позвольте персонажам решить, хотят ли они начать бой на расстоянии или приблизиться для абордажа. В любом случае в начале сражения зариксидские корабли захвачены врасплох.

ЗАРИКСИДСКАЯ АРМАДА

Вражеская армада состоит из тридцати звёздных мотыльков. Команда каждого из них состоит из **астрального эльфа почётного караульного**, служащего капитаном, **астрального эльфа звёздного жреца**, служащего рулевым корабля, и одиннадцати **астральных эльфов воителей**. Также на флагмане армады «Зариксия» находится **астральный эльф командир** по имени Ваэль, управляющий всем флотом. Блоки статистики астральных эльфов приведены в «Астральном зверинце Бу».

Когда флоты встречаются в бою, «Зариксия» направляется к судну персонажей, а остальная армада вступает в бой с другими кораблями флота. В начале столкновения «Зариксия» и корабль персонажей находятся на расстоянии 1000 футов друг от друга.

Учитывая количество кораблей и бойцов с обеих сторон, отслеживать передвижения и действия каждого очень непрактично. Вместо этого сконцентрируйте внимание на сражении между кораблём персонажей и «Зариксией». Между действиями вы можете рассказать о том, что происходит в масштабном сражении. Например, «шальные снаряды баллисты проносятся мимо корабля персонажей». Или «минога аартуков вцепляется в пролетающего мимо звездного мотылька».

Хотя зариксидские корабли едины в своём стремлении защищать имперскую цитадель, у их команд разные политические взгляды. О них говорится во врезке «Верны Зедалли или Зелету?».

БОЕВЫЕ ПОТЕРИ

Каждый раунд при значении инициативы 0 коалиция космоса Рока и Зариксидская армада теряют по одному кораблю и его команде в дополнение к суднам и их командам, побеждённым персонажами. Следите за количеством кораблей, всё ещё участвующих в сражении в начале раунда.

Верны Зедалли или Зелету?

Команда «Зариксии» верна принцу Зелету, но не все корабли Зариксидской армады разделяют эту преданность. Чтобы определить политические убеждения команды других звёздных мотыльков, совершите бросок к6. При значении 1–3, команда верна Зелету. При значении 4–6, команда верна Зедалли. Независимо от того, кому верна команда, ни один корабль зариксидской армады не может напасть на другой зариксидский корабль, если он не был захвачен врагом.

Персонаж, продемонстрировавший *кольцо падающих звезд* [ring of shooting stars] Зедалли одному или нескольким членам команды корабля, верного принцессе, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, может поменять их отношение с враждебного на безразличное, утверждая, что действует от лица Зедалли. Кольцо Зедалли неотлично от кольца её брата, но успеха при проверке достаточно, чтобы убедить команду, что кольцо было получено персонажами именно от принцессы. Безразличная команда прекращает нападение на корабль персонажей, но и не оказывает им никакой помощи.

ЗДЕСЬ ВОДЯТСЯ ДРАКОНЫ

Семь **молодых солнечных драконов** (см. «Астральный зверинец Бу»), рождённых в огненном сердце Зариксиды, летают вокруг луча света, протянувшегося от имперской цитадели к звезде. Заметив битву, они присоединяются как раз в тот момент, когда герои заканчивают разбираться с флагманом командира Ваэля:

Семь драконов с разноцветной чешуей и газообразными крыльями скользят по Дикому космосу, широко разинув пасти как голодные змеи. Двое из них отделяются от стаи и направляются прямо к вашему кораблю.

Двое из семи солнечных драконов летят к судну группы, а остальные преследуют другие суда флота коалиции или обыскивают обломки в поисках сокровищ.

Два дракона находятся на расстоянии 1000 футов от корабля персонажей, когда их замечают. Они приближаются. Один нацеливается на персонажей, а второй — на корабль и его вооружение. Если хиты одного из драконов уменьшаются до 50 или меньше, он спасается бегством. Также драконы прекращают нападение, если персонаж выйдет на палубу своего корабля и покажет руку с *кольцом падающих звезд* Зедалли. С самого рождения эти существа обучены не причинять вред тому, кто имеет при себе такое кольцо.

ФИНАЛЬНЫЙ НАТИСК

Даже если персонажи выживут в сражении с «Зариксией» и двумя солнечными драконами, им станет очевидно, что остальная часть флота обречена. Исходя из этого, они могут продолжить сражаться, сдать или попытаться прорваться к цитадели.

Если персонажи сдаются астральным эльфам или терпят поражение, прочтите:

Вы видите, как ваши союзники бросают оружие и сдаются. Став пленниками Зариксидской империи, вы отправляетесь в цитадель, чтобы понести справедливое наказание. Возможно, в этом и заключался ваш план проникновения в цитадель. А может и нет. Как бы то ни было, ещё не всё потеряно.

Если персонажи избежали плена и прорвались к цитадели, прочтите вместо этого следующий текст:

Над имперской цитаделью возвышаются её хрустальные шпили, отражающие свет Зариксиды. Именно здесь, в сердце Зариксидской империи, вы решите судьбу вашего мира.

☁ Здесь заканчивается глава 10.

Космос Зариксиды

Действие части 4 приключения происходит в системе Дикого космоса, находящейся под контролем Зариксидской империи.

О КОСМОСЕ ЗАРИКСИДЫ В ДВУХ СЛОВАХ

Зариксида — это раскалённая добела звезда, которая в прямом и переносном смысле является сердцем империи астральных эльфов. Астральные эльфы обнаружили как обуздать силу звезды, и стали использовать её для подпитки своей магии. Через тысячи лет использования свет Зариксиды стал ослабевать, и эльфы начали собирать астральные семена со звезды, чтобы использовать энергию других небесных тел для восполнения её силы.

Космос Зариксиды — это небольшая система Дикого космоса, состоящая лишь из центральной звезды, трех её естественных спутников и также парящей цитадели, построенной основными обитателями системы — астральными эльфами Зариксидской империи. Таблица «Космос Зариксиды» и приложенная к ней схема дают представление об этой системе Дикого космоса.

Космос Зариксиды

Планета или структура	Тип	Расстояние до внешнего края системы
Ваэрдан	Землеподобное тело неправильной формы	300 млн миль (3 дня путешествия)
Рив	Сферическое землеподобное тело	200 млн миль (2 дня путешествия)
Зариндар	Сферическое землеподобное тело с одним спутником (Эсикс)	100 млн миль (1 день путешествия)
Имперская цитадель	Космический город	100 млн миль (1 день путешествия)

ОБЛАСТИ КОСМОСА ЗАРИКСИДЫ

Следующие места изображены на карте космоса Зариксиды.

ВАЭРДАРАН

На этом бесформенном скалистом мире когда-то существовала жизнь, но его экосистема была уничтожена. Он стал первым полигоном для испытания свежесобранных астральных семян. Теперь эта растрескавшаяся и бесплодная планета превратилась в пепел.



РИВ

Ещё один скалистый мир, Рив избежал участи Ваэрдана благодаря своим богатым месторождениям платины, добываемой астральными эльфами. Хотя поверхность Рива кажется пустынной, под землей кипит жизнь: здесь устраивают свои логова бурые увалы, лиловые черви и другие подземные существа.

ЗАРИНДАР

Зариндар — пышная зеленая планета, на которой кипит жизнь. Благодаря свету Зариксиды флора планеты разрастается до необычайных размеров. Большинство самых грозных существ планеты относятся к различным видам разумных растений. Большая часть эльфийского населения Зариндара давно покинула планету, чтобы стать ближе к своим богам на Астральном плане. Однако на планете всё ещё есть несколько поселений, которые выращивают деревья с кристаллическими листьями. Их урожай используется в строительстве звездных мотыльков.

ИМПЕРСКАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Имперская цитадель является административным центром Зариксидской империи и более подробно описана в разделе «Обзор цитадели».



ОБЗОР ЦИТАДЕЛИ

Имперская цитадель является резиденцией императорской семьи, в которую входят император Заван и его наследники, принцесса Зедалли и принц Зелет. Цитадель представляет собой парящую платформу из тёсаного камня в форме мотылька шириной в милю. Схема строения цитадели приведена на прилагаемой карте.

В цитадели, имеющей собственную воздушную оболочку и гравитационную плоскость, проживает около 10 000 существ, большинство из которых астральные эльфы. Немногочисленные не-эльфы — это дипломаты при дворе, торговцы и искусные ремесленники, чья работа ценится императором.

Имперская стража, обеспечивающая безопасность во дворце и всей цитадели, состоит из 150 **астральных эльфов воителей** и 30 **астральных эльфов почетных караульных** (см. «Астральный зверинец Бу») разного мировоззрения. В любой момент времени на службе находится половина личного состава стражи.

На нижней стороне цитадели, усеянной природными скалистыми выступами, нет никаких сооружений. На верхней стороне каменные стены толщиной 20 футов и высотой 40 футов ограничивают доступ к садам, императорскому дворцу, Великому планетарию и докам. На каменных башнях высотой 60 футов, встроенных в стены, размещены баллисты и мангонели.

ОБЛАСТИ

Цитадель состоит из следующих областей.

ПУБЛИЧНЫЕ ДОКИ

Эти доки используются кораблями, принадлежащими торговцам, гостям, частным лицам и наёмникам. Основной объём перевозок в публичных доках выполняют грузовые суда, доставляющие продовольствие и другие товары.

САДЫ

Ухоженные и возделанные сады цитадели представляют собой безмятежное отражение лесов Зариндара. Растительность пополняет воздушную оболочку цитадели и служит сельским убежищем от городской суеты. Здесь часто ведутся скрытые от любопытных ушей двора беседы.

ВЕЛИКИЙ ПЛАНЕТАРИЙ

Великий планетарий — центр знаний цитадели. Окруженное высокими стенами здание построено вокруг гигантской модели системы космоса Зариксиды. В этом магическо-механическом устройстве представлены левитирующие модели планет и лун системы. Все они вращаются вокруг ярко светящейся кристалльной сферы, представляющей Зариксиду.

Законно-злой астральный эльф **архимаг [archmage]** по имени Магистр Фераксана находится здесь днём и ночью, изучая системы Дикого космоса, обнаруженные эльфами-исследователями. Она ищет новые миры для поглощения, чтобы Зариксида продолжала ярко гореть.

В зале под Великим планетарием расположено кольцо из двенадцати *магических рулей*, соединённых между собой кристаллическими нитями. Фераксана и её коллеги-маги используют эти рули для перемещения цитадели через Дикий космос и Астральное море, следуя приказам императора. Все двенадцать рулей необходимы, чтобы привести цитадель в движение. Скорость полёта составляет 50 футов (5½ миль в час).

ВЕРХНИЙ КВАРТАЛ

В этом районе располагаются резиденции придворных и доверенных слуг. Также здесь располагаются несколько магазинов и других заведений, обслуживающих членов двора.

ИМПЕРСКИЕ ДОКИ

Здесь разрешено причаливать только кораблям императорской семьи, включая имперский флот и различные прогулочные суда. Имперские доки постоянно патрулируются стражниками.

ИМПЕРАТОРСКИЙ ДВОРЕЦ

С верхних этажей этого дворца из камня и хрусталя правящей семье открывается панорамный вид на раскинувшиеся внизу просторы. Во дворце постоянно присутствует больше тысячи персон, включая придворных, стражников и слуг.

НИЖНИЙ КВАРТАЛ

Рабочие и слуги цитадели живут в нижнем квартале. Здесь же находятся достаточно дешёвые апартаменты для приезжих.

ВОЕННЫЙ КВАРТАЛ

Военнослужащие имперского флота и стражники расквартированы в военном квартале. Большинство стражников вне службы находится именно здесь.

ХРАМ СВЕТА

Храм света — это место, где свет Зариксиды был обуздан астральными эльфами. На вершине храма находится гигантский кристалл, который принимает и фокусирует свет звезды. Он направляет эту энергию в расположенный в центре храма бассейн под названием Астральная купель, которая питает мощнейшую магию империи. Андавир, законно-нейтральный **астральный эльф звездный жрец** (см. «Астральный зверинец Бу»), присматривает за храмом.

Больше информации о храме представлено в главе 11.

ТОРГОВЫЙ КВАРТАЛ

Большинство торговцев и ремесленников цитадели живут и работают в торговом квартале. Это самая оживлённая часть города, благодаря тому, что здесь совершается большая часть торговых сделок цитадели. Желающие потратить лишние монеты гости могут найти здесь благоустроенные жилища.

Коронация

Решив спасти свой мир, герои отправились в космос Зариксиды во главе целого флота кораблей. Но ничто не могло подготовить их к встрече с армадой вражеских кораблей и сонмом солнечных драконов, охраняющих великолепную цитадель Зариксидской империи. Несмотря на проигранную битву, надежда всё ещё есть!

Прибытие героев в имперскую цитадель происходит одновременно с похоронами императора Завана. Когда Зедалли бросает вызов притязаниям брата на престол и объявляет персонажей своими защитниками, они должны сразиться с зодаром (см. «Астральный зверинец Бу»), чтобы определить, кто станет следующим императором.

ПРИБЫТИЕ В ЦИТАДЕЛЬ

Когда персонажи прибывают в имперскую цитадель в качестве заключенных или же на собственном корабле, прочтите:

Когда ваш корабль приближается к цитадели, вы видите тысячи существ на улицах. Толпа окружила храм на вершине. В сравнении с ней обе стыковочные площадки на краю цитадели выглядят достаточно тихими.

Персонажи, попавшие в плен к астральным эльфам, лишаются всего видимого оружия. Им разрешают сохранить свои доспехи и прочее снаряжение. Это же касается и любых НИП, находящихся с ними. Персонаж может спрятать при себе лёгкое оружие, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 17.

Заключённых доставляют в имперские доки, где их встречают шесть законно-нейтральных **астральных эльфов воителей** и законно-нейтральный **астральный эльф почётный караульный** по имени Кореллет (см. блоки статистики в «Астральном зверинце Бу»). Все они верны принцессе Зедалли:

Когда вы спускаетесь на площадку, вас встречают семь закованных в броню фигур. Их лица скрыты за украшенными узорами визорами. Лидер делает шаг вперёд и произносит: «Я — командующий Кореллет. Мне отдан приказ доставить вас в Храм света, чтобы вы предстали перед правосудием императора. — затем командующий приказывает тюремщикам вернуть ваше оружие. — Принцесса Зедалли шлёт вам свои наилучшие пожелания».

Персонажам и их союзникам быстро возвращают конфискованное у них оружие, а затем отряд Кореллета ведёт группу по улицам цитадели к Храму света. Если персонажи сбегают от своего конвоя, то отряд Кореллета не станет преследовать их согласно распоряжению Зедалли.

На пути к храму Кореллет честно отвечает на все вопросы персонажей. Командующий делится следующей информацией:

- Сразу после смерти императора Завана принц Зелет объявил, что его коронация состоится после похорон императора.
- Принцессу Зедалли принудили присутствовать на коронации брата, хотя многие желают, чтобы Зедалли и Зелет вззошли на трон вместе по завещанию отца.
- Если Зелет станет императором — персонажей казнят без суда.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ЦИТАДЕЛЬ

Если персонажи прибывают в цитадель на своём корабле, они издали способны определить, что имперские доки охраняются, а публичные — нет.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ В ПУБЛИЧНЫХ ДОКАХ

Если персонажи приземляются в публичных доках, они могут сойти с корабля и войти в город незаметно для стражи.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ В ИМПЕРСКИХ ДОКАХ

Если персонажи высаживаются в имперских доках или пытаются войти в цитадель любым другим способом (например, спустившись по канатам посреди города), они сразу же сталкиваются с отрядом командующего Кореллета (см. выше). Он пытается схватить и сопроводить их в Храм света.

ИССЛЕДОВАНИЕ ГОРОДА

Персонажи, избежавшие встречи или ускользнувшие от своего конвоя, могут свободно перемещаться по цитадели. Большинство жителей города слишком поглощены мыслями о похоронах императора и предстоящей коронации принца Зелета, чтобы обращать внимание на гостей. Все местные, с которыми заговаривают герои, быстро переводят разговор на эту тему, призывая группу поскорей добраться до храма, пока свободны лучшие места. Похороны императора Завана — длительная церемония. Это даёт персонажам возможность совершить короткий отдых перед финальной схваткой в Храме света.

ХРАМ СВЕТА

1 квадрат = 10 футов

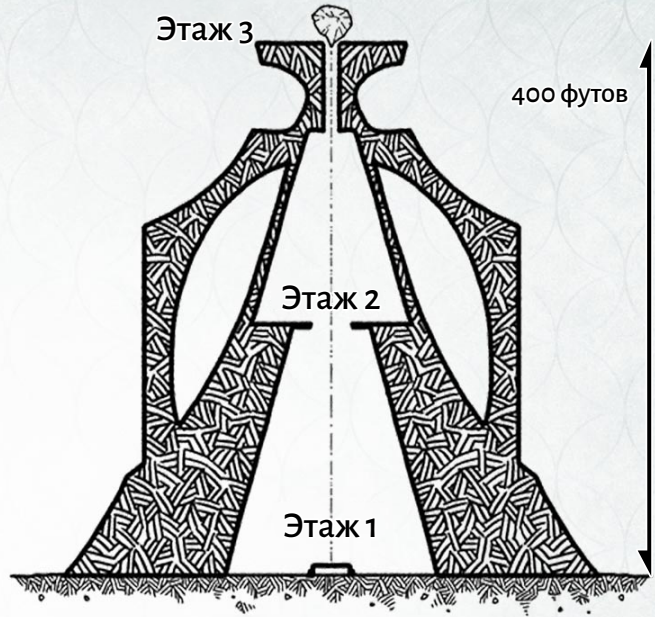
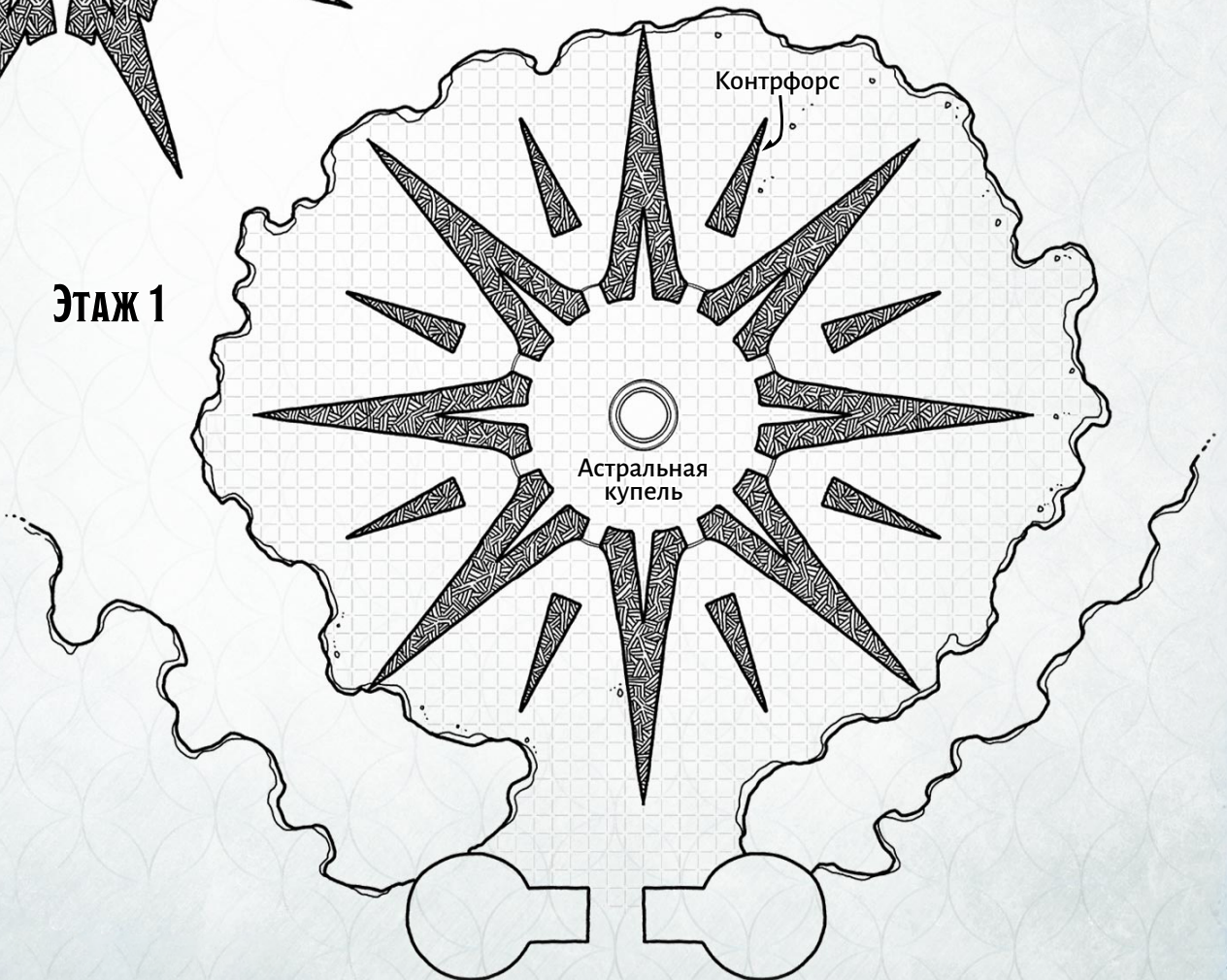
ЭТАЖ 3



ЭТАЖ 2



ЭТАЖ 1



Вид сбоку

ХРАМ СВЕТА

Внутреннее пространство Храма света достаточно велико, чтобы вместить несколько десятков существ, а прилегающая территория — сотни остальных.

ВХОД В ХРАМ

Как только персонажи войдут в храм, прочтите:

Пробившись в храм сквозь толпу зрителей, вы видите эльфа-жреца, склонившегося над фигурой покойного императора, тело которого плавает в лазурном бассейне, освещаемом сверху ярким лучом света. Слева и справа от жреца стоят принц Зелет и принцесса Зедалли. Принц одет с царственной роскошью, его лицо выражает ликование. Зедалли же стоит неподвижно, глядя на брата с полнейшим отвращением.

Когда жрец поднимает руки, в храме наступает тишина. Тело императора, укрытое пеленой света, поднимается по лучу вверх и исчезает.

Жрец объявляет: «Император вознёсся! Его дух стал единым со светом Зариксиды. Будучи первенцами, принц Зелет и принцесса Зедалли имеют право на престол. Однако принцесса Зедалли обвиняется в измене. Есть ли те, кто защитит её притязания?»

Принц Зелет — хаотично-злой **астральный эльф аристократ**, имеющий при себе *кольцо падающих звёзд [ring of shooting stars]*. Принцесса Зедалли — хаотично-нейтральный **астральный эльф аристократ**. Если она погибла до церемонии, то на её месте стоит клон, созданный с помощью заклинания *двойник [clone]*. Также в храме присутствует Андавир, законно-нейтральный **астральный эльф звёздный жрец**, следящий за вознесением императора Завана. Расположившись по периметру помещения за происходящим наблюдают двенадцать астральных эльфов почётных караульных различного мировоззрения. Блоки статистики астральных эльфов приведены в «*Астральном зверинце Бу*».

Если герои не вмешиваются, Зедалли пытается выступить в свою защиту сама, обвиняя своего брата в попытке избавиться от неё и лжи про её мятеж. К сожалению, её слова никак не влияют на толпу. Затем Зелет рассказывает, как обнаружил, что принцесса участвует в заговоре с целью свергнуть его. Толпа осмистывает Зедалли и требует увенчать Зелета императорским титулом. В отчаянии Зедалли требует дать ей шанс доказать свою невиновность в испытании поединком. Зелет высмеивает её просьбу:

«Лишь тот, кто владеет одним из звёздных колец, может претендовать на престол. — произносит принц. — И где же твоё, дорогая сестрица?»

Если Зедалли доверила своё кольцо падающих звёзд персонажам, то она указывает в их направлении, заставляя взгляды собравшихся в храме стремиться на группу.

Если у персонажей нет кольца, или они отказываются предоставить его, Зедалли теряет право на престол. Тогда Зелет смеётся, а затем Андавир провозглашает: «Зелет — законный наследник!» Перейдите к разделу «Да здравствует император Зелет!».

ЗАЩИТА ЗЕДАЛЛИ

Если персонажи предъявляют кольцо, принадлежащее Зедалли, они получают право защищать притязания принцессы на престол. Принц Зелет испытывает раздражение и пыгается возразить. Вы можете разыграть этот сценарий как напряжённую серию словесных перипетий: при необходимости Зедалли просит персонажей подробно описать различные эпизоды их миссии и претензии к Зариксидской империи, а Зелет пытается опровергнуть каждый пункт обвинения против группы. Чтобы разрешить этот конфликт, попросите одного из персонажей — того, кто активно приводит доводы в поддержку Зедалли, — совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20. Если вам кажется более подходящим другой навык, используйте его. Если аргументы персонажа по-настоящему убедительны, и другие персонажи принимают участие в споре, проверка совершается с преимуществом. При успехе толпа благоволит Зедалли. При провале толпа остаётся на стороне её брата.

Если персонажам не удаётся убедить толпу в невиновности Зедалли, та вызывает Зелета на испытание поединком. Если персонажам удаётся настроить толпу против принца, то он, волнуясь за сохранение своего положения, вызывает Зедалли на бой. В любом случае перейдите к разделу «Испытание поединком».

Если персонажи нападут на Зелета или попытаются спасти Зедалли силой, они столкнутся с превосходящими силами противника. Зелет использует Звёздный шаг и *полёт [fly]*, чтобы избежать атак группы, а имперские стражники делают всё возможное, чтобы схватить персонажей. Если они будут схвачены, Зелет обещает казнить их, как только закончится коронация. В том маловероятном случае, если группа победит Зелета или заставит его сбежать, перейдите к разделу «Слава императрице Зедалли!».

АСТРАЛЬНАЯ КУПЕЛЬ

Астральная купель — это бассейн со светящейся бледной жидкостью диаметром 40 футов и глубиной 2 фута. Её питает луч безвредного голубого света диаметром 10 футов, падающий из отверстия в потолке на высоте 175 футов. Астральная купель обладает следующими магическими свойствами:

Солнечный луч. Существо, заканчивающее свой ход под лучом света, магическим образом переносится к светящемуся ядру Зариксиды вместе со всем, что оно носит и несёт. Зодар невосприимчив к этому эффекту. Существо, оказавшись внутри звезды или начав там свой ход, получает 132 (24к10) урона излучением.

Использование заклинаний с помощью звёздного света. Вода, взятая из Астральной купели, излучает тусклый свет в пределах 5 футов в течение 24 часов. Заклинатель, выпивший как ми-

нимум унцию светящейся воды, должен совершить спасбросок Мудрости Сл 16. При провале существо получает 24 (7к6) урона психической энергией. При успехе существо получает способность наложить одно заклинание на свой выбор из списка заклинаний жреца или волшебника. Выбранное заклинание должно быть 7 уровня или ниже. Оно использует базовую характеристику заклинателя и не требует материальных компонентов. После произнесения заклинания оно исчезает из памяти. Существо может получить лишь одно такое заклинание за раз и может получить преимущество от выпитой воды лишь раз в 24 часа.

ИСПЫТАНИЕ ПОЕДИНКОМ

Зедалли просит персонажей стать её защитниками. Если персонажи соглашаются, прочтите:

Зелет презрительно усмехается: «Хорошо, сестра. Если ты не хочешь сразиться со мной сама, я, пожалуй, тоже выберу себе защитника. Принесите зодара!»

Вся толпа охает, пока стражники расступаются, освобождая место для существа, облачённого с головы до ног в обсидиановые доспехи. Когда оно подлетает прямо к вам, вы осознаёте, что доспехи — это и есть само существо.

Жрец поворачивается к вам. «Зодар служил императорской семье с самого зарождения империи. Его знания обширны, а воля абсолютна. Сражайтесь до смерти!»

Персонажи должны в одиночку сразиться с **зодаром** (см. «Астральный зверинец Бу»). Дополнительную информацию об этом существе см. ниже в разделе «Отыгрыш зодара».

Персонажи пройдут испытание, если они уменьшат хиты зодара до 0. Победа присуждается зодару, если в начале его хода у всей группы 0 хитов, или персонажи, которые всё ещё стоят на ногах, признают своё поражение. Также персонажи проигрывают поединок, если кто-либо из них покидает храм.

Зелет, Зедалли и Андавир в целях безопасности отходят в сторону под охрану монаршей стражи. Публика тоже отходит подальше, при этом стараясь сохранить лучший обзор для просмотра битвы.

Благосклонность Зедалли

Если персонажи склонили толпу на сторону принцессы, то перед битвой Зедалли начинает петь, а толпа подхватывает. Это воодушевляющее песнопение даёт 20 временных хитов каждому защитнику принцессы.

ОТЫГРЫШ ЗОДАРА

Вместо того, чтобы убить персонажей, зодар пытается оставить их без сознания. Персонаж, хиты которого снижены до 0, остаётся стабилизированным. Зодар приберегает своё заклинание *желание* [wish] для следующей главы.

Если хиты зодара опускаются до 0, он замирает на месте и перестаёт двигаться.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Клиффхэнгер этой главы зависит от того, кто победил в поединке.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ИМПЕРАТОР ЗЕЛЕТ!

Если персонажи будут побеждены зодаром (как описано ранее в главе) или не придут на выручку Зедалли, прочтите:

Толпа скандирует: «Да здравствует император Зелет!»

Зелет сердито смотрит на вас: «Жалкие глупцы. Бросились в пустоту, не имея ни малейшего представления о том, кто или что прячется в ней. Если бы вы хоть что-то знали об истинной природе Дикого космоса, хоть что-то, вы бы спрятали головы в песок от ужаса. Жаль, что я не могу уничтожить ваш мир несколько раз».

 Здесь заканчивается глава 11.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ИМПЕРАТРИЦА ЗЕДАЛЛИ!

Если персонажи празднуют победу, прочтите:

Голос жреца разносится по всему храму: «Зодар повержен! Да здравствует императрица Зедалли!»

Зелет издаёт сдавленный крик, когда его сестра подходит к вам с широкой улыбкой на лице: «Будьте добры, моё кольцо».

Если персонажи вернут Зедалли *кольцо падающих звёзд*, она наденет его на палец, сожмёт свою руку в кулак и с любовью окинет его взглядом. Если персонажи отказываются вернуть кольцо или утверждают, что у них его нет, она хмурится и произносит: «Неважно».

Независимо от того, получит Зедалли кольцо или нет, она понимает, что миссия персонажей представляет угрозу для космоса Зариксиды (что объясняется в следующей главе). Принцесса заключает, что группа перестала быть полезна ей. Прочтите:

«Как императрица я должна наградить своих защитников за их триумф. — неожиданно улыбка Зедалли превращается в презрительную ухмылку. — Стража, схватить их!»

 Здесь заканчивается глава 11.

Свет Зариксиды

Зариксидская империя обстреляла мир персонажей астральными семенами, которые выросли в кристаллические лозы, начавшие собирать энергию планеты. Решив спасти свой мир, персонажи с боем пробилась к имперской цитадели на орбите Зариксиды, где был провозглашен следующий император!

Независимо от того, кто из сиблингов займет зариксидский престол, Зелет или Зедалли, новый император прикажет казнить персонажей. Но прежде чем это произойдет, на помощь группе придет зодар, использует своё заклинание *желание [wish]* и полностью восстановит их здоровье.

ПРЕДСМЕРТНОЕ ЖЕЛАНИЕ

Если хиты зодара были снижены до 0 в результате испытания поединком в предыдущей главе, то сейчас он восстанавливает 1 хит. В это же самое время все персонажи без сознания восстанавливают 1 хит и приходят в себя. Если персонажи не участвовали в испытании поединком, зодар показывается сразу после провозглашения новым правителем Зелета или Зедалли.

Втайне от Зелета и Зедалли, зодар получил задание от предыдущего императора позаботиться об уничтожении империи, если кто-то с порочным сердцем взойдет престол. Зодар понимает, что время наконец-то пришло. Прочтите следующее:

Оглушительный сверхъестественный голос исходит от Зодара, ошеломляя всех вокруг: «ОТНЕСИ КОЛЬЦО ЗВЁЗД В СЕРДЦЕ ЗВЕЗДЫ, ГДЕ ОНО БЫЛО ВЫКОВАНО, И ТВОЙ МИР БУДЕТ СПАСЕН». При этих словах глаза зодара испускают золотой свет, который окутывает вас. Затем зодар рассыпается в прах.

В результате заклинания зодара *желание [wish]*, персонажи восстанавливают все свои хиты. Также каждый из персонажей получает преимущества заклинания *высшее восстановление [greater restoration]*. Увидев, как группа воспряла духом, все астральные эльфы в Храме света, включая Зелета и Зедалли, задаются вопросом — не покинули ли их боги? Иначе, с чего бы зодару, веками защищавшему монаршую семью, наделять врагов империи даром?

Заявление зодара объясняет персонажам, что они должны сделать, чтобы спасти свой мир: бросить *кольцо падающих звезд [ring of shooting stars]* Зелета или Зедалли в сердце Зариксиды. Это не только уничтожит звезду, но и убьет кристаллические лозы, угрожающие миру героев.

В зависимости от того, как развивались события в предыдущей главе, у персонажей может оказаться кольцо Зедалли. В противном случае им придется раздобыть его или кольцо-близнец, которое носит Зелет.

ПОЛУЧЕНИЕ КОЛЬЦА

Андавир знает, что произойдет, если персонажи последуют указаниям зодара, и сообщает об этом всем, кто находится в пределах слышимости:

«Если вы сбросите монаршее кольцо в сердце Зариксиды, это уничтожит не только звезду, но и всё в пределах 100 миллионов миль. А те, кто выживут, погрузятся во тьму!».

Андавир приказывает собравшимся эвакуироваться из Храма света. Жрец возглавляет исход, оставляя персонажей и их союзников наедине с Зелетом, Зедалли и монаршей стражи сиблингов.

Зелет и Зедалли — **астральные эльфы аристократы**. К тому же у Зелета осталось его *кольцо падающих звёзд*. Двенадцать **астральных эльфов почётных караульных** (см. «Астральный зверинец Бу» для их блоков статистики) готовы защитить отпрыска Завана, провозглашенного императором в предыдущей главе.

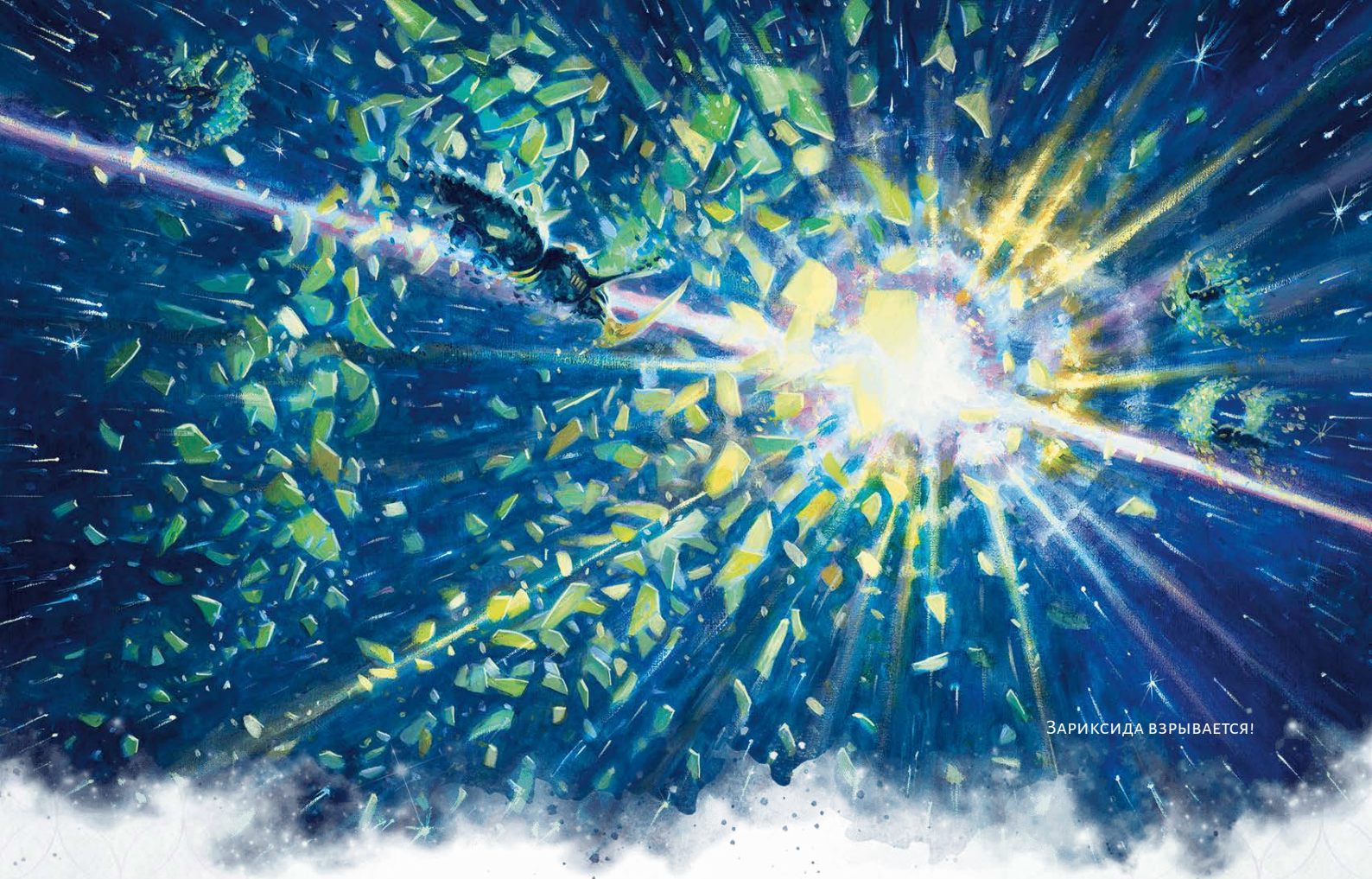
Один из сиблингов, провозглашенный императором в предыдущей главе, приказывает стражам напасть на персонажей, отвлекая их внимание, пока пытается призвать солнечного дракона, перед тем, как вступить в бой. Тем временем, другой сиблинг накладывает заклинание *полёт [fly]* и пытается сбежать из храма.

ЖИЗНЬ ИЛИ СМЕРТЬ

Когда персонажи получают в своё распоряжение хотя бы одно *кольцо падающих звёзд*, они должны решить — уничтожить Зариксиду, спасая свой мир и другие подобные ему, или пощадить его, обрекая свой мир на гибель. Если персонажи обращаются за советом к союзникам, используйте следующую информацию, чтобы направить эти беседы в нужное русло:

Коммодор Крукс. Гифф считает, что Зариксида однозначно должна быть уничтожена. Он напоминает персонажам о многих мирах, уничтоженных Зариксидской империей.

Флинч. Хадози рекомендует пощадить астральных эльфов. Флинч поясняет, что его тревожит судьба не народа космоса Зариксиды, а персонажей. Он видел, как жажда мести может привести великие души в ад. Это замечание заставляет Крукса замолчать и почувствовать стыд.



ЗАРИКСИДА ВЗРЫВАЕТСЯ!

Мрачнод Гаргенхейл. Мрачнод всей душой одобряет уничтожение Зариксиды, настаивая на том, что это лишь малая часть того, что заслужили астральные эльфы.

Звездодрев. Уничтожение Зариксиды приведет к концу всей жизни в её космосе. По мнению трента, это невозможная потеря.

Топола. Если взрыв звезды — единственное, что спасёт мир персонажей, то Топола только за. Также она обращает внимание, что, это, возможно, единственный шанс в жизни стать свидетелем гибели звезды.

Урвик Бумстимофф. Урвик напоминает персонажам, что много хороших солдат сражались и погибли, чтобы дать им этот шанс спасти свой мир. Он надеется, что они доведут дело до конца.

Судьба Имперской Цитадели¹

У магистра Фераксаны и магов Великого планетария есть все возможности, чтобы переместить имперскую цитадель из космоса Зариксиды в Астральное море, но нет власти, чтобы сделать это. Магистр Фераксана чтит протокол и заявляет, что имперская цитадель не покинет космос Зариксиды «без приказа императора». Ни Зелет, ни Зедалли не отдадут этот приказ, так как это значит признать поражение.

¹ Этот раздел вырезан эрратой. Мы решили оставить его на ваше усмотрение, поскольку он предлагает один из вариантов развития событий помимо описанного далее в разделе «Смерть звезды». — прим. переводчика.

НЕТ ПУТИ НАЗАД

Чтобы уничтожить Зариксиду, кто-то должен отправиться вместе с *кольцом падающих звёзд* в сердце звезды либо на корабле (трехдневное путешествие), либо с помощью луча света, осеняющего Астральную купель (см. главу 11) Все понимают, что это путешествие в один конец.

Если никто из персонажей не вызвался исполнить эту миссию, это сделает Мрачнод Гаргенхейл. Если персонажи позволят Мрачноду пожертвовать собой, он произносит: «Надеюсь, вы все понимаете как иронично, что вампират летит на солнце». Затем он передаёт свою **ползающую руку [crawling claw]** Тополе: «И никогда не говори, что Мрачнод Гаргенхейл не смог протянуть руку помощи прекрасной даме».

Коммодор Крукс не желает доверить *кольцо падающих звёзд* вампирату. Персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы убедить Крукса позволить Гаргенхейлу забрать кольцо и совершить своё последнее путешествие. Забрав кольцо, Гаргенхейл входит в луч света Астральной купели. Спустя несколько мгновений он исчезает навсегда.

Если персонаж отправляется в сердце Зариксиды, опишите его последние мгновения жизни следующим образом:

Сияние проходит сквозь вашу плоть, разрывая её на части, в тот самый момент, когда ослепительное ядро звезды затягивает ваше тело внутрь себя.



УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАРИКСИДЫ ПРИВОДИТ К РАЗРУШЕНИЮ КРИСТАЛЛЬНЫХ ЛОЗ. ГЕРОИ СМОГЛИ СПАСТИ СВОЙ МИР!

СМЕРТЬ ЗВЕЗДЫ

Когда Зариксида будет уничтожена, прочтите:

Звезда вспыхивает в тысячу раз ярче чем когда-либо. И спустя секунду исчезает.

Взрыв звезды уничтожает всё в радиусе 100 миллионов миль вокруг, включая планету Ваэрдран. Рив и Зариндар выживают, но погружаются во тьму. У выживших астральных эльфов нет другого выбора, кроме как эвакуировать всё живое из пространства космоса Зариксиды. Они будут заняты этим в ближайшие недели и месяцы, а затем отступят в Астральное море. Среди этого хаоса у персонажей и дружественных НИП достаточно времени, чтобы погрузиться на корабль и, воспользовавшись *магическим рулём*, покинуть систему.

ФИНАЛ

По вашему выбору, обратное путешествие персонажей может быть наполненным событиями или пройти спокойно. Что касается мира персонажей, его судьба неразрывно связана с участием Зариксиды.

ЗАРИКСИДА ПОМИЛОВАНА

Если Зариксида не была уничтожена, герои возвращаются домой и обнаруживают, что их мир находится на грани гибели. Планета начинает раскалываться. Персонажи могут помочь с эвакуацией и расселением выживших в других мирах своей системы.

ЗАРИКСИДА УНИЧТОЖЕНА

Если Зариксида была уничтожена, вернувшиеся домой персонажи обнаруживают, что кристаллические лозы, душившие их мир, обрушились и стали распадаться на части. Местные жители были потрясены внезапным спасением, а после почувствовали облегчение и возликовали.


После уничтожения Зариксиды, остатки империи вынуждены искать убежища в Астральном море, где у астральных эльфов всё ещё есть множество кораблей и крепости. У Зелета и Зедалли осталось по одному клону, поэтому как минимум один из сиблингов переживет это приключение, вынашивая план возмездия.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Этот раздел предлагает несколько рекомендаций для продолжения этой кампании.

За Оком Рока. Что если Око Рока в служит вратами в новую систему Дикого космоса? Один или несколько НИП могут побудить персонажей отправиться в экспедицию и выяснить, что лежит по ту сторону вихря.

Возвращение на Брал. Если персонажи возвращаются на Скалу Брала, истории об их героизме быстро доходят до Небесной гавани. Через некоторое время они получают приглашение от князя Андру. Возможно, у правителя Брала есть для них работенка!

 *Конец...?*

СПАСИТЕЛИ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ!

Когда враг из космоса угрожает уничтожить их мир, храбрые герои должны сделать всё, что в их силах, чтобы спасти свой дом. Пытаясь сделать это, они пересекут кишасщие жизнью океаны Дикого космоса, отправятся к серебряной бездне Астрального моря и дальше. По пути они заведут новых друзей, столкнутся с чудовищными врагами и переживут не один клиффхэнгер. Смогут ли они спасти свой мир, пока не станет слишком поздно?

«Свет Зариксиды» — это приключение Dungeons & Dragons, предназначенное для персонажей 5–8 уровней. Мастера могут использовать его как самостоятельную кампанию или как стартовую площадку для кампании в сеттинге Spelljammer.

Для использования совместно с пятой редакцией «Книги игрока», «Бестиария» и «Руководства Мастера»



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

